

## 多语言样例

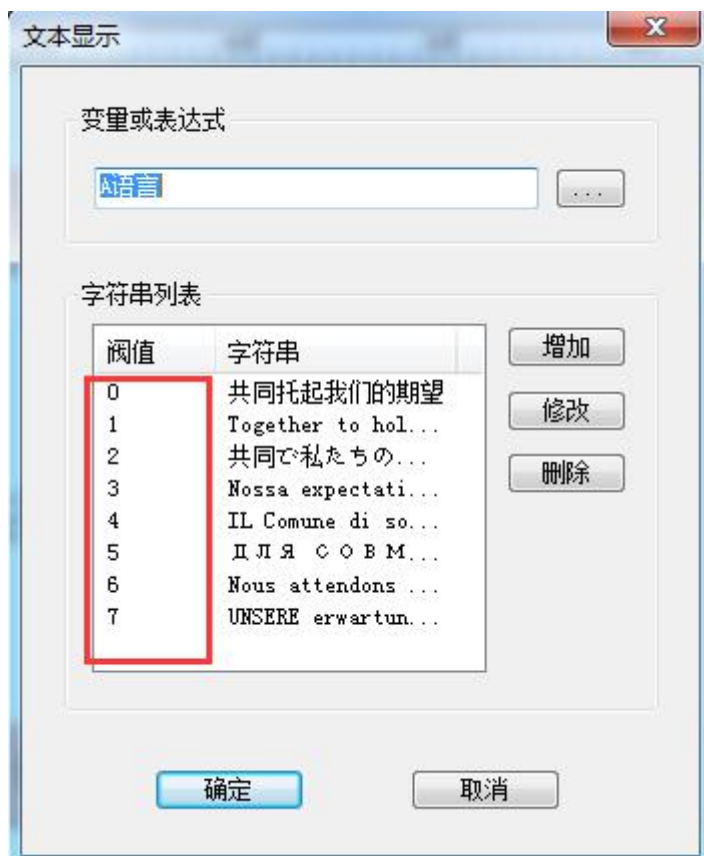
此样例主要讲述的是不同语言的转换，主要原理就是运用不同的按钮按下时会触发不同的文本显示的阈值，文本得到不同的阈值来显示不同的文本，即不同的语言选择。

此样例刚打开的时候显示的是中文。即在右边的属性框中画面脚本中的打开执行时有个脚本，主要的意思就是显示阈值为“0”，而文本显示中的“0”阈值就是中文，即“共同托起我们的期望”。

具体如下，点击文本“共同托起我们的期望”，右侧属性框中会出现



然后在文本显示中写入



请注意阈值与语言相对应。

语言按钮下面有按下时执行脚本，即语言按钮按下时就执行什么样的语言。

中文按钮下的脚本：

```
document.SetPointValue "A语言", CInt(0), False
```

英文按钮下的脚本：

```
document.SetPointValue "A语言", CInt(1), False
```

日文按钮下的脚本：

```
document.SetPointValue "A语言", CInt(2), False
```

意大利文按钮下的脚本：

```
document.SetPointValue "A语言",CInt(3),False
```

**俄文按钮下的脚本：**

```
document.SetPointValue "A语言",CInt(4),False
```

**法文按钮下的脚本：**

```
document.SetPointValue "A语言",CInt(5),False
```

**德文按钮下的脚本：**

```
document.SetPointValue "A语言",CInt(6),False
```

**葡萄牙文按钮下的脚本：**

```
document.SetPointValue "A语言",CInt(7),False
```

**请注意脚本中所给予的数值，此数值与文本显示中的阈值相对应。**

**那么画面刚打开的时候所需要的语言是中文的时候，即我们要在主画面的空白区域点击一下，会出现如下图：**



**打开时执行下面有脚本，如下：**

```
document.SetPointValue "A语言",CInt(0),False
```

**当然，脚本所赋的值可以改变，给的数值是多少，打开画面时会出现相对应的语言。**

