

**Poczytaj**

**COLLABORATORS**

	<i>TITLE :</i> Poczytaj		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		July 1, 2022	

**REVISION HISTORY**

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

# Contents

<b>1 Poczytaj</b>	<b>1</b>
1.1 Poczytaj . . . . .	1
1.2 wstępow . . . . .	1
1.3 instalacja . . . . .	1
1.4 jeżeli . . . . .	2

---

# Chapter 1

## Poczytaj

### 1.1 Poczytaj

Wstępn

Instalacja

Jeśli zbiłdziem...

### 1.2 wstępn

Jest to polskie tłumaczenie tekstów menu, okienek oraz przycisków programu Personal Paint 7.0.

W początkowej wersji tłumaczyłem wszystkie wyrazy, później doszedłem jednak do wniosku, że pewne sformułowania na tyle zadomowiły się w języku komputerowym, iż lepiej będzie pozostawić je w angielskim oryginalnym brzmieniu. Tak było n.p. z wyrazem "brush". Wprawdzie spotyka się gdzieś nigdzie tłumaczenie "pędzel", ale w polskim języku komputerowym słowo "brush" oznacza jednak trochę coś innego niż w języku polskim "pędzel". A "Anim-pędzel" brzmi jakoś dziwnie...

Podobnie było n.p. z "Undo", którego nie zastępowałem słowem "Cofnij", i z kilkoma jeszcze innymi. Jeśli jednak komuś to nie odpowiada, lub uważa moje tłumaczenie za nietrafne, polecam lekturę fragmentu

Jeśli zbiłdziem

Zresztą niektóre terminy nie mają po prostu polskiego odpowiednika ←

a teksty niektórych okien, z opcjami do wyboru, nie dają się w prosty sposób przetłumaczyć, ponieważ są zawarte w pliku głównym programu.

### 1.3 instalacja

Personal Paint nie ma zaimplementowanych typowych amigowskich "locali". Dlatego należy:

- przegrać plik "UIText.pol" do katalogu "PPaint\_prefs", który

- znajduje się w katalogu PPainta.
- czcionkę "personal" z polskimi "ogonkami" należy umieścić zamiast oryginalnej w katalogu FONTS PPainta (lub dysku systemowego, jeżeli tam masz ją umieszczoną) i zresetować komputer lub uruchomić systemowego FixFonta.
  - po wgraniu programu należy z menu rozwijalnego wybrać z "Settings", opcję "Language" ("Sprache" w niemieckiej wersji), a w niej "Polish" ("Polnisch").
  - zapisać na dysku ustawienia (np. w pliku "Startup\_1.set").

## 1.4 jeżeli

Jestem świadomy tego, że moje tłumaczenie może w niektórych miejscach nie być trafne, lub po prostu może komuś nie podobać się.

Jest jednak na to rada. Wystarczy wczytać plik "UIText.pol" do dowolnego edytora (ja robiłem to CED-em), odnaleźć właściwy tekst i zmienić.

Pamiętać należy przy tym, że:

- nowy tekst musi pozostać w tej linii ,w której był,
- jeżeli linia składa się z kilku części, MUSZĄ być one oddzielone tabulatorem (n.p."Wydrukuj... <TAB> <P>")
- jeżeli tekst jest na tyle długi, że nie mieści się w wyświetlanym okienku, powinien być rozdzielony kreską u dołu ("\_") (n.p. tekst: "Za mało pamięci CHIP,\_aby otworzyć ekran", zostanie wyświetlony w dwóch liniijkach)
- Jeżeli w opisie gadżetu występuje taka kreska "\_", to oznacza ona skrót klawiaturowy (litera następująca po niej będzie wyświetlana w gadżecie jako podkreślona, a jej naciśnięcie będzie wywoływać akcję opisaną gadżetem -n.p. napis "\_Dalej" oznacza, że litera "D" będzie podkreślona i można nią, zamiast klawiszem myszy, wybrać opcję "Dalej")

Życzę przyjemnego eksperymentowania.

Bogdan Turczak  
turecki@arcadia.tuniv.szczecin.pl