

How to translate

Polygons

Translation procedure.

- 1) Open polygons.img in Imagine
- 2) Press F4 to open Memory Window
- 3) Find and edit **tlumacz** class, edit all the procedures (listed below)
- 4) Invent a new name as a name for your language for e.g. **xyz**
- 5) Copy all section which starts with **if jezyk="ang [**
And ends with **]** and replace **ang** with **xyz**
- 6) In the copied text translate second arguments of **make** (usually in characteristic **||** parenthesis, not deleting those parenthesis).
Add a global variable **flagi3** with picture of your flag, and next change button **moj_pasek->przy_tlu** - replace `tst'setJęzyk "pol tst'wszystko prz_tlu'setPicture :flagi2` with `tst'setJęzyk "xyz tst'wszystko prz_tlu'setPicture :flagi3`
- 7) Test the project.
- 8) Save the project as..

In case of problems you may send a translation to author (katarzyna@oeiizk.waw.pl).

to **buttons**

(nothing to do)

to **etykiety**

```
;dla menu_boki -3
if jezyk="pol
  [ menu_boki_e1'setValue
  "|Wska  odcinek przez klikni  cie na nim mysz
lub przez wskazanie dwóch punktów.|
  menu_boki_e2'setValue "|poziom|
  menu_boki_e3'setValue "|Zmie  poziom,
klikaj c na powy sz  ikon .|
  ]
if jezyk="ang
  [ menu_boki_e1'setValue "|Click on the segment or choose two points.|
  menu_boki_e2'setValue "|level|
  menu_boki_e3'setValue "|To change level click on  icon above.|
  ]

if jezyk="xyz
  [ menu_boki_e1'setValue "|??? a new text|
  menu_boki_e2'setValue "|??? a new text|
  menu_boki_e3'setValue "|??? a new text|
  ]
```

```

;dla menu_katy -3
if jezyk="pol
 [ menu_katy_e1'setValue "|Odłó k t wskazuj c trzy punkty. Orientacja k ta b dzie zgodna
ze wskazówkami zegara.|
 menu_katy_e2'setValue "|Zmie numer k ta klikaj c na ikon obok.|
 menu_katy_e3'setValue "| nr k ta|
 ]
if jezyk="ang
 [ menu_katy_e1'setValue "|Choose three points to put angle. Orientation of angle will be
clockwise.|
 menu_katy_e2'setValue "|To change the number of the angle, click on the near icon.|
 menu_katy_e3'setValue "|the number of the angle|
 ]

```

```

;dla menu_przec -1
if jezyk="pol
 [menu_przec_e1'setValue "|Wska dwa ró ne odcinki.]]
if jezyk="ang
 [menu_przec_e1'setValue "|Choose two different segments.]]

```

```

;dla menu_punkty -1
if jezyk="pol
 [ menu_punkty_e1'setValue
"| Wska myszk
dwa punkty,
które chcesz
poł czy .]]
if jezyk="ang
 [ menu_punkty_e1'setValue
"| Choose the two
points you want
to connect.]]

```

```

;dla menu_punkty0 -1
if jezyk="pol
 [ menu_punkty0_e1'setValue
"* dodaj nowy punkt -
- kliknij na planszy WIELOK T,

```

```

* zamknij łaman -
- kliknij prawym przyciskiem myszy
na planszy WIELOK T,

```

```

* je li chcesz zmieni kolor odcinka, kliknij
prawym przyciskiem myszy na nim
i zmie kolor.]]

```

```

if jezyk="ang
 [ menu_punkty0_e1'setValue
"* If you want to create a new point,

```

click on pane POLYGON.

* If you want to close polygon,
right click on pane POLYGON.

