

# Obsah

## Úvod

[O Jazykovém lokalizátoru](#)

[Kontakty](#)

[Výzva](#)

[Licenění podmínky](#)

## Popis programu

[Koncepce lokalizace](#)

[Co k provozu programu potřebujete](#)

[Práce s programem](#)

[Popis funkcí programu](#)

[Help soubor](#)

[Podrobný příklad lokalizace projektu](#)

[Spuštění lokalizovaného programu](#)

[Přechod z lokalizace zdrojového projektu na lokalizaci programu](#)

[Přechod z Lokalizátoru verze 2](#)

[Soubory](#)

[Tipy](#)

[Problémy](#)

## Ceník, objednávky, registrace

[Jak získat ostrou verzi](#)

[Objednávkový formulář](#)

[Registrace ostré verze](#)

# O Jazykovém lokalizátoru

Jazykový lokalizátor pro  
Borland Delphi 3 a  
Borland C++ Builder 3

Verze 3  
Copyright (c) HLINKA-SOFT, duben 1998

V Delphi 3 i C++ Builderu 3 došlo ke změnám v pojetí zpracování lokalizace do jiných jazyků. Standardní nabízené řešení však neumožňuje 100% využití již hotových překladů, protože po každé změně v programu je nutno vytvořit lokalizaci znovu. Jazykový lokalizátor tyto problémy odstraňuje a výrazně zefektivňuje lokalizaci vašich programů. Program využijete i pro lokalizaci standardních resource souborů do svého jazyka. Vytvoříte snadno lokalizace k EXE, DLL, OCX, DPL, BPL napsané v uvedených produktech a u Delphi i ke zdrojovým DFM.

## Orientace v nápovědi

Pro pohyb v tomto souboru nápovědy můžete použít šipky v horním ovládacím panelu, které posouvají na další téma v dané skupině nápovědy. K dispozici je i tlačítko pro přímou volbu objednávkového formuláře.

**Soubor nápovědy sestavil Petr Zahradník, Computer Laboratory**

# Výzva

Jestliže vytvoříte překlady pro další jazyky nebo se budete chtít podílit o lokalizaci textů z dalších podpůrných knihoven, můžete zaslat své soubory Loc\_xxx.trn a Loc\_xxx.hlp na adresu [clexpert@clexpert.cz](mailto:clexpert@clexpert.cz), odkud budou vystaveny na WWW jako přídatné soubory k Lokalizátoru k volnému stažení.

Prohlédněte si [kontakty](#)

# Koncepce lokalizace

Borland zavedl v Delphi 3 a potažmo i v C++ Builder 3 novou deklaraci "resourcestring". Texty uvedené pod touto deklarací se stávají vlastními zdroji a nahrazují texty dříve umístěné v samostatných RES souborech. Výhodou tohoto řešení je, že zdrojové texty mohou být v jednom souboru se zdrojovým programem, ve kterém jsou používány. Uvnitř programu se volají stejně jako konstanty, ale nejsou to pravé konstanty. Další texty jsou uloženy ve formulářích. Obecní rozdělení textů ve zdrojích a formulářích přináší obtíže při lokalizaci programů. Prohlédnete-li si v jednotce System.pas funkci LoadResourceModule, zjistíte, že knihovna VCL umí načítat soubor zdrojů který leží nezávisle vedle programu. V takovém souboru jsou uloženy všechny zdrojové texty i formuláře upravené pro daný jazyk. Standardní prostředky dodávané s Delphi však umožňují těžkopádné vytvoření lokalizovaného souboru se zdroji. Jak to lze udělat pomocí prostředků Delphi, naleznete v dokumentaci. Tento program si dává za cíl poskytnout dostatečně silné nástroje pro efektivní lokalizaci programů vytvořených výše uvedenými nástroji.

Jazykový Lokalizátor si poradí jak se zdrojovým projektem Delphi (DPR), tak i s již zkompilevanými programy (EXE, DLL, OCX, DPL a BPL). Podmínkou ovšem je, aby všechny používané texty, které se mají jakýmkoliv způsobem zobrazovat uživateli programu, byly uloženy ve formulářích, pod deklarací resourcestring nebo ve výjimečném případě v souborech RES. NIKDY nepoužívejte takové texty pod deklarací Const nebo dokonce přímo v parametrech funkcí.

## Co k provozu programu potřebujete

Øádnì nainstalované Delphi nebo C++ Builder. Program používá command-line programy dcc32.exe, bcc32.exe a convert.exe.

Mùžete použít i program spolu s pøedpøipravenými texty k pøeložení a odnést pøekladaeli, bez toho, aby pøekladael musel mít Delphi nebo C++ Builder.

