

# TipTimes Translation Software

Inhaltsverzeichnis:

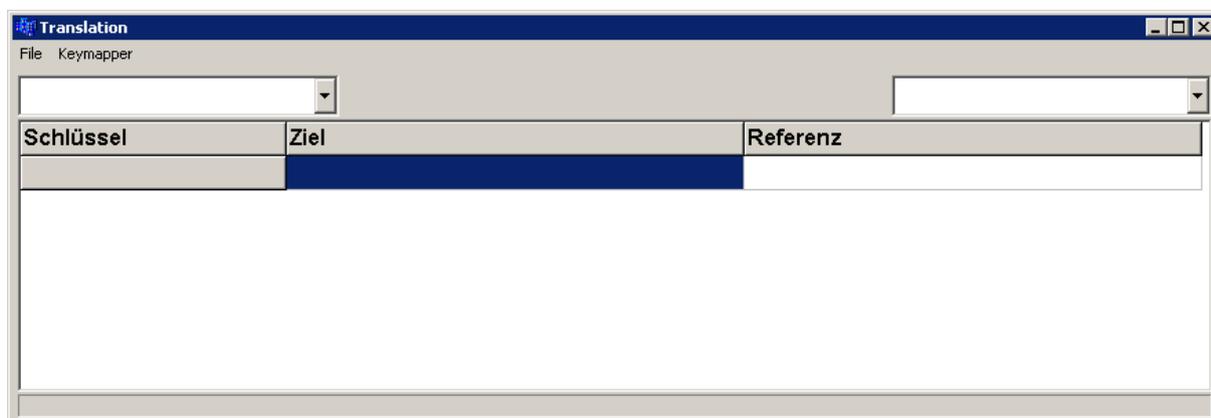
1. **Aufbau**
  1. Stringmapper
  2. Keymapper
2. **Bedienung**
  1. Stringmapper
    1. Neue Sprachdatei anlegen
    2. Vorhandene Sprachdatei editieren
    3. Sprachdatei speichern
  2. Keymapper
    1. Neues Layout anlegen
    2. Vorhandenes Layout editieren
    3. Layout speichern

## 1. Aufbau:

Das Programm **TTranslation.exe** ist in zwei Unterprogramme eingeteilt. Das erste Programm, das Sie sehen werden, ist der *Stringmapper*. Mit diesem lassen sich Sprachdateien vergleichen und verändern.

Wenn Sie im Menü auf Keymapper klicken, erscheint der Keymapper. Über die Virtuelle Tastatur können Sie dann Tasten belegen.

### 1.1. Stringmapper:



Sprachen können Sie durch das Klicken auf die weißen Kästen oben links und oben rechts auswählen. Ihnen wird eine Auswahl an Sprachen angezeigt, die zum Vergleichen und Verändern bereitsteht.



Im linken Kasten können Sie zusätzlich **< neu > ...** auswählen. Diese Auswahl öffnet den „*Neue Sprache*“-Dialog.

Die drei Spalten der Tabelle bedeuten folgendes:

- **Schlüssel**

Hier sehen Sie den so genannten Schlüssel. Über diesen greift TipTimes auf ihre Übersetzung zu. Er ist grau hinterlegt und nicht editierbar.

- **Ziel**

Hier stehen die Übersetzten Strings. Diese sind der Sprache zugeordnet, die im Kasten oben links ausgewählt wurde. Durch Doppelklicken können Sie den Wert verändern.

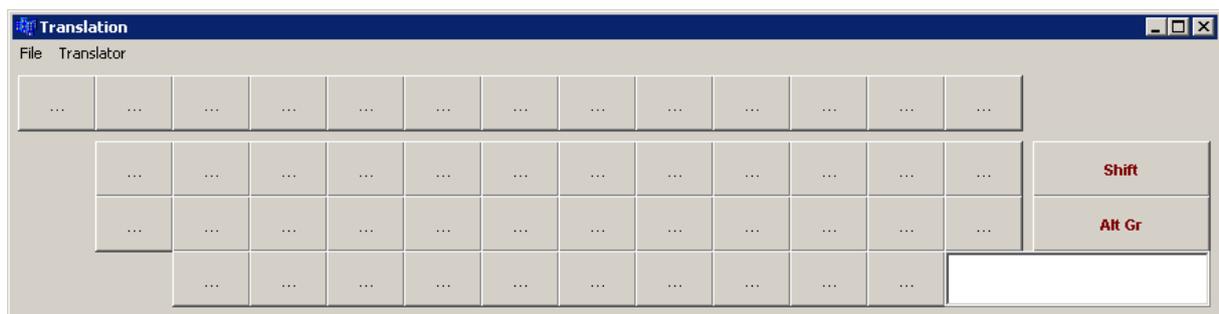
- **Referenz**

Hier stehen die Strings, die Ihnen als Referenz dienen sollen. Diese sind der Sprache zugeordnet, die im Kasten oben rechts ausgewählt wurde. Auch diese können Sie verändern. Falls ihnen z.B. Fehler auffallen, müssen Sie nicht die Sprachen tauschen, sondern können diese sofort korrigieren.

