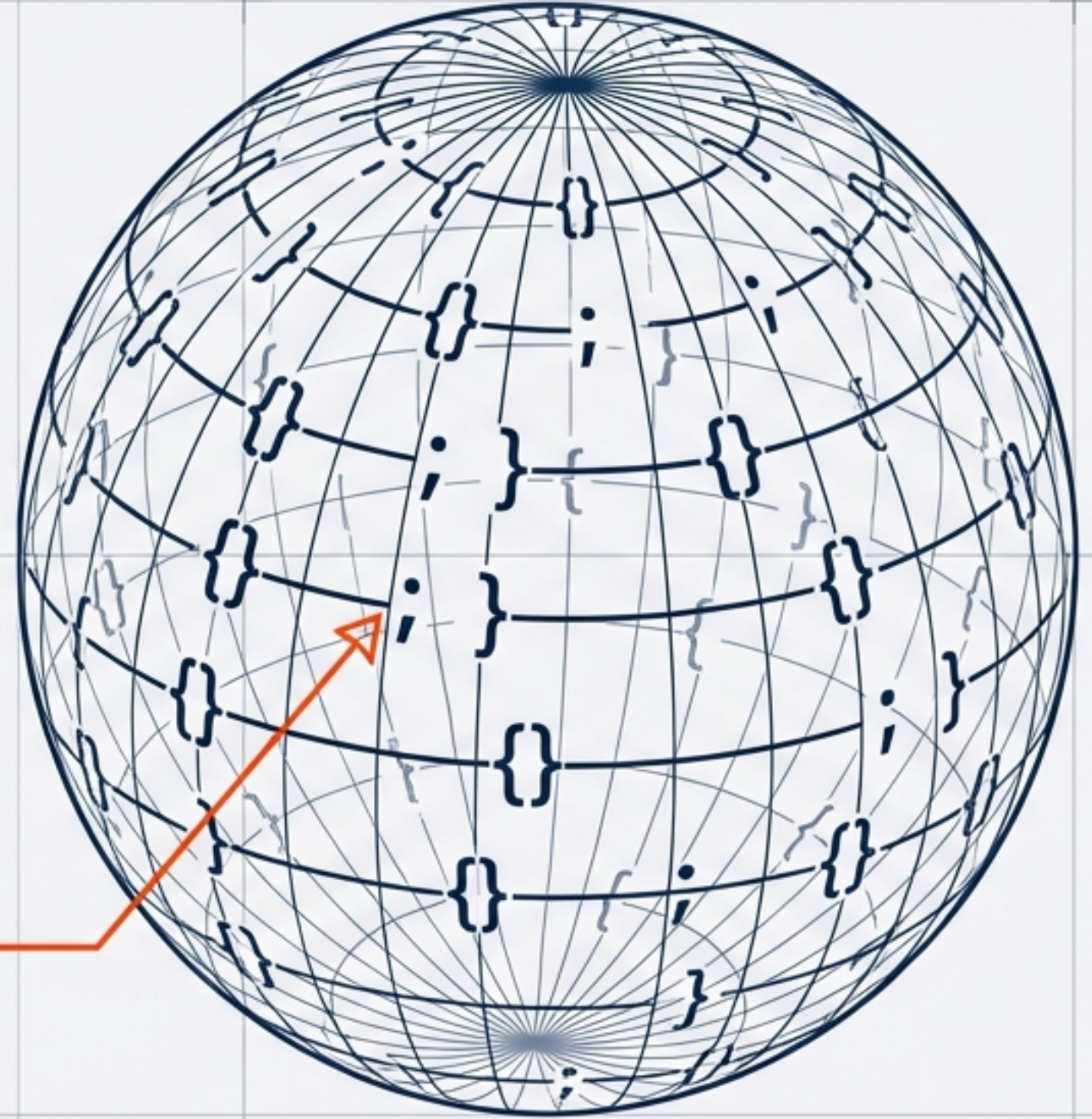


Uygulama Yerelleřtirme Stratejileri: Dođru Yolu Seçmek

Flutter Geliřtirmede Manuel Yöntem ve
'intl' Kütüphanesi Arasındaki Teknik ve
Stratejik Farklar