# Práce s programem

Program uchovává veškeré přeložené texty ve zvláštním slovníku (Loc\_XXX.trn, kde XXX je národní prostředí). Tento slovník obsahuje původní texty (v libovolném jazyce), vedle nich je překlad do cílového jazyka. Při načítání projektu se snaží s využitím tohoto slovníku přeložit veškeré texty jak v seznamu zdrojových textů, tak i ve formulářích a to tak, že hledá shodný řetězec ve sloupci původních textů a pokud takový nalezne, automaticky dosadí text ze sloupce překladu.

## Lokalizace ze zdrojových souborů v Delphi:

Před spuštěním tohoto programu nastavte v menu Project / Options / Linker / Map file na Detailed a zkompilujte váš projekt. Tím se vytvoří soubor \*.DRC. Otevřete si projekt vašeho programu. Vyberte si cílové jazykové prostředí, pro které chcete vytvořit překlad. Program si vytvoří vlastní podadresář k vybranému jazykovému prostředí. V záložce \*.DFM můžete přeložit texty ve vašich formulářích. Nikdy bude nutné načíst i resource soubory (.RES) a/nebo formuláře jednotek, např. z adresáře LIB (menu Formuláře / Vložit). Program standardně používá již načtené .DFM, avšak v případě nějaké změny původního souboru (datumem a/nebo velikostí souboru) načte soubor aktualizovaný. Zkontrolujte, případně přeložte všechny řetězce v záložce .DRC. Poté celý projekt můžete zkompilovat a vytvořený soubor přikopírujte k vašemu programu.

## Společné prvky lokalizace:

Lokalizátor při překladu zkompilovaných souborů zakládá formuláře vždy znovu.

Cílový soubor musí mít stejné jméno jako váš program a příponu jazykového prostředí. Při spuštění vaší aplikace musí být vytvořený soubor ve stejném adresáři jako váš program.

Lokalizátor nijak nemění původní soubory, takže i v případě, že něco pokazíte, můžete chybu snadno napravit. Veškeré změny se dějí v podadresáři pro lokalizaci.

## Předání projektu překladateli:

Můžete načíst i projekt (DPR) vlastního překladu, před tím však musíte mít vytvořenu aktuální podobu souborů pro překlad. Této funkce lze využít pro tvorbu překladů u externího překladatele. Jak v takovém případě postupovat: vytvořte si soubory pro lokalizaci podle předchozího návodu, dále předejte překladateli obsah adresáře s tímto programem a vedle toho oddílení i adresář se soubory určenými k lokalizaci. Překladatel pak musí načíst projekt překladu, ve kterém provede příslušné úpravy podle vašich požadavků. Adresář s překlady a slovník Loc\_XXX.trn vám poté vrátí. Pokud mezitím provedete úpravy ve vašem programu, musíte projekt lokalizovat znovu, ovšem už nemusí být nutné předávat vše překladateli. Po navrácení přeložených textů projekt (s překlady) zkompilujte. Po navrácení projektu je vhodné aktualizovat vlastní slovník Loc\_XXX.trn, pokud jste mezitím dělali jiné lokalizace.

# Popis funkcí programu

## Aktualizace slovníku Loc\_XXX.trn

Nejdříve musíte uzavřít otevřený projekt, je-li takový. v Options zvolte Load Foreign Translations, vyhledejte nový slovník Loc\_XXX.trn (nesmíte ho zkopírovat do vašeho adresáře s Lokalizátorem) a otevřete. Program začne porovnávat stávající překlady s překlady uloženými v novém slovníku. Pokud nenajde přeložený text, automaticky ho zařadí do domovského slovníku. Pokud najde původní text se stejným překladem, pokračuje dál. Pokud najde původní text s jiným překladem, nabídne vám možnost vybrat jeden z obou překladů.

## Nastavení prostředí

V Options / Environment Options můžete zadat, jak nejvíce dlouhý může být překládaný text, dále jak široké budou řádky v tabulkách a seznamu formulářů, zda chcete při načítání projektu automaticky přeložit formuláře a resource šetřice, a zda chcete vytvořený lokalizovaný soubor zkopírovat do adresáře, ze kterého jste lokalizaci otevírali (zpravidla adresář s programem). Nastavení se ukládají do souboru Localize.ini.

V Delphi / C++ Builder Options nastavte, zda používáte Delphi nebo C++ Builder. V rámečku Registry nastavte pro Delphi 3 sekci na "\\SOFTWARE\\Borland\\Delphi\\3.0" a klíč na "Delphi 3". Pro C++ Builder 3 jsou to šetřice "\\SOFTWARE\\Borland\\C++Builder\\3.0" a "App". Programy jsou pro oba produkty stejné. V dalších verzích Delphi nebo C++ Builderu však může dojít ke změnám, proto jsou tato nastavení volně přístupná kvůli možnosti pozdějších úprav.

