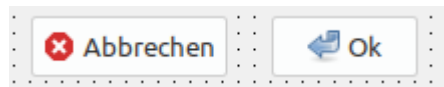


Wie bindet man eine Sprachdatei in ein Lazarus-Projekt ein?

Stand: 07.09.2024

Dieser kurze Artikel geht auf eine Fragestellung vom „AltenPascaler“ auf dem „2. Norddeutschen Lazarustreffen“ zurück.

Es fiel auf, das zum Beispiel „BitBtn“ im Formulareditor von Lazarus mit deutschen Texten beschriftet sind



aber, wenn man das Projekt kompiliert, sind die Beschriftungen in Englisch:



Es kam dann aus den Reihen der Teilnehmenden, der Hinweis, das man für die entsprechende Sprache die „.po“-Datei einbinden muss, aber wie bindet man nun die entsprechende „.po“-Datei ins Projekt ein?

Ab hier gibt es die Lösung die auf der „Lazaruskonferenz 2024“ durch einen Hinweis von „willi4willi“ erarbeitet wurde.

Als erstes bindet mal die Unit „DefaultTranslator“ im „uses“-Teil der Project-Datei ein:

```
Interfaces, // this includes the LCL widgetset  
//  
// Um die Sprache der Visuellen Komponenten an die gewünschte Sprache anpassen  
//  
// Translate .po-Dateien ins Projektverzeichnis kopieren  
// Lazarus-Verzeichnis \lcl\languages\ (/home/lazman/fpcupdeluxe/lazarus/lcl/languages)  
// an Kunden weitergeben  
//  
// Wenn man mehrere .po-Dateien im Projektverzeichns hat, kann man über den Startparameter  
// "-l xx" die Sprache beim Start auswählen.  
// "-l de" stellt die Sprache auf deutsch  
//  
DefaultTranslator, // Muss als erstes angegeben werden  
Forms, unit1;  
{ you can add units after this }
```

Damit ist es ist aber noch nicht getan.

Man muss jetzt noch die entsprechende „*.po“-Dateien aus dem Lazarus-Verzeichnis „\lcl\languages\“ ins Projektverzeichnis kopiert werden und später auch mit der Software zusammen weitergegeben werden.

Wie bindet man eine Sprachdatei in ein Lazarus-Projekt ein?

Stand: 07.09.2024

Hier noch die Unit im Ganzen:

```
program project1;

{$mode objfpc}{$H+}

uses
  {$IFDEF UNIX}
  cthreads,
  {$ENDIF}
  {$IFDEF HASAMIGA}
  athreads,
  {$ENDIF}
  Interfaces, // this includes the LCL widgetset
  //
  // Um die Sprache der Visuellen Komponenten an die gewünschte Sprache anpassen
  //
  // Translate po-Dateien ins Projektverzeichnis kopieren
  // Lazarus-Verzeichnis \lcl\languages\ (/home/lazman/fpcupdeluxe/lazarus/lcl/languages)
  // an Kunden weitergeben
  //
  // Wenn man mehrere .po-Dateien im Projektverzeichns hat, kann man über den Startparameter
  // "-l xx" die Sprache beim Start auswählen.
  // "-l de" stellt die Sprache z.B. auf deutsch
  //
  DefaultTranslator, // Muss als erstes angegeben werden
  Forms, unit1;
{ you can add units after this }

{$R *.res}

begin
  RequireDerivedFormResource:=True;
  Application.Scaled:=True;
  Application.Initialize;
  Application.CreateForm(TForm1, Form1);
  Application.Run;
end.
```

Der Unterschied zu der Version vom „2. Norddeutschen Lazarustreffen“ ist, das es bei dieser Version nicht möglich ist, die Sprache zur Laufzeit zu ändern.