İki Farklı Yol, Tek Hedef: i18n

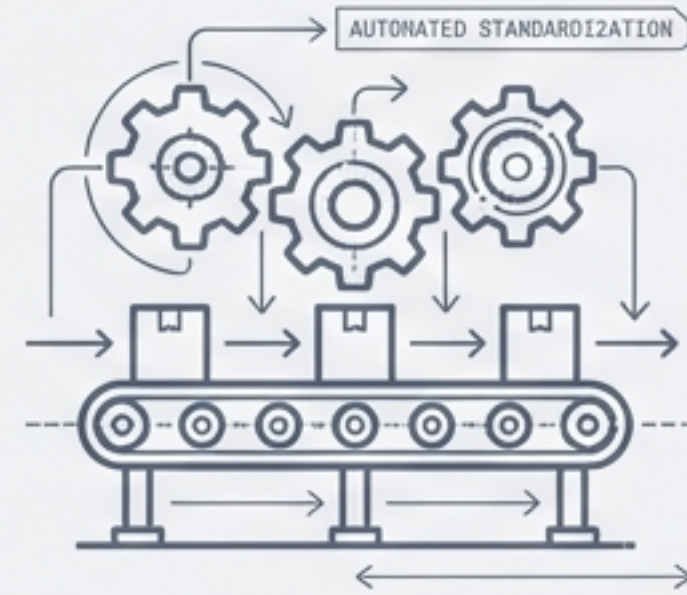
Her iki uluslararasılaştırma yöntemi de geçerli çözümler sunar ancak projenin koşullarına göre biri diğerinden üstün olabilir.

Yol 1: Manuel Yöntem (Manual)



Doğrudan kod içi kontrol.

Yol 2: 'intl' Paketi



Otomasyon ve standartlara uyum.

NOTE: SOURCE DATA VARIANCE

NOTE: SOURCE DATA VARIANCE

Önemli Not: Uygulama adımları benzer olsa da, temel fark **çeviri metinlerinin çıkarıldığı veri kaynağında** yatmaktadır.

Teknik Kurulum: Manuel Yöntem

01

Sınıf Oluşturma

`AppLocalization` sınıfını ve kullanım kolaylığı sağlayan bir `extension` metodunu oluşturun.

02

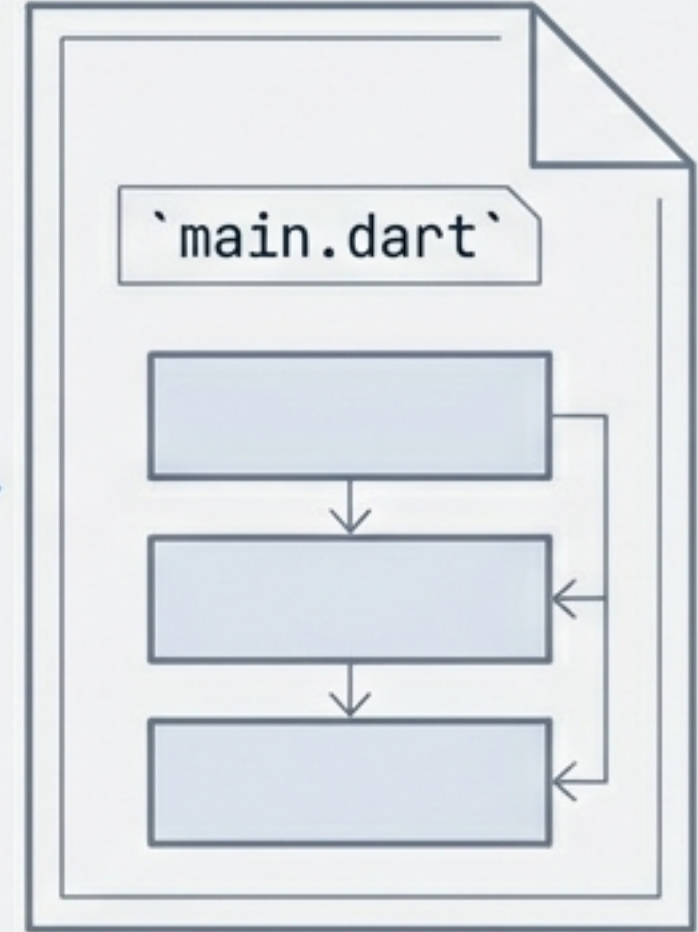
Veritabanı

Veritabanını doldurun. Bu yapı temel bir Dart `Map` objesidir.