## Ignorované vlastnosti

V Options / Ignored Properties můžete nastavit, které vlastnosti chcete ve výpisu formulářů ignorovat, to je, které vlastnosti se vůbec nezobrazí. Zaškrtnutí ve sloupci Active říká, že následující název vlastnosti má být ignorován, zaškrtnutí ve sloupci Pos=1 znamená, že název musí začínat ve formuláři od první pozice, jinak může být kdekoliv uvnitř. Jedná se samozřejmě o textové vlastnosti, například není rozumné zobrazovat mezi jiným textem jména fontů.

## Odlišení identifikátorů

V Options / Identifiers' Distinctions můžete odlišit jak barvou, tak i písmem různé vlastnosti navzájem. Například Caption může mít jinou barvu než Hint a podobně. Sloupec Active označuje, zda má být volba použita, sloupec Apply určuje, zda se jedná o vlastnost nebo objekt, Pos=1 určuje, zda jméno vlastnosti má začínat již od první pozice nebo ne a poslední sloupec obsahuje vlastní název, který má být odlišen od ostatních, včetně svého odlišení v barvě a písmu.

## Načtení projektu

Pokud jste zkompileli program s volbou Map File Detailed, můžete načíst přímo projekt v jeho zdrojovém tvaru (DPR). Nebo můžete zmínit typ souboru a načíst již zkompileovaný program (EXE, DPL, OCX, BPL, DLL). Vždy však nastavte správný typ souboru, protože případ, kdy máte nastavený typ na DPR a budete se pokoušet otevřít program.exe, nefunguje. A naopak, při typu souboru EXE nelze otevřít typ DPR. Dále vyberte cílové národní prostředí, pro které chcete vytvořit lokalizaci.

## Záložka .DPR

Zde se vytvoří projekt pro překlad, ve kterém je seznam použitých formulářů a případně resource souborů. Pokud překládáte program ze zdrojového projektu, může se nikdy stát, že budete muset přidat další formulář používaný interně některou jednotkou (QuickReport), nebo také resource soubor (RES), který mohou používat některé přikoupené knihovny (od TurboPower a podobně). Nutnost přidat další soubory obvykle poznáte tak, že program s lokalizací ohlásí chybu. Resource i formulář přidáte volbou Forms / Insert. Resource soubory však musíte lokalizovat buďto nějakým jiným prostředkem, nebo můžete lokalizovat až hotový program. Tento projekt můžete zkompileovat mimo Lokalizátor i v prostředí Delphi (IDE bude hlásit chybu, ale nenechte se tím zmást), nebo příkazem DCC32 <project>.dpr, kde v parametru je jméno vašeho projektu. Pokud překládáte již zlinkovaný program, máte tak zajištěno, že všechny potřebné součásti má program v sobě. Stejným způsobem můžete lokalizovat i balíčky, případně

i samotné prostředí Delphi a C++ Builder na úrovni balíčků a podpůrných programů jako například ImageEdit.exe a podobně. Nepodařilo se mi však lokalizovat hlavní programy Dcc32.exe a Bcb.exe.

### Záložka .DFM

Obsahuje seznam formulářů a jejich textové vlastnosti, které jsou řízeny tabulkami ignorovaných vlastností a odlišením identifikátorů. Jak celé formuláře, tak i jednotlivé vlastnosti obsahují zámek, kterým můžete zamknout možnost přepisování celého formuláře a jednotlivých vlastností. Změna zámku celého formuláře se provede dvojitým klikem v seznamu formulářů, změna zámku pro jednotlivé vlastnosti se provede kliknutím na zámek vlastnosti. Vedle možnosti překladu se zamyká i barevné označení fáze překladu. Pokud je v počítači dostupné Delphi, můžete ovládat zámky libovolně, pokud je projekt překládán jinde (překladač), zámky minit nelze. Můžete tedy před odevzdáním programu k překladu zamknout ty části, které si nepřejete, aby byly přeloženy. Pomocí tlačítek zámku v horní liště lze naráz zamknout nebo odemknout všechny vlastnosti v aktuálním formuláři. Zámky, fáze překladu a texty se ukládají do souborů <form>.lcz.

Sloupec & označuje úroveň vlastností Caption, které mohou obsahovat zkratku horké klávesy. Základní úroveň je 0, pokud formulář obsahuje nějaké menu, každé okno menu má svou vlastní úroveň. Kliknutím na příslušnou úroveň se provede kontrola na duplicitu zkratk v dané úrovni. Avšak pozor, pokud formulář obsahuje záložky, Lokalizátor je neumí rozeznat.

Object.property obsahuje jména vlastností (ovládání v Ignorovaných vlastnostech a Odlišením identifikátorů). Pokud se nad nějakou vlastnost nastavíte myši, v dolní liště se ukáže původní text vlastnosti. Zde se také barevně rozlišuje fáze překladu - žlutá značí nový text oproti předchozímu překladu, světle modrá značí text, který byl již prohlédnut ale nebyl přeložen a šedá značí přeložený text. Barvy je možno také přepínat pomocí tlačítek v horní liště. Tlačítkem vedle barevného označení můžete nalézt všechny texty, které dosud nebyly přeloženy (zbarví se na světle modro). Tytéž funkce najdete v menu Forms.

