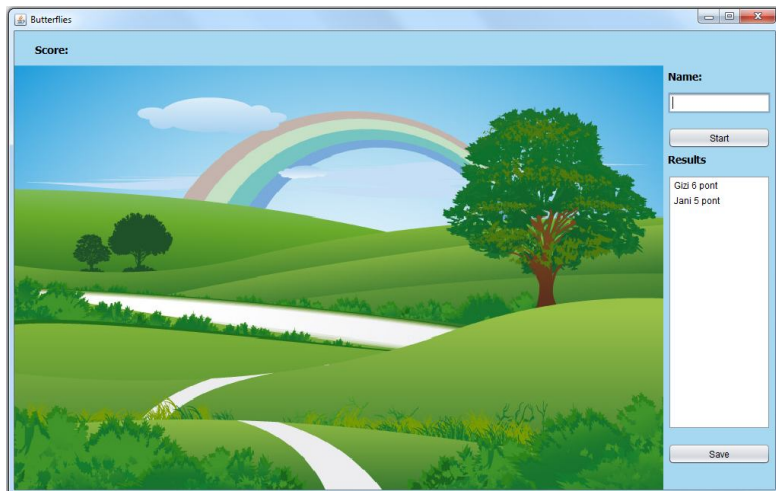


A pillangós feladat „nemzetköziesítése”

Feladat:

Ez már annyira jól sikerült játék lett ☺ - hogy akár külföldön is el lehet adni, ahhoz azonban nem magyar feliratok kellenének. Oldja meg, hogy könnyedén lehessen váltani angolra:



Úgy is megoldhatja, hogy a start gomb mellett rádiógombokkal lehet eldönteni, hogy magyarul vagy angolul akarjuk használni.

Ha nem a rádiógombok hatására akarja beállítani, hanem a VM-t kéri meg rá, akkor itt lehet beállítani:

Essen néhány szó arról is, hogyan lehet más nyelvű feliratozást készíteni, illetve ne feledkezzünk meg a tesztelésről. Ezekről most csak nagyon röviden.

1. Más nyelv használata.

Ehhez property fájlokat kell használnunk, a default (*FajlNev* nevű) fájlban kulcs-érték párokkal lehet megadni, hogy milyen kulcshoz milyen érték tartozzon. E mellé több más property fájlt is írhatunk *FajlNev_nyelv* vagy *FajlNev_nyelv_ország* néven, az elnevezések alapján ismeri fel a program, hogy melyik nyelven milyen szöveg tartozik a kulcshoz.

Most csak néhány felirat módosítását mutatom meg, a többi hasonló.

Mivel már a frame címét is át akarjuk írni, ezért ott, annak `inditas()` metódusában adom meg a használni kívánt „bundle”-t, és mivel nem csak ezt az egy feliratot szeretnénk átírni, hanem a többit is, ezért ezt át is adjuk a vezérlésnek, aki majd továbbítja a paneleknek:

```
ResourceBundle bundle = ResourceBundle.getBundle(Global.BUNDLE);  
cim = bundle.getString("CIM");  
this.setTitle(cim);  
  
vezerlo.inditas(bundle);
```

A hivatkozott elérés: `"lokalitasok/Bundle"`.

A `Bundle.properties` fájl tartalma:


```
@Test
public void pillango() {

    pillango.elkaptakE(dx, dy);
    assertFalse(pillango.isElkaptak());

    pillango.elkaptakE(kepX + dx, kepY + dy);
    assertTrue(pillango.isElkaptak());

    Jatekos jatekos = new Jatekos("nev");
    jatekos.pontotKap();
    assertTrue(jatekos.getPontSzam() == 1);
}
}
```