* If you want to change segment's colour,
right click on the segment and choose colour.[]

```
;dla menu_punkty2 -5
if jezyk="pol
  [ menu_punkty2_e1'setValue "|Wybierz rodzaj punktu, który chcesz doda .|
    menu_punkty2_e2'setValue "|Kliknij w dowolnym miejscu na planszy WIELOK T.|
    menu_punkty2_e3'setValue "|Punkty zwi zane z odcinakmi:|
    menu_punkty2_e4'setValue "|Wybierz
mysz
  dany
  odcinek.|
  menu_punkty2_e5'setValue "|Rzut punktu na odcinek:|
  ]
if jezyk="ang
  [ menu_punkty2_e1'setValue "|Choose kind of point you want to add.|
    menu_punkty2_e2'setValue "|To add a point click anywhere on pane POLYGON.|
    menu_punkty2_e3'setValue "|Points connected with sides:|
    menu_punkty2_e4'setValue "|To choose segment click on it.|
    menu_punkty2_e5'setValue "|Projection of the point to the segment:|
  ]
```

```
;dla menu_pytania -2
if jezyk="pol
  [ menu_pytania_e1'setValue "|Podawane s ró ne własno ci trójk ta, nale y zrobi
  ilustracj do odpowiedzi oraz okre li czy dana własno zachodzi.|
  menu_pytania_e2'setValue "|Dla danego rodzaju figury nale y narysowa wielok t o
  podanym polu.
  Punkty ciemzielone mo na swobodnie zmienia , troch ja niejsze - z pewnymi
  ograniczeniami, natomiast wierzchołkami w kolorze bordo nie mo na manipulowa .|
  ]
if jezyk="ang
  [ menu_pytania_e1'setValue "|There are different properties of triangle. You must make
  illustration to your answer and say yes or no if property is true or false.|
  menu_pytania_e2'setValue "|For different kinds of figure you must draw polygon with
  specified area.
  Dark green point you can move without any restrictions, A little lightness with some
  restrictions, but deep-edit ones you cannot move.[]
```

```
;dla menu_spodek-1
if jezyk="pol
  [ menu_spodek_e1'setValue "|Wybierz punkt, który chcesz rzutowa a nast pnie odcinek.[]
```

```
if jezyk="ang
  [ menu_spodek_e1'setValue "|Choose the point you want to project, next choose the
segment.|]
```

```
;dla plansza_poleob i menu_pytania
```

```
if jezyk="pol
  [ pyt_poleob_e1'setValue "|Narysuj wielok t o okre lonym polu i obwodzie.|
  menu_pytania_e3'setValue "|Narysuj wielok t o okre lonym polu i obwodzie.|
  ]
if jezyk="ang
  [ pyt_poleob_e1'setValue "|Draw polygon with specified area and periphery.|
  menu_pytania_e3'setValue "|Draw polygon with specified area and periphery.|
  ]
End
```

```
to n_nie
```

```
if jezyk="pol [output "NIE]
if jezyk="ang [output "NO]
```

```
end
```

```
to n_tak
```

```
if jezyk="pol [output "TAK]
if jezyk="ang [output "YES]
end
```

```
to napisy
```

```
if jezyk="pol
  [ figura_e'setValue "WIELOK T
  kolka_e'setValue "K TY
  kratka_plansza_e'setValue "KRATKA
  menu_boki_e'setValue "|ODKŁADANIE ODCINKÓW|
  menu_katy_e'setValue "K TY
  menu_przec_e'setValue "|PRZECI CIE ODCINKÓW|
  menu_punkty_e'setValue "|NOWY ODCINEK|
  menu_punkty0_e'setValue "|ZBUDUJ WIELOK T|
  menu_punkty2_e'setValue "|NOWY PUNKT|
  menu_pytania_e'setValue "|PYTANIA|
  menu_spodek_e'setValue "RZUT
  obwod_e'setValue "ODCINKI
  pole_e'setValue "POLE
  ]
if jezyk="ang
  [ figura_e'setValue "POLYGON
  kolka_e'setValue "ANGLES
  kratka_plansza_e'setValue "BARS
  menu_boki_e'setValue "|PUT SEGMENTS|
```

```
menu_katy_e'setValue "ANGLES
menu_przec_e'setValue "|SEGMENTS INTERSECTION|
menu_punkty_e'setValue "|NEW SEGMENT|
menu_punkty0_e'setValue "|BUILD POLYGON|
menu_punkty2_e'setValue "|NEW POINT|
menu_pytania_e'setValue "|QUESTIONS|
menu_spodek_e'setValue "PROJECTION
obwod_e'setValue "SIDES
pole_e'setValue "area
```

```
]
End
```