Ve sloupci s překlady můžete začít a ukončit editování řádku pomocí klávesy F2. Při editaci se rozbíjí okno velikosti tří řádků, aby bylo možno sledovat delší text. Pokud máte nastaven automatický překlad formulářů, najdete některé vlastnosti již přeloženy. Tlačítka s glóby se můžete pokusit přeložit celý formulář nebo jen nastavenou vlastnost. Stejně funkce se objeví, když stisknete nad tabulkou pravé tlačítko myši. Tam je i funkce pro navrácení původního textu. Veškeré texty, které zde přeložíte, se ukládají do slovníku.

Volbou Forms / Edit Source můžete zobrazit i zdrojový text celého formuláře, kde můžete provést další úpravy - například rozměry komponent a jiné. Legálnost úprav však program nekontroluje, ty děláte na vlastní riziko.

Formuláře jsou dekodovány a zpětně kódovány takto:

```
convert <form>.dfm
```

```
convert <form>.txt
```

Lokalizátor ukládá DFM nebo TXT podobu formulářů do pomocného textového souboru, pomocí nihož konvertuje hromadně více formulářů:

```
convert @<project>.cnv
```

### Záložka .DRC

Obsahuje přeložené resource šetizce. Pokud lokalizujete projekt, jsou zde texty ze souboru <project>.drc, pokud lokalizujete hotový program, jsou zde všechny resource šetizce z programu. Další vlastnosti jsou obdobně jako u práce na formuláři. Texty se ukládají do souboru <project>.drc, který je konvertován programem brcc32 <project>.drc. Jestliže používáte Delphi a chcete vidět šetizců z resourcestringů v záložce .DRC, vytvořte si při kompilaci programu soubor .DRC jako pro lokalizaci z projektového souboru.

### Záložka Translations

Zde je slovník již přeložených šetizců. Pro CSY prostředí jsou přeložené texty již ve standardní dodávce, pokud používáte knihovnu dalších dodavatelů nebo chcete překládat do jiného jazyka, musíte si překlady vytvořit sami, případně se zkuste podívat na domovskou stránku Lokalizátoru. Slovník je uložen v souboru Loc\_XXX.trn. Pokud budete potřebovat vymazat nějakou řádku, můžete tak učinit klávesou Ctrl+Del. Můžete zde překlady i změnit, změní se však nepromítně automaticky do formulářů ani resource šetizců, ale až při dalším načtení projektu.

Jednotlivé řádky lze zamknout. V některých případech může dojít k tomu, že stejný text je v některém (obvykle resource) šetizci potřebný v původní podobě, kdežto jinde (například ve formuláři) je nutné ho přeložit. Typickým příkladem mohou být slova "Default", "Grid", "Y", "N", "Left" a podobně. Zaměněním řádku docílíte toho, že při automatických překladech při otevírání projektu nebo při hromadných překladech zůstane zachován původní text. K překlady dojde pouze při překlady jednotlivého řádku.

Také může nastat situace, že stejný šetizec (například &File) přeložíte více způsoby (například &Soubor a S&oubor), protože v různých formulářích nemusí vždy vyhovovat stejná horká klávesa. Do slovníku se však ukládá poslední editovaný překlady, což může při další lokalizaci téhož programu způsobit nahrazení původní podoby překlady poslední podobou (tedy namísto původního, vhodnějšího &Soubor se dosadí S&oubor). Ve vlastním zájmu tedy dodržujte pokud možno jednoznačnou formu překlady.

### **Záložka Messages**

Obsahuje zprávy o spuštěných programech a jejich výsledku. Stejně programy můžete spustit i mimo prostředí Delphi. Zejména, když se vytvoření překlady z nějakého důvodu nezdaří, můžete si dohledat, kde došlo k chybě. Při použití volby Project / Save Messages se obsah okna uloží do souboru Messages.txt.

## Help soubor

Lokalizátor hledá ve svém adresáři soubor s nápovědou, který odpovídá nastavenému jazykovému prostředí. Formát jména je Loc\_XXX.hlp, kde XXX je zkratka jazykového prostředí. Zkratka může být i dvoupísmenná, což se uplatní zejména u prostředí, která mají více mutací - například anglického (en - Loc\_en.hlp), německého (de) atp. Nenažde-li se příslušná mutace helpu, hledá se standardní Loc\_en.hlp.

## Podrobný příklad lokalizace projektu

Po prvním spuštění Lokalizátoru si nejdříve nastavte v menu Options nastavení prostředí. Tam především určete, zda chcete nebo nechcete automatický překlad textů při otevření projektu (Auto Translate from TRN). Dále, v Delphi / C++ Builder Options nastavte parametry podle toho, jaký produkt (Delphi nebo C++ Builder) máte nainstalovaný. Další volby jsou již přednastavené a jejich případnou změnu můžete provést kdykoliv, podle dispozic projektu. Poprvé si můžete zkusmo lokalizovat samotný Lokalizátor.

