

## Création d'un fichier `block_editor_experiment.po`

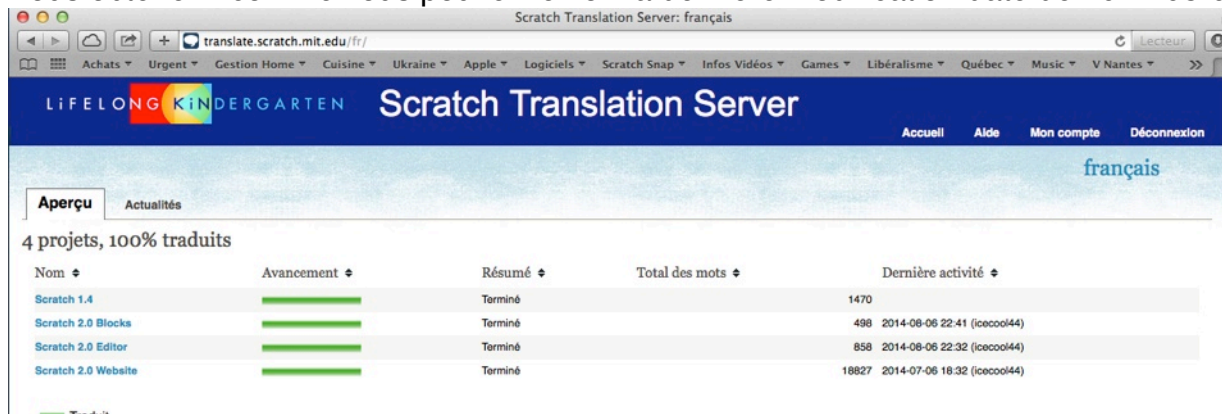
Voilà un mode d'emploi pour réaliser une traduction personnalisée des fichiers `blocks.po` et `editor.po`.

### #1 Première étape :

Se connecter à :

[Scratch Translation Server: français](http://translate.scratch.mit.edu/fr/)

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

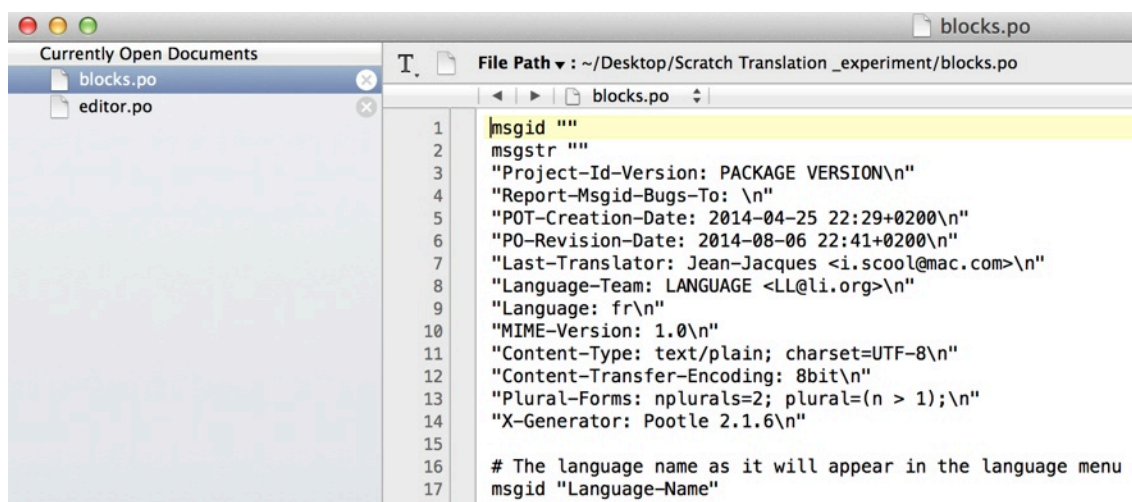


Vous allez télécharger le fichier

### #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



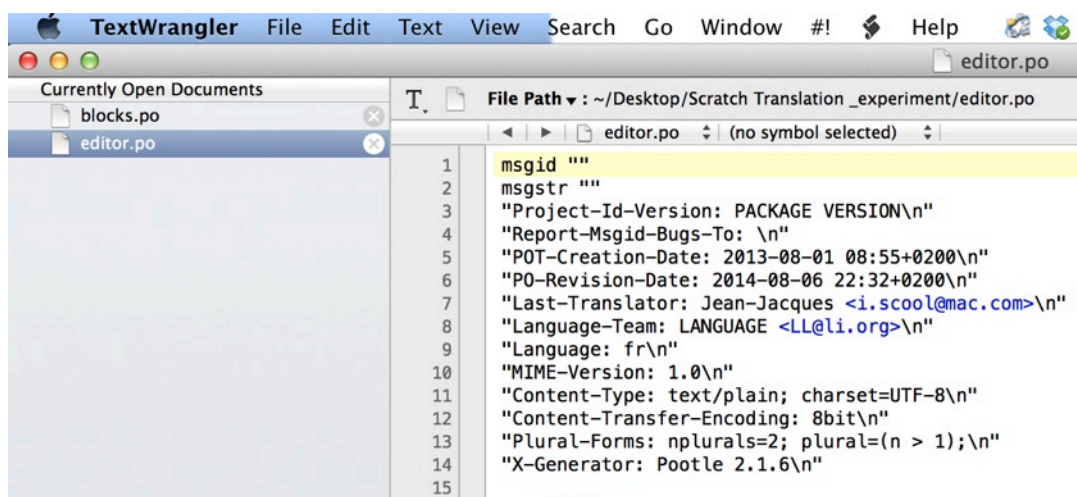
Vous allez télécharger le fichier

**( 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` .