03

Delegate

Localization delegate (temsilci) yapısını kurun.



Tüm adımlar tek dosyada, basit yapı.

Teknik Kurulum: `intl` Yöntemi

`intl` paketini kullanarak i18n kurulumu, kod üretimi ve otomasyon içerir.

01

Sınıf Oluşturma

`AppLocalization` sınıfını ve `extension` metodunu oluşturun.

02

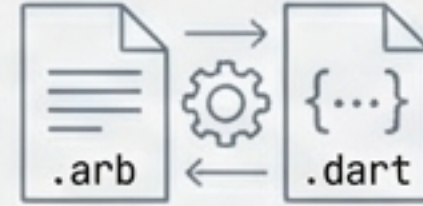
ARB Dosyaları

Şablonu kopyala/yapıştır ile `arb` dosyaları haline getirin.

03

Dönüştürme (Generation)

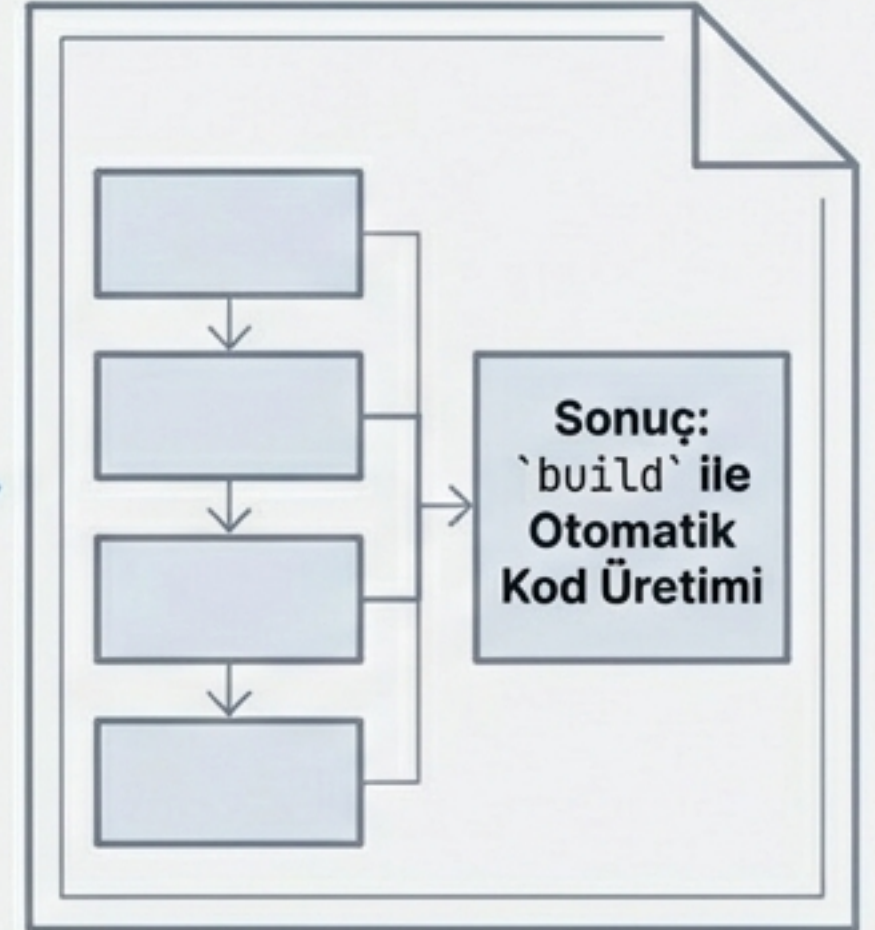
Çevirileri yapın ve `.arb` formatından `.dart` formatına dönüştürün.



