

# 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

- Python  $\geq 3$
- Git
- Microsoft Visual C++ 14.0 : <https://visualstudio.microsoft.com/fr/visual-cpp-build-tools/>
- GDAL : <https://www.gisinternals.com/release.php>

#### Étape par étape

- Avoir cloné le projet git <https://github.com/Yannlrstea/habby>
- Télécharger les dépendances décrite ci-dessus.
- Ouvrez le fichier 'creation\_env\_habby.bat' et spécifiez :
  - le chemin d'accès à votre Python système en remplaçant le chemin de la variable : 'python\_source\_path=' ;
  - le chemin d'accès à votre la wheel GDAL que vous avez préalablement téléchargée en remplaçant le chemin de la variable : 'gdal\_wheel\_path=' ;
  - sauvegardez le fichier.
- Lancer le fichier 'creation\_env\_habby.bat'.
- Si toutes les étapes se sont bien déroulées, vous devriez voir apparaître la fenêtre principale d'HABBY.
- Votre environnement virtuel Python pour HABBY est prêt.

### Linux

### Mac

# Traduction du logiciel

## Prés-requis

- Linguist.exe : (<https://github.com/thurask/Qt-Linguist/releases>)
- 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

- Vérifier que le fichier 'habby\_trans.pro' contient bien les fichier.py contenant les champs à traduire
- Lancer dans l'environnement virtuel et dans 'habby' et pour mettre à jour les fichiers, lancer la commande :

```
python -m PyQt5.py\update_main habby_trans.pro
```

- Ouvrir le fichier de langue souhaité (ex : 'Zen\_FR.ts') dans le répertoire 'translation' avec Linguist.exe
- Dans le logiciel Linguist, renseigner les champs 'French translation' souhaités ;
- Sauvegarder le fichier ;
- Lancer l'invite de commande dans 'habby'
- Mettre à jour le fichier de langage choisi en lançant la commande (ici pour le fichier français) :

```
C:\habby_dev\dependance\linguist_5.13.2\lrelease.exe translation/Zen_FR.ts
```

- Relancer HABBY

From:

<https://habby.wiki.inrae.fr/lib/tpl/bootstrap3-multilang/> - **HABBY**

Permanent link:

<https://habby.wiki.inrae.fr/lib/tpl/bootstrap3-multilang/doku.php?id=fr:develop:collaboration:dev&rev=1615486126>

Last update: **2021/03/11 19:08**