to rady

```
if jezyk="pol
```

```
[
  moj_pasek'prz_pkt'setHint "|wstaw nowe punkty klikaj c na planszy WIELOK T|
  moj_pasek'prz_pkt2'setHint "|wstaw dodatkowy punkt|
  moj_pasek'prz_po1'setHint "|utwórz nowy odcinek - po1 cz punkty|
  moj_pasek'prz_bok'setHint "|od1ó odcinki|
  moj_pasek'prz_kat'setHint "|od1ó k t|
  moj_pasek'prz_pol'setHint "|poka pole|
  moj_pasek'prz_kra'setHint "|narysuj kratk |
  moj_pasek'prz_wol'setHint "|mo esz swobodnie przemieszcza punkty|
  moj_pasek'prz_sia'setHint "|poka siatk |
  moj_pasek'prz_tlu'setHint "|tłumacz napisy na j zyk angielski|
  moj_pasek'prz_kon'setHint "|sprawdzanie samoprzecinania si wielok tu|
  moj_pasek'prz_pyt'setHint "|wykonaj zadania|
```

```
]
if jezyk="ang
```

```
[
  moj_pasek'prz_pkt'setHint "|insert new points - click on pane POLYGON|
  moj_pasek'prz_pkt2'setHint "|insert a new point|
  moj_pasek'prz_po1'setHint "|create a new segment - connect points|
  moj_pasek'prz_bok'setHint "|put segments|
  moj_pasek'prz_kat'setHint "|put a angle|
  moj_pasek'prz_pol'setHint "|show an area|
  moj_pasek'prz_kra'setHint "|draw bars|
  moj_pasek'prz_wol'setHint "|you can freely move points|
  moj_pasek'prz_sia'setHint "|show a grid|
  moj_pasek'prz_tlu'setHint "|translate captions into Polish |
  moj_pasek'prz_kon'setHint "|check if the polygon intersersets|
  moj_pasek'prz_pyt'setHint "|answer the questions|
```

```
]
End
```

