

# **ResourceTextReplacer Dokumentation**

Armin Diederich

**COLLABORATORS**

	<i>TITLE :</i> ResourceTextReplacer Dokumentation		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Armin Diederling	February 26, 2025	

**REVISION HISTORY**

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

# Contents

<b>1</b>	<b>ResourceTextReplacer Dokumentation</b>	<b>1</b>
1.1	Documentation de ResourceTextReplacer Version 1.11 . . . . .	1
1.2	introduction . . . . .	1
1.3	principe . . . . .	2
1.4	historique . . . . .	2
1.5	droits et devoirs . . . . .	3
1.6	enregistrement . . . . .	3

## Chapter 1

# ResourceTextReplacer Dokumentation

### 1.1 Documentation de ResourceTextReplacer Version 1.11

par  
Armin Diedering

Introduction

Enregistrement

Principe

Droits et devoirs

Historique

### 1.2 introduction

Introduction ResourceTextReplacer v1.1  
Depuis la version 3.0, "ResourceMaster" gère les ressources MultiLayers.  
Un ressource MultiLayer est un ressource incluant l'interface d'un  
programme en plusieurs langues. Une modification de structure dans le RSC  
d'un programme n'a donc plus tre rpercute sur plusieurs fichiers :  
une seule intervention suffit.

ResourceMaster ne peut cependant pas rassembler plusieurs ressources qui  
ne diffèrent que par leur langue. Et c'est précisément là que  
ResourceTextReplacer (RTR) intervient.

RTR est la base connue comme complément ResourceMaster, dont il permet  
d'utiliser toutes les fonctions, avec les ressources multicouches.  
Cependant, il peut également être utilisé indépendamment.

\*\*\*\*\*

Der ResourceMaster kann aber keine  
Ressourcen die sich nur in ihrer Sprache unterscheiden zusammenfgen.  
Genau hier setzt ResourceTextReplacer (RTR) an.

\*\*\*\*\*

## 1.3 principe

Principe ResourceTextReplacer v1.1  
 ResourceTextReplacer (RTR) exporte tout le texte d'une ressource dans un fichier ASCII (\*.RTR). Les fichiers RTR peuvent alors être importés couche par couche dans une ressource MultiLayer.

RTR peut également être utilisé pour traduire une ressource. Pour cela, c'est très simple : il suffit d'exporter le contenu de la ressource avec RTR, de le traduire avec un dictionnaire de texte, puis d'importer le fichier RTR vers le fichier ressource. La ressource traduite est prête !

Il est important de signaler que la longueur du texte peut être modifiée, celle des objets l'étant de manière transparente (par ex. quand la largeur d'origine d'un bouton est insuffisante après traduction). Pour les menus, dans la plupart des cas, aucune adaptation ne sera nécessaire.

À partir de la version 1.1, RTR permet d'importer/exporter les données sous forme de fichier \*.RTD (\*.rtd resource-text-diff).

Les fichiers RTD contiennent uniquement le texte de la ressource qui diffère de la couche standard (c'est-à-dire du texte déjà traduit). L'import RTD, qui fonctionne également avec les ressources standards (monocouche), diffère radicalement de l'import RTR, avec lequel des méthodes non séquentielles comme le "Chercher & remplacer..." sont nécessaires. Avec l'export RTD, la traduction d'une mise-à-jour de RSC peut être faite très rapidement.

RTR peut également exporter des fichiers RTE (\*.rte resource-text-equal). Dans ce cas, seul le texte de la ressource qui est identique à la couche standard (donc celui qui reste à traduire) sera exporté. Le format des fichiers RTE étant identique à celui des RTD, il suffit de les traduire puis de les réimporter comme des fichiers RTD.

## 1.4 historique

Historique ResourceTextReplacer v1.1  
 0.9-light → Première (et dernière) version Light disponible

1.00 → Première version Shareware disponible

1.10 → Adaptation pour les ressources de RSM-3.1  
 → Import & Export RTD  
 → Export RTE

---