04

Delegate

Localization delegate yapısını kurun.



Sonuç: `build` ile Otomatik, Tüm adımlar kod üretimi ile yönetilir, ölçeklenebilir yapı.

Kritik Fark: Veri Kaynağı

Manuel



Dart Map

Kodun içinde yaşar.
Manuel bakım gerektirir.

intl




.ARB Dosyaları

Harici dosyalardır. Araçlar
ve kod üretimi ile çalışır.

iOS için Kritik Yapılandırma

Bu adım her iki yöntem için de zorunludur.



The screenshot shows the Xcode interface for editing an Info.plist file. The 'Localization' section is expanded, showing a table with the following data:

Key	Type	Value
Localization	Array	(2 items)
Item 0	String	English
Item 1	String	Turkish
Item 2	Array	(2 items)

1. `ios/Runner` klasörü altındaki projeyi Xcode ile açın.
2. `Info.plist` dosyasını açın.
3. Information Property List'e sağ tıklayıp "Add Localization" seçin.
4. Desteklenen dilleri (İngilizce, İtalyanca vb.) ekleyin.

Dikkat: `supportedLocale` listenizde tanımladığınız dillerle tutarlılığı koruyun.

Manuel Yöntem: Ne Zaman Seçilmeli?

Senaryo: Butik, Hızlı ve Az Sayıda Dil



■ İdeal Koşullar

- Desteklenen dil sayısı az ise (Örn: 2 veya 3 dil).
- Çevrilecek terim/cümle sayısı görece az ise.
- Metin veritabanını makul bir sürede elle yönetebilecek kapasiteniz varsa.

Avantaj: Çok kolay kurulum. Kod üretimi veya harici dosyalarla uğraşmak gerekmez.

`intl` Yöntemi: Ne Zaman Seçilmeli?



Senaryo: Geniş Kapsamlı ve Profesyonel

İdeal Koşullar

- Geniş bir dil yelpazesi destekleniyorsa (4 veya daha fazla).
- Gelişmiş Özellikler: Çoğul ekleri (plurals), string interpolation, tarih ve para birimi formatları.
- Takım çalışması gerekiyorsa.

Takas (Trade-off): Kurulum kolaydır ancak verimli bir ARB dosya yönetimi için harici bir araç gerektirir.

Takım Çalışması ve ARB Yönetimi



İşbirliği

Büyük projelerde `intl` kaçınılmazdır. ARB dosyaları GitHub deposu veya harici araçlar üzerinden paylaşılabilir ve sürüm kontrolü ile yönetilebilir.

Araç Önerisi: Localizely

ARB dosyalarıyla çalışmayı kolaylaştıran bir servistir. Çok dilli ve takım çalışması gerektiren projeler için güçlüdür. Açık kaynak projeler için ücretsiz plan sunar.

Karar Tablosu: Hangi Yöntem?

Kriter	Manuel Yöntem	`intl` Yöntemi
Dil Sayısı	Az (2-3)	Çok (4+)
Özellikler	Temel Çeviri	Plurals, Tarih/Para Formatı
Kurulum	Çok Kolay, Araçsız	Kolay, Kod Üretimi Gerekli
Veri Yönetimi	Kod İçi (Map)	Harici Dosya (.arb)
Takım Uyumu	Bireysel / Küçük Takım	Büyük Takımlar & Paylaşım

Sonuç: İhtiyaca Uygun Aracı Seçin

Küçük ölçekli projeler için Manuel yöntemin sadeliği yeterlidir ve geliştirme hızını artırır.

Ölçeklenebilirlik, karmaşık formatlar (tarih, çoğul ekleri) ve takım işbirliği gerektiğinde intl gücünü ortaya koyar.

Projenizin büyüklüğüne ve takım yapınıza en uygun yöntemi seçerek, global kullanıcılarınıza en iyi deneyimi sunun.
