

Издательство: «Нигде не купишь»

2018



ИНСТРУКЦИЯ

по редактированию
.apk

Выполняем перевод файлов
classes.dex и *resources.arsc*

На

ANDROID

Редактируем resources.arsc

 Редактирование будем проводить с помощью программы MT Manager.



MT Manager
bin.mt.plus



Копировать и
скачать по
ссылке

<https://play.google.com/store/apps/details?id=bin.mt.plus>

Все операции проводим на примере приложения:



Аналоговые часы
com.egert.clock

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.egert.clock>

Само по себе редактирование .arск не представляет никакой сложности.

Приложение - это по сути архив, в который упакованы файлы.

Вдаваться в подробности я не буду. У нас другая задача.

Редактирование...

ПРИМЕЧАНИЕ: Манипуляции проделаны на Android устройстве. Планшет Impression P701

Под понятием «редактируем», в этой инструкции я имею ввиду перевод приложения с буржуйского на понятный русский язык.

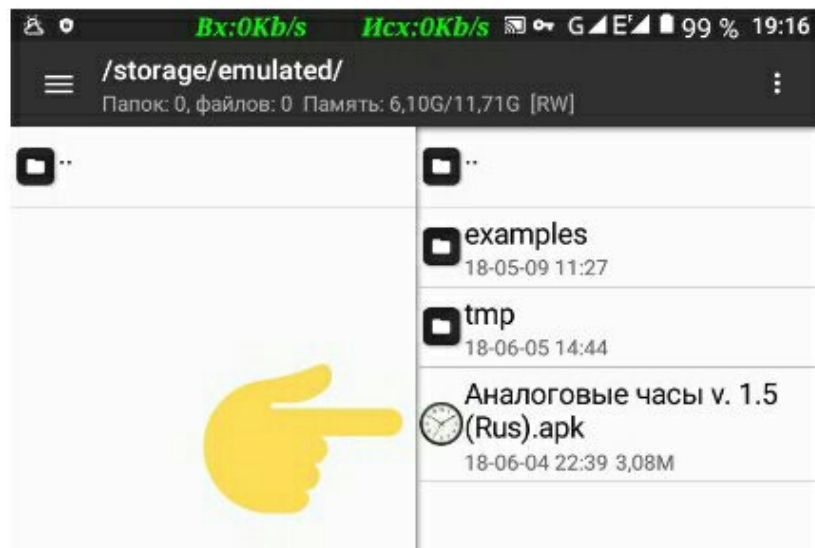
Как правило, чтобы перевести приложение на русский язык, достаточно отредактировать файл **resources.arsc** в котором и размещены отображаемые на экране слова и фразы.

В некоторых случаях, разработчик размещает их в **classes.dex** файле. А так же в **XML** файле. Но в этой инструкции я покажу пока редактирование двух первых.

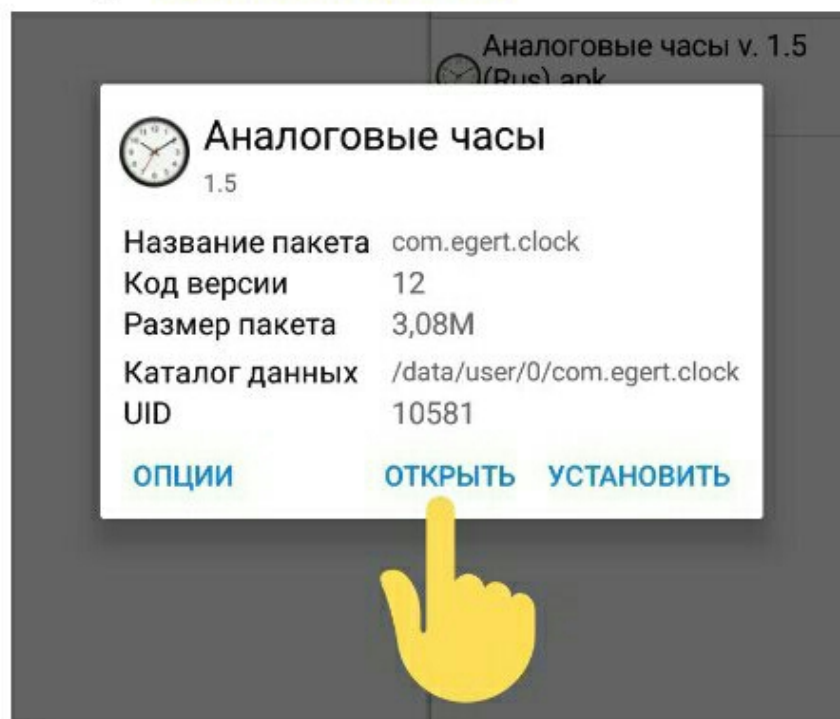
Мы будем редактировать, то бишь, переводить слова и фразы и заменять их в файлах. После чего сохраним и подпишем редактируемое приложение.

ПРИМЕЧАНИЕ: Иногда слова могут быть на изображениях. В таком случае только замена изображения.