Des weiteren ist bei den ausgewählten **Sprachen** zu beachten, das es **nicht die selben** sein dürfen. Man kann also nicht Englisch auf Englisch oder Deutsch auf Deutsch übersetzen. Falscheingaben können Sie aus der Statusleiste ablesen. Diese befindet sich an der unteren Kante des Fensters.



## 1.2. Keymapper:



Der Keymapper besteht aus einer Art virtuellen Tastatur. Dabei werden allerdings nur die Tasten angezeigt, die für TipTimes beschriftet werden müssen. Um sich mit der Belegung vertraut zu machen, können Sie eine Layout-Datei laden. Diese sind im Unterverzeichnis „*Languages\Keycodes*“.

Mit einem Druck auf den **Shift-Button** schalten Sie auf Hochgestellte Zeichen um.  
Mit dem **Alt Gr-Button** schalten Sie auf Alternative Zeichenbelegung.



Mit einem Druck auf denselben Button lässt sich die Option wieder deaktivieren.

Wenn Sie auf eine virtuelle Taste drücken, ist diese zum Editieren aktiviert.  
Sie gelangen automatisch in das Textfeld zum Editieren. In einer Taste kann maximal ein Zeichen stehen.



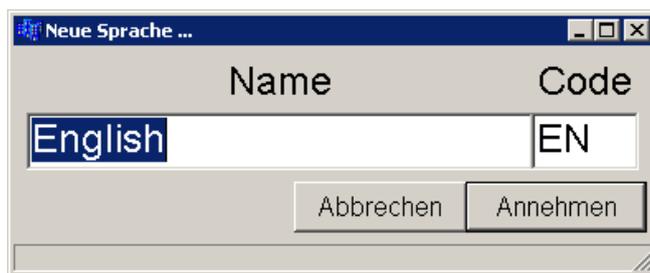
## 2. Bedienung:

Im Folgenden werden Grundlegende Schritte erklärt.

### 2.1. Stringmapper:

#### 2.1.1. Neue Sprachdatei anlegen

Um eine neue Sprachdatei anzulegen können Sie zum einen im Menü auf **Neue Sprache ...** drücken, zum anderen können Sie im oberen linken Kasten **< neu > ...** auswählen diese Auswahl führt Sie zum „*Neue Sprache*“-Dialog.



Hier können Sie den Namen der Sprache und einen Code eingeben. Für Deutschland z.B. DE, für Japan JP.

Nach bestätigen wird die Sprache automatisch als Ziel gesetzt.

### 2.1.2. Vorhandene Sprachdatei editieren

Um eine vorhandene Sprachdatei zu editieren, wählen Sie diese im linken Kasten aus. Wählen Sie eine Referenzsprache im rechten Kasten. Nun können Sie beginnen, die Zuordnungen zu schreiben.

Schlüssel	Ziel	Referenz
addadvertisement	insert advertism	Werbung hinzufügen

### 2.1.3. Sprachdatei speichern

Um eine Sprachdatei zu speichern müssen Sie nur auf Speichern drücken. Die Sprachdatei wird automatisch mit ihrem Namen im „*Languages*“ Ordner gespeichert.

## 2.2. Keymapper:

### 2.2.1. Neues Layout anlegen

Um ein neues Layout anzulegen können Sie entweder ein vorhandenes Layout editieren und unter einem anderen Namen speichern, oder Sie klicken im Menü auf Neues Layout und starten ohne ein Mapping.

### 2.2.2. Vorhandenes Layout editieren

Um ein Layout zu editieren, laden Sie es einfach in die virtuelle Tastatur. Dann können Sie wie im Aufbau erklärt die Tasten anklicken und belegen.

(Tipp: Hochsteltaste und Alt-Gr können auch während dem klicken gehalten werden)

### 2.2.3. Layout speichern

Um ein Layout zu speichern, klicken Sie im Menü auf Speichern und wählen einen Dateinamen aus, unter dem Sie speichern möchten. Daraufhin werden alle Key mappings in diese Datei geschrieben.