

Création d'un fichier `block_editor_experiment.po`

Voilà un mode d'emploi pour réaliser une traduction personnalisée des fichiers `blocks.po` et `editor.po`.

#1 Première étape :

Se connecter à :

[Scratch Translation Server: français](#)

Vous obtenez : comme vous pouvez le voir la dernière modification date de 2014-08-06 6 Août 2014.



#2 Deuxième étape :

Un clic sur [Scratch 2.0 Blocks](#) :

[Scratch Translation Server: Scratch 2.0 Blocks \[français\]](#)

Allez sur l'onglet : Traduire

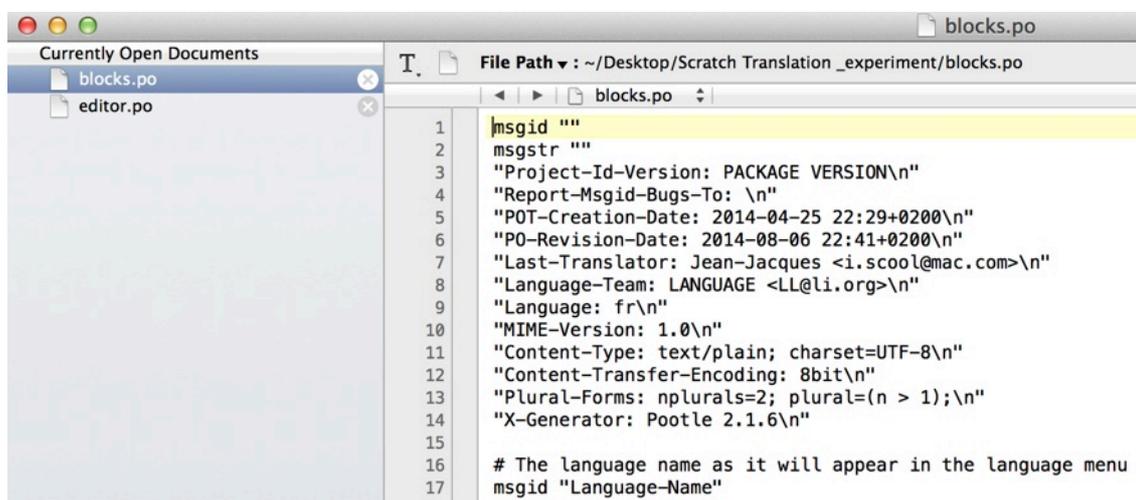


Vous allez télécharger le fichier

#3 Troisième étape :

Ouvrez le fichier avec un éditeur de texte (approprié ou non ? , je sais pas)

Vérifier que la date lue précédemment correspond : 2014-08-06 6 Août 2014.



Création d'un fichier `block_editor_experiment.po`

#4 Quatrième étape :

Un clic sur [Scratch 2.0 Editor](#) :

[Scratch Translation Server: Scratch 2.0 Editor \[français\]](#)

Allez sur l'onglet : Traduire



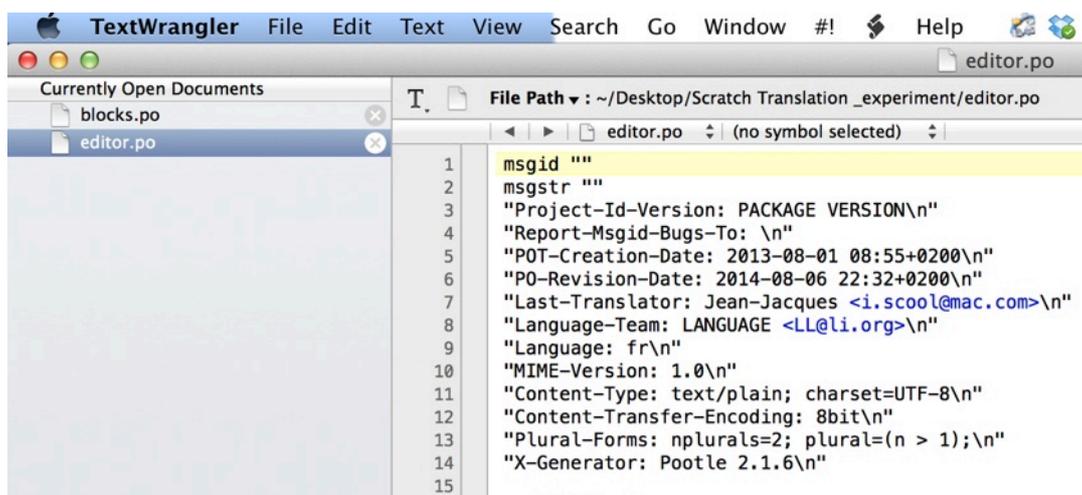
Vous allez télécharger le fichier

(fichier non inclus dans le document .pdf)

#5 Troisième étape :

Ouvrez le fichier avec un éditeur de texte (approprié ou non ? , je sais pas)

Vérifier que la date lue précédemment correspond : 2014-08-06 6 Août 2014.



Vous allez télécharger le fichier

(fichier non inclus dans le document .pdf)

#6 Sixième étape :

Faites les modifications souhaitées.

Voilà un exemple :

En fait j'ai été piégé pour la traduction des blocs



Comment ?

Ces instructions correspondent à des blocs , donc elles se retrouvent dans le fichier `blocks.po` sur le serveur pootle (uniquement pour les 2 personnes qui ont accès à ce serveur).

150 x position

abscisse x

151 y position

ordonnée y

Création d'un fichier `block_editor_experiment.po`

Elles se trouvent également dans le fichier `blocks.po` que vous avez ouvert avec un éditeur de textes (puisque ce fichier a été réalisé à partir de la base de données .

```
484 msgid "x position"
485 msgstr "abscisse x"
486
487 msgid "y position"
488 msgstr "ordonnée y"
489
```

Apparemment tout est en place pour que la traduction soit celle que vous souhaitez.

Ce ne sera pas tout le temps comme ça ,mais là il y a une petite particularité.

Lorsque l'on inspecte les chaînes de caractères traduites dans le fichier `editor.po`, on constate que les deux instructions `y` figurent aussi.

```
1275 msgid "x position"
1276 msgstr "position x"
1277
1278 msgid "y position"
1279 msgstr "position y"
1280
```

Si vous ne les traduisez pas, le changement ne figurera pas sur les blocs.

Note : c'est volontairement que je n'ai pas traduit ces deux chaînes de caractères dans le fichier `editor.po` sur le serveur pootle (avant de faire la présentation), d'une part pour ne pas modifier la date du 6 Août 2014 et d'autre part pour vous permettre de faire vous même la modification. A noter que les caractères accentués sont acceptés (pas de code particulier à utiliser) .

#7 Septième étape :

Regroupez les deux fichiers : il est, au demeurant, plus facile de copier uniquement (pas l'entête - puisque celle de l'`editor.po` est la même) les chaînes de caractères du fichier `blocks.po` dans le fichier `editor.po` .

Et vous obtiendrez (***fichier non inclus dans le document .pdf***)

Il ne vous reste plus qu'à l'utiliser comme import translation file après majuscule+clic sur l'onglet mappemonde de l'éditeur Scratch

Conclusion :

Tout n'est pas encore parfait : il y a encore des mots qui échappent à la traduction , pour cela il faut du temps pour en avertir le team Scratch.

Il suffit de regarder attentivement l'interface pour constater que des mots ne sont pas traduits en français , soit que le mot ne figure pas dans la liste des fichiers `blocks.po` ou `editor.po` .