V Project / Open načítáte program Localize.exe. U programů napsaných v Delphi můžete načíst i projekt vašeho programu, nejdříve vyberte v okně Otevřít soubory typu Delphi Project. Dále vyberte cílové národní prostředí, pro které chcete program lokalizovat. Pokud jste ponechali zaškrtnuté volby automatického překladu formulářů i resource šetřičů a máte k dispozici slovník s překlady (Loc\_xxx.trn) pro příslušný jazyk, přeloží se texty automaticky, pokud budou ve slovníku.

Dále přeložte všechny zbývající nepřeložené texty v záložkách DFM a DRC. Dávejte však pozor, zejména v záložce DRC, abyste nepřeložili z přílišné iniciativy klíčové texty, které slouží k vnitřním potřebám knihoven. Takovými texty mohou být například šetřiče "Grid", "Default" a podobné, které používá například knihovna Orpheus (Lokalizátor s touto knihovnou pracuje).

V některých záložkách lze vyvolat popup menu pravým tlačítkem myši. Tam jsou zejména funkce pro tisk textů a návrat původního šetřiče. Po překladu textů projekt uložte a spusťte kompilaci. Pokud jste lokalizovali Lokalizátor, změny se projeví až při jeho novém spuštění. Standardně je nastaveno, že výsledný lokalizovaný soubor se zkopíruje do adresáře k programu, jinak je nutno vytvořený soubor zkopírovat ručně. Po jakékoliv změně nebo rekompilaci programu je nutno vytvořit i novou lokalizaci.

Stejným způsobem jako program si můžete lokalizovat i balíčky, zejména pokud je distribuujete svým zákazníkům. Jestliže načítáte Delphi projekt, může se stát, že program používá resource soubory (RES) a formuláře, které jsou součástí nějakých knihoven. Tento požadavek se projeví při spuštění lokalizovaného programu vypsáním chybové hlášky, ve které je zpravidla i napsáno, který zdroj chybí. V případě chybějícího resource souboru se přepnete na první záložku a načítáte příslušný RES. Pokud chybí formulář, přepnete se na záložku DFM a načítáte chybějící formulář.

Pokud lokalizujete svůj program nebo program, ke kterému máte zdrojové texty, je vhodné připojit k hlavnímu formuláři také jednotku Transl.pas a do hlavního menu přidat volbu pro výběr jazyka, podle příkladu uvedeného v jednotce Transl.pas. Tím zajistíte uživateli možnost nastavit si takový jazyk, který mu bude vyhovovat, bez ohledu na jeho nastavení národního prostředí ve Windows.

## **Spuštění lokalizovaného programu**

Po spuštění programu probíhá následující operace, která je standardně zabudovaná v jednotce System.pas ve funkci LoadResourceModule. Program po svém spuštění otestuje, zda je v registrech nastavený lokalizační soubor. Pokud není, hledá lokalizační soubor v adresáři, ve kterém je uložen spouštěcí program. Lokalizační soubor musí mít stejné jméno jako program a v tomto případě příponu národního prostředí shodnou s nastaveným národním prostředím Windows (viz Ovládací panely, Místní nastavení). Pokud například vytvoříte lokalizovaný soubor v češtině (CSY) a uživatel má nastavené jiné národní prostředí, lokalizace se v jeho programu neprojeví. Tento problém lze řešit dvěma způsoby: zmínit si národní prostředí, nebo, pokud mu umožníte vybírat lokalizaci pomocí menu, vybere si příslušný jazyk a restartuje program.

## **Pøechod z lokalizace zdrojového projektu na lokalizaci programu**

Lokalizaci ze zdroje nelze vzájmni míchat s lokalizací kompilovaných programů. V případě, že jste u Delphi začali lokalizovat nejdříve zdrojový projekt (DPR) a dále chcete pokračovat lokalizací zkompilevaného programu, vymažte (avšak raději před tím zálohujte) stávající lokalizaci a dále můžete přímo pokračovat v lokalizaci hotového programu. Předpokladem ovšem je, že máte všechny přeložené texty uložené ve slovníku (TRN) podle pravidel uvedených jinde v tomto textu.

## Pøechod z Lokalizátoru verze 2

Nastavte si v Options Auto Translate from TRN políèko Forms jako NO. Dále naètíte novou verzi programu pùvodní projekt a uložte ho. Tím dojde k zaèlenìní vytvoøených øekladù do slovníku a vytvoøení nových formátù používaných souborù. Uzavøete Lokalizátor, zálohujte soubory se stávající lokalizací a celý adresáø mùžete vymazat. Tím si otevøete cestu k lokalizaci zkompilevaných programù při uchování práce se stávajícími øeklady.