to t_dialog :fput

```

if jezyk="pol
  [if :fput="rozne_punkty [make "odp "|Podaj dwa ró ne punkty!|]
    if :fput="rozne_odcinki [make "odp "|Podaj dwa ró ne odcinki!|]
      if :fput="uwaga [make "odp "|Uwaga!|]
        if :fput="bok_istnieje [make "odp "|Bok istnieje!|]
          if :fput="odlož_katy [make "odp "|Odłó k ty wewn trzne trójk ta.|]
            if :fput="popraw [make "odp "|Trzeba poprawi !|]
              if :fput="trzy_srodkowe [make "odp "|Narysuj trzy rodkowe trójk ta.|]
                if :fput="trzy_wysokosci [make "odp "|Narysuj trzy wysoko ci dla trójk ta.|]
                  if :fput="wysokosci_rozne [make "odp "|Narysuj trójk t tak, by wysoko ci były ró ne.|]
                ]
              ]
            ]
          ]
        ]
      ]
    ]
  ]
if jezyk="ang
  [if :fput="rozne_punkty [make "odp "|Give two different points!|]
    if :fput="rozne_odcinki [make "odp "|Give two different segments!|]
      if :fput="uwaga [make "odp "|Caution!|]
        if :fput="bok_istnieje [make "odp "|Side exists!|]
          if :fput="odlož_katy [make "odp "|Put three angles of triangle.|]
            if :fput="popraw [make "odp "|Try again!|]
              if :fput="trzy_srodkowe [make "odp "|Draw three middles of the triangle.|]
                if :fput="wysokosci_rozne [make "odp "|Draw three highs of the triangle.|]
                  if :fput="trzy_wysokosci [make "odp "|Draw the triangle with three different highs.|]
                ]
              ]
            ]
          ]
        ]
      ]
    ]
  ]
output :odp
end

to t_odp :fput
let "odp []

if jezyk="pol
  [ if :fput="malo [make "odp "|Za mało.|]
    if :fput="duzo [make "odp "|Za du o.|]
    if :fput="dobrze [make "odp "|Dobrze.|]
    if :fput="zle [make "odp "| le.|]
    if :fput="dobrze_tak [make "odp "|Dobrze, poprawna odpowied to tak.|]
    if :fput="dobrze_nie [make "odp "|Dobrze, poprawna odpowied to nie.|]
    if :fput="zle_tak [make "odp "| le, poprawna odpowied to tak.|]
    if :fput="zle_nie [make "odp "| le, poprawna odpowied to nie.|]
    if :fput="zle_pole [make "odp "| le,
zmie pole wielok ta.|]
    if :fput="zle_obwod [make "odp "| le,
zmie obwód wielok ta.|]
  ]
if jezyk="ang
  [ if :fput="malo [make "odp "|To small.|]
    if :fput="duzo [make "odp "|To big.|]
    if :fput="dobrze [make "odp "|Good.|]
    if :fput="zle [make "odp "|Wrong.|]
    if :fput="dobrze_tak [make "odp "|Good, the correct answer is yes.|]
    if :fput="dobrze_nie [make "odp "|Good, the correct answer is no.|]
  ]

```

```

    if :fput="zle_tak [make "odp "|Wrong, the correct answer is yes.]
    if :fput="zle_nie [make "odp "|Wrong, the correct answer is no.]
    if :fput="zle_pole [make "odp "|Wrong,
change area of the polygon.]
    if :fput="zle_obwod [make "odp "|Wrong,
change periphery of the polygon.]
]

```

```

output :odp
end

```

```

to t_przyciski :fput
let "odp []
if jezyk="pol
[ if :fput="swobodne_pkt [make "odp "|swobodne punkty]
  if :fput="na_odc [make "odp "|na odcinku]
  if :fput="w_odc [make "odp "|w rodku odcinka]
  if :fput="na_przec [make "odp "|na przeciu]
  if :fput="rzut [make "odp "|rzut]
  if :fput="poziom [make "odp "|skasuj aktywny poziom]
  if :fput="angle [make "odp "|skasuj aktywny k t]
  if :fput="zad2 [make "odp "|Wlasno ci trojk tow]
  if :fput="zad4 [make "odp "|Pole wielok tow]
  if :fput="zad6 [make "odp "|Pole i obwod]
  if :fput="spr [make "odp "|sprawdzenie]
  if :fput="jeszcze_raz [make "odp "|jeszcze raz]
  if :fput="spr_wyk [make "odp "|sprawd wykonanie]
]

```

```

if jezyk="ang
[ if :fput="swobodne_pkt [make "odp "|free points]
  if :fput="na_odc [make "odp "|on the segment]
  if :fput="w_odc [make "odp "|middle of the segment]
  if :fput="na_przec [make "odp "|on intersection]
  if :fput="rzut [make "odp "|projection]
  if :fput="poziom [make "odp "|delete the current level]
  if :fput="angle [make "odp "|delete the current angle]
  if :fput="zad2 [make "odp "|Triangles properties]
  if :fput="zad4 [make "odp "|Polygon area]
  if :fput="zad6 [make "odp "|Area and periphery]
  if :fput="spr [make "odp "|check]
  if :fput="jeszcze_raz [make "odp "|once more]
  if :fput="spr_wyk [make "odp "|check the illustration]
]

```

```

]
output :odp
end

```

to **wszystko**

nothing to do