

# Participer au développement Python d'HABBY

## Github

<https://github.com/Yannlrstea/habby>

## Environnement Python

Si besoin, vous trouverez ci-dessous, les étapes pour faciliter la création de l'environnement virtuel Python d'HABBY.

### Windows

#### Dépendances

- Microsoft Visual C++ 14.0 : <https://visualstudio.microsoft.com/fr/visual-cpp-build-tools/>
- GDAL : <https://www.gisinternals.com/release.php>

#### Étape par étape

1. Lancer le fichier 'creation\_path\_habby\_windows.bat' ;
2. Télécharger les dépendances décrite ci-dessus.
3. Ouvrez le fichier 'creation\_env\_habby.bat' et spécifiez :
  1. le chemin d'accès à votre Python système en remplaçant le chemin de la variable : 'python\_source\_path=' ;
  2. le chemin d'accès à votre la wheel GDAL que vous avez préalablement téléchargée en remplaçant le chemin de la variable : 'gdal\_wheel\_path=' ;
  3. sauvegardez le fichier.
4. Lancer le fichier 'creation\_env\_habby.bat'.
5. Si toutes les étapes se sont bien déroulées, vous devriez voir apparaître la fenêtre principale d'HABBY.
6. Votre environnement virtuel Python pour HABBY est prêt.

### Linux

### Mac

# Traduction du logiciel

## Prés-requis

1. Linguist.exe : (<https://github.com/thurask/Qt-Linguist/releases>)
2. environnement virtuel d'HABBY avec PyQt5

## Utilisation dans le code

### Traduire des champs dans des classes Qt

```
self.tr('string to translate')
```

### Traduire des champs en dehors des classes Qt

Si pas de classe ou heritage de classe qui pose problème :

```
from PyQt5.QtCore import QApplication
text = QApplication.translate('Input', 'string to translate') #
'Input' sera le nom de la 'fausse' classe dans QLinguist et 'Neglect' le
string à traduire.
```

Ou

```
app = QApplication(sys.argv)
languageTranslator = QTranslator(app)
if language == 0:
    input_file_translation = 'Zen_EN'
    languageTranslator.load(input_file_translation,
os.path.join(os.getcwd(), 'translation'))
if language == 1:
    input_file_translation = 'Zen_FR'
    languageTranslator.load(input_file_translation,
os.path.join(os.getcwd(), 'translation'))
elif language == 2:
    input_file_translation = 'Zen_ES'
    languageTranslator.load(input_file_translation,
os.path.join(os.getcwd(), 'translation'))
app.installTranslator(languageTranslator)
app.translate('Input', 'string to translate')
```

Attention : ne pas traduire 'Warning :' dans les champs de log car utilisé pour le code couleur.

## Mise à jour des fichiers .ts à traduire dans HABBY

1. Vérifier que le fichier 'habby\_trans.pro' contient bien les fichiers.py contenant les champs à traduire
2. Lancer dans l'environnement virtuel et dans 'habby' et pour mettre à jour les fichiers, lancer la commande : `python -m PyQt5.pylupdate_main habby_trans.pro`
3. Ouvrir le fichier de langue souhaité (ex : 'Zen\_FR.ts') dans le répertoire 'translation' avec Linguist.exe
4. Renseigner les champs 'French translation' souhaités ;
5. Sauvegarder le fichier ;
6. Lancer l'invite de commande dans 'habby' et pour mettre à jour le fichier de langage choisi, lancer la commande :

```
C:\habby_dev\dependence\linguist_5.13.2\lrelease.exe translation/Zen_FR.ts"  
ou C:\habby_dev\dependence\linguist_5.13.2\lrelease.exe  
translation/Zen_P0.ts"
```

- Relancer HABBY

From:

<https://habby.wiki.inrae.fr/> - **HABBY**

Permanent link:

<https://habby.wiki.inrae.fr/doku.php?id=fr:develop:collaboration:dev&rev=1615454360>

Last update: **2021/03/11 10:19**