## Licenění podmínky

Øádni zakoupený program můžete používat pro vlastní potøeby podle obvyklých licenních podmínek, je nepøenositelný na jinou osobu nebo firmu. Nesmíte provádít žádné zmìny ve vlastním programu, avšak můžete volnì šíøit soubory Loc\_XXX.trn pro jakýkoliv jazyk. Pro potøeby pøekladau můžete program poskytnout pøekladaateli na nezbytnì nutnou dobu a to pouze pro úèely pøekladau vašeho projektu.

# Soubory

Localize.EXE	lokalizaèní program
Loc_XXX.trn	slovník s pøeklady resource textù (XXX je zkratka národní lokalizace) (poznámka: trial verze pracuje nejvýše s 50 pøeklady)
Localize.prp	ignorované identifikátory properties (seznam properties, které jsou skryty v DFM)
Localize.clr	odlišení identifikátorù (seznam objektù nebo properties, které chcete odlišit od ostatních; identifikátor objektu má vyšší prioritu než property v pøeloženém textu v DFM)
.LCZ	soubor uchovávající pøeložené texty ve formuláři
Transl.pas	Podpora volby jazyka z menu JEN V PLNÉ VERZI!!

## Tipy

### Tip 1:

Lokalizace již zkompileovaných programù (exe atp.) zajistí, že Lokalizátor naète všechny potøebné zdroje. Na druhé stranì ze zkompileovaných souborù nelze rozeznat názvy resourcestringù.

### Tip 2:

Prohlédnìte si Transl.pas

### Tip 3:

V textech DRC musí být zvláštní znaky uvedeny obráceným lomítkem.

Pøevodní tabulka:

Znak	Zápis v DRC
"	\"
\	\\
#\$7	\a
#\$8 (Tab)	\b
#\$9	\t
#\$A (konec øádku)	\n
#\$B	\v
#\$C	\f
#\$D (konec øádku)	\r

Pøíklad: Chybí soubor \""%s\".

**Tip 4:**

Editování řádků v mřížce: F2

**Tip 5:**

Práce s ignorovanými identifikátory properties:

Příklad: S='Font.Name = "MS Sans Serif"  
Aktivní:  neobjeví se ve výpisu properties jednotek DFM  
Pos=1:  if Pos(PropertySubstring,S)=1 then {not add property}  
Pos=1:  if Pos(PropertySubstring,S)>0 then {not add property}  
Aktivní:  objeví se ve výpisu properties jednotek DFM

**Tip 6:**

Práce s odlišením identifikátorů:

Aktivní:  překládaný text v DFM převeze nastavení písma a barvy  
Použit: na identifikátor objektu nebo property; objekt má vyšší prioritu,  
jestliže je na jednom DFM řádku nalezen zároveň identifikátor  
objektu i property z tohoto seznamu  
Pos=1:  if Pos(Substring,S)=1 then {odliší překládaný text}  
Pos=1:  if Pos(Substring,S)>0 then {odliší překládaný text}

**Tip 7:**

Seznamy, barvy:

šedá: přeložené texty  
světle modrá: nepřeložené texty  
žlutá: nové nebo zmíněné texty

# Kontakty

Případné připomínky a náměty zašlete prosím na níže uvedenou adresu v jazyce českém, případně anglickém.

## Autor programu:

HLINKA-SOFT  
Zbyšek Hlinka  
Kryštofova 1016  
149 00 Praha 4  
Česká republika

Telefon: 02-795 29 56  
E-Mail: zhlinka@login.cz (dotazy při problémech)

## Distributor:

Petr Zahradník  
Computer Laboratory  
Ježkova 12  
400 11 Ústí nad Labem  
Česká republika

Telefon, fax: 047-5501627  
Mobilní telefon: 0602-409601  
E-Mail: clexpert@clexpert.cz

## Internet:

Informační stránky a objednávky: <http://www.clexpert.cz/software/localize/>  
Objedávky e-mailem: [sales@clexpert.cz](mailto:sales@clexpert.cz)  
Technická podpora: [zhlinka@login.cz](mailto:zhlinka@login.cz)

# Jak získat ostrou verzi

Děkujeme za Váš zájem! Ostrou verzi obdržíte na základě registrace po zaplacení registračního poplatku. Vyplňte prosím objednávkový formulář. Výše poplatku je závislá na počtu zakoupených licencí a vypočítáte si ji dle následující tabulky:

Základní licence:	2.400,- Kč
Dodatečná licence pro 2 a více počítačů	1.400,- Kč

*Příklad: licence pro 25 počítačů = 2.400,- Kč + 24x 1.400,- Kč = 36.000,- Kč*

## Nabízíme tyto způsoby odběru:

1. Zaslání poštou na disketě - v tom případě účtujeme navíc manipulační poplatek a poštovné.
2. Zaslání e-mailem přímo do Vaší poštovní schránky na Internetu - zde neplatíte poštovné ani manipulační poplatek.