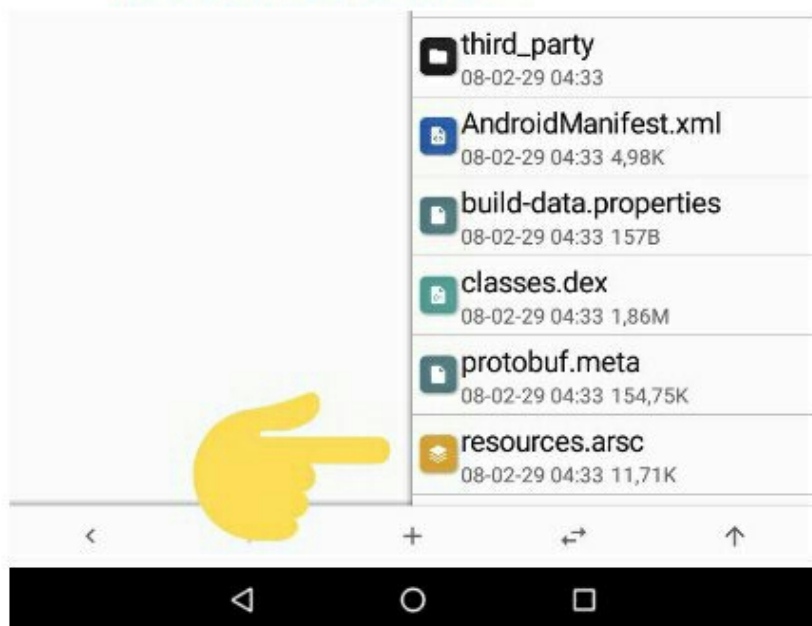
Открываем приложение MT Manager. Находим приложение, которое мы будем редактировать, в директории, куда мы его скачали.



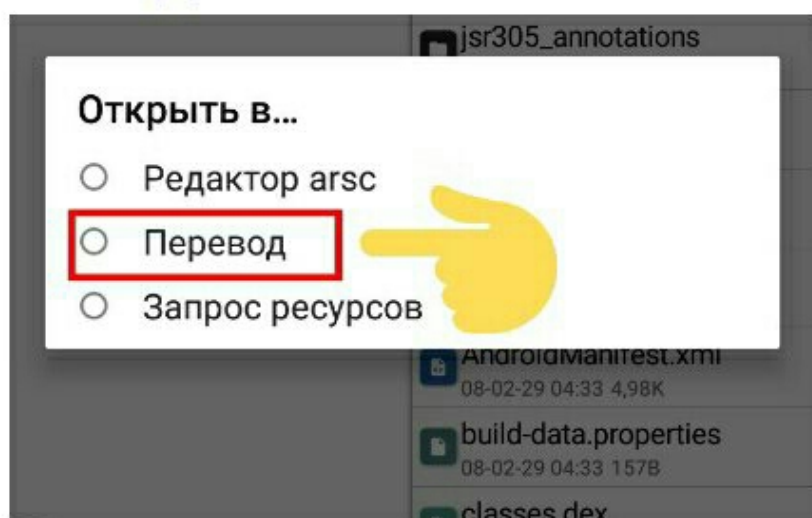
Нажимаем на приложение и в открывшемся окне, нажимаем на кнопку «ОТКРЫТЬ».



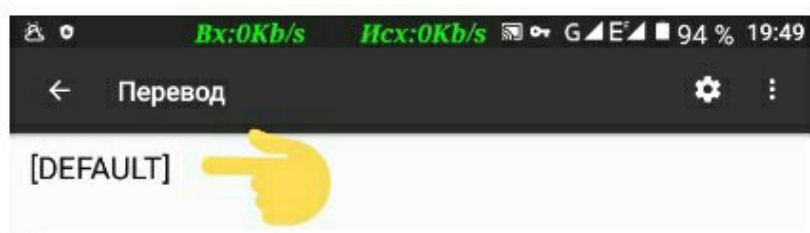
В открывшемся окне находим файл **resources.arsc** Нажимаем.



В следующем окне выбираем пункт «ПЕРЕВОД».

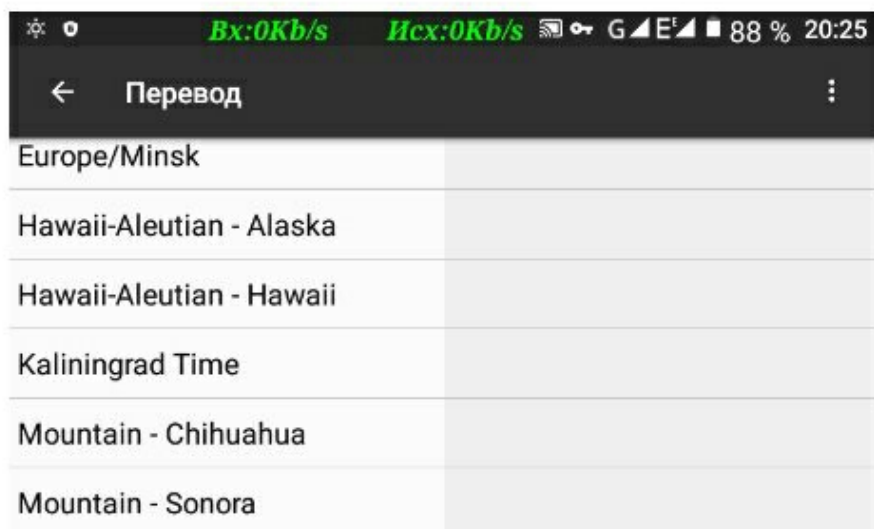


Откроются директории языков.

