



Forum: Aide - Recherche de logiciels

Topic: Importer/Remplacer des entrées *.ini

Subject: Re: Importer/Remplacer des entrées *.ini

Publié par: Constance

Contribution le : 27/07/2018 22:59:06

Bon, ça m'a pris du temps, mais je pense avoir enfin réussi ^^

Désormais le script requiert impérativement que les commandes "tr" et "sed" soient accessibles via le PATH (ou dans le répertoire courant).

Ces commandes (et leurs dépendances) sont disponibles pour Windows via <http://gnuwin32.sourceforge.net/packages/coreutils.htm> (tr est dans le package) et <http://gnuwin32.sourceforge.net/packages/sed.htm> (lui a droit à son package dédié)

Il en a besoin afin qu'il ne te soit pas nécessaire de faire du rechercher/remplacer avec Notepad2. Le script créera des fichiers temporaires lui-même, on pourra donc lui fournir directement des fichiers comme par exemple ceux-ci :

vf_1.txt

```
[Pocket_PrimaryWeapon]
```

```
PocketFriendlyName=Arme principale
```

```
[Pocket_PrimaryAmmo]
```

```
PocketFriendlyName=Munitions principales
```

```
[Pocket_SecondaryWeapon]
```

```
PocketFriendlyName=Munitions de réserve
```

```
[Menu_MultiPlayer]
```

```
Context=Multiplayer
```

```
Hint=Jouez en Multiplayer
```

vo_x.txt

```
[Pocket_PrimaryWeapon]
```

```
PocketFriendlyName=Main Weapon
```

```
[Pocket_PrimaryAmmo]
```

```
PocketFriendlyName=Main Ammo
```

```
[Pocket_SpecialAmmo]
```

```
PocketFriendlyName=Special Ammo
```

```
[Pocket_SecondaryWeapon]
```

```
PocketFriendlyName=Secondary Ammo
```

```
[Menu_MultiPlayer]
```

Context=Multiplayer
Hint=Play Multiplayer
About=NETVALID_MP

Attention : il ne vérifie pas que les exécutables requis sont présents, donc il affichera sûrement plein d'erreurs et ne fonctionnera pas s'ils sont manquants. Je prendrai peut-être le temps de le rendre un peu plus propre de ce point de vue, à l'occasion.

Edité : apparemment la balise code du forum n'aime pas trop mes "n", donc le script est [ici](#).

Ré-édité : en relisant le script je me dis que je devrais sûrement utiliser plus de variables, en leur donnant des noms plus explicites, ce serait plus lisible/facile à suivre...