## Akceptujeme tyto způsoby platby:

1. Bankovním převodem
2. Poštovní poukázkou
3. Šekem nebo poukázkou Money Order
4. Platební kartou
5. Dobírkou

## Akceptujeme tyto platební karty:

1. VISA
2. Eurocard/MasterCard
3. JCB
4. American Express

**Produkt obdržíte e-mailem po zaplacení nebo autorizaci karetní transakce (neplatíte poštovné) nebo na disketě doporučenou poštou po zaplacení (poštovné 50,- Kč v ČR nebo 100,- Kč do SR) nebo na dobírku (poštovné 100,- Kč). Jsme plátcí DPH, všechny zde uvedené ceny jsou bez DPH. Zákazníkům z České republiky bude přičtena DPH 5%. Pro zákazníky ze Slovenské republiky jsou uvedené ceny konečné, DPH se nepočítá. Faktura - daňový doklad Vám bude automaticky zaslána poštou, samozřejmě i v případě odběru e-mailem.**

# Problémy

## **Po lokalizaci program ohlásí chybějící formulář:**

Vložte ruční žadání formulář ve složce .DFM. Tato chyba by se neměla objevovat po překladu EXE programu.

## **Při načítání souborů nejsou vidět DLL soubory:**

DLL je systémem označen jako skrytý. V možnostech pro složky nastavte volbu "Zobrazovat všechny soubory".

## **Program se po lokalizaci nechová stejně, jako před lokalizací:**

1. Může se stát, že v porůlné aktivitě přeložíte nějaký řetizec, který má klíčový význam ve své původní podobě. Text může být jak v záložce DFM, tak i v DRC. Je nutno tento text najít a vrátit mu jeho původní tvar. Nalézt ho lze například krokováním programu přes klíčové místo, se zavedenou lokalizací. Takovými výrazy mohou být: "Y", "N", "T", "F", "Grid", "Metafiles", "Home", "End" a další podobné.
2. Máte starý soubor s lokalizací. Vytvořte nový.

# Objednávkový formulář

Objednáváme následující počet licencí Jazykového lokalizátoru pro Delphi 3:

Jméno a příjmení: \_\_\_\_\_  
Název firmy: \_\_\_\_\_  
Adresa: \_\_\_\_\_  
Místo: \_\_\_\_\_ PSĚ: \_\_\_\_\_  
Stát: \_\_\_\_\_ E-mail: \_\_\_\_\_  
IĚO: \_\_\_\_\_ DIĚ: \_\_\_\_\_  
Telefon: \_\_\_\_\_ Fax: \_\_\_\_\_

	Počet	Jedn. cena	Celkem cena
<b>Základní licence</b>	_____ ks	<b>2.400,-</b>	_____, - Kč
Dodatečná licence pro 2 a více počítačů	_____ ks	1.400,-	_____, - Kč
<b>Upgrade z verze 2</b>	_____ ks	<b>1.900,-</b>	_____, - Kč
Upgrade dodatečných licencí z verze 2	_____ ks	1.200,-	_____, - Kč
<b>Celkem součet za softwarové licence</b>			_____, - Kč

*Příklad: licence pro 25 počítačů = 2.400,- Kč + 24x 1.400,- Kč = 36.000,- Kč*

## Doprava (prosím označte křížkem zvolený způsob, případně vyplňte e-mail):

- Doporučená pošta v ČR - platba předem, šek, karta 50,- \_\_\_\_\_, - Kč  
Kč  
 Doporučená pošta v ČR - zaslání na dobírku 100,- Kč \_\_\_\_\_, - Kč  
 Doporučená pošta do SR - platba předem, šek, karta 100,- Kč \_\_\_\_\_, - Kč  
 Zaslání na Vaši e-mailovou adresu: \_\_\_\_\_ zdarma \_\_\_\_\_, - Kč

## Celkem cena bez DPH

DPH 5% (zaokrouhleno na desetiny nahoru) jen pro ČR \_\_\_\_\_, - Kč

**Celkem k úhradě včetně DPH (zaokrouhleno na koruny)** \_\_\_\_\_, - Kč

## Prosím vyberte a označte křížkem způsob úhrady:

- Bankovním převodem z účtu číslo: \_\_\_\_\_  
 Poštovní poukázkou typu "C" - jen pro Českou republiku  
 Šekem nebo poukázkou Money Order  
 Platební kartou  
 Dobírkou - jen pro Českou republiku

## Pro karetní transakci:

Svým podpisem potvrzujete správnost uvedených údajů a souhlasíte, abychom z Vaší platební karty převedli výše uvedenou částku Celkem k úhradě na náš účet:

Typ platební karty (označte křížkem):  VISA

Eurocard/MasterCard  
[ ] JCB [ ] American Express  
Číslo platební karty: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_ - - - - -  
Platnost karty do (měsíc/rok): \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_  
Jméno (název) držitele karty: \_\_\_\_\_  
Trvalé bydliště (sídlo firmy) držitele: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Batch Code (jen pro American Express): \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Místo a datum: \_\_\_\_\_

Podpis: \_\_\_\_\_

**Produkt obdržíte e-mailem po zaplacení nebo autorizaci karetní transakce (neplatíte poštovné) nebo na disketě doporučenou poštou po zaplacení (poštovné 50,- Kč v ČR nebo 100,- Kč do SR) nebo na dobírku (poštovné 100,- Kč). Jsme plátcí DPH, všechny zde uvedené ceny jsou bez DPH. Zákazníkům z České republiky bude přičtena DPH 5%. Pro zákazníky ze Slovenské republiky jsou uvedené ceny konečné, DPH se nepřičítá. Faktura - daňový doklad Vám bude automaticky zaslána poštou, samozřejmě i v případě odběru e-mailem.**

#### **Objednávkový formulář nám doručte:**

##### **- poštou na adresu**

Petr Zahradník  
Computer Laboratory  
Ježkova 3225/12  
400 11 Ústí nad Labem  
Česká republika

**- faxem nebo telefonem na číslo 047-5501627 (+420-47-5501627 pro SK)**

**- e-mailem na adresu [sales@clexpert.cz](mailto:sales@clexpert.cz)**

**- na <http://www.clexpert.cz/software/localize/> můžete objednat on-line**

#### **Poznámky k jednotlivým způsobům plateb:**

##### **1. Platba bankovním převodem:**

Výše uvedenou částku poukážte na účet číslo 1159718/3400, Union banka Ústí nad Labem. Prosím nezapomeňte uvést číslo svého účtu, abychom mohli platbu snadno identifikovat. Jako variabilní symbol uveďte Vaše IČO nebo rodné číslo, pokud nejste firma.

Pro platby ze Slovenské republiky budete potřebovat kód S.W.I.F.T: UNBACZ22ULA. Prosím pozor, při podávání mezinárodního platebního příkazu ve Vaší bance je nutné zaškrtnout volbu "Poplatky hradí příkazce"! Pokud se tak nestane, část poplatků tohoto převodu bude sražena ze zaslání částky, neobdržíte tedy celkovou částku dle Vaší objednávky. V takovém případě bohužel nemůžeme objednávku vyřadit a zaslání částka Vám bude na Vaše náklady vrácena zpět na účet.

##### **2. Platba poštovní poukázkou:**

Výše uvedenou částku poukážte pomocí poštovní poukázky typu "C" na adresu:

Petr Zahradník  
Computer Laboratory  
Ježkova 3225/12  
400 11 Ústí nad Labem

### **3. Platba šekem nebo poukázkou Money Order:**

Přiložte šek - nikoliv cestovní !!! Preferujeme šeky American Express a Eurošeky. Samozřejmě přijmeme i jiné šeky, ale pouze k nezávaznému zúčtování - není jisté, zda jej naše banka bude akceptovat, navíc proplacení trvá mnohem delší dobu.

### **4. Platba kreditními kartami:**

Akceptujeme karty VISA, Eurocard/MasterCard, JCB a American Express. Prosím pečlivě vyplňte údaje o Vaší platební kartě, jinak nebude možno transakci provést. Z důvodu vyšší bezpečnosti doporučujeme v případě platby kartou zaslat objednávku poštou nebo faxem. Nezapomeňte na podpis.

### **5. Platba dobírkou:**

V tomto případě Vám produkt zašleme v doporučeném dopise na dobírku, zaplatíte až při převzetí zásilky. Tento způsob úhrady je možný pouze pro zákazníky z České republiky.

# Registrace ostré verze

Registrace ostré verze je určena pro uživatele ostré verze. Pokud se zaregistrujete u autora programu, budete dostávat nabídky na novější verze produktu, opravné verze a také technickou podporu v případě potíží.

Registrační kartu není třeba odesílat v případě, že jste Jazykový lokalizátor zakoupili přímo od autora (firma Zbyšek Hlinka, HLINKA-SOFT), od distributora (firma Petr Zahradník, Computer Laboratory) nebo na našich internetových stránkách <http://www.clexpert.cz/>. V obou těchto případech jste již zaregistrováni. Registraci také není nutno provádět u upgrade.

## Registrační karta pro Jazykový lokalizátor 3.0

Zašlete vyplněnou registraci na adresu (může být e-mailem):

Zbyšek Hlinka  
Kryštofova 1016  
149 00 Praha 4  
Česká republika

E-Mail: [zhlinka@login.cz](mailto:zhlinka@login.cz)

Jméno a příjmení:	_____		
Název firmy:	_____		
Adresa:	_____		
Místo:	_____	PSČ:	_____
Stát:	_____	E-mail:	_____
IČO:	_____	DIČ:	_____
Telefon:	_____	Fax:	_____
	_____		_____

Místo a datum: \_\_\_\_\_

Podpis: \_\_\_\_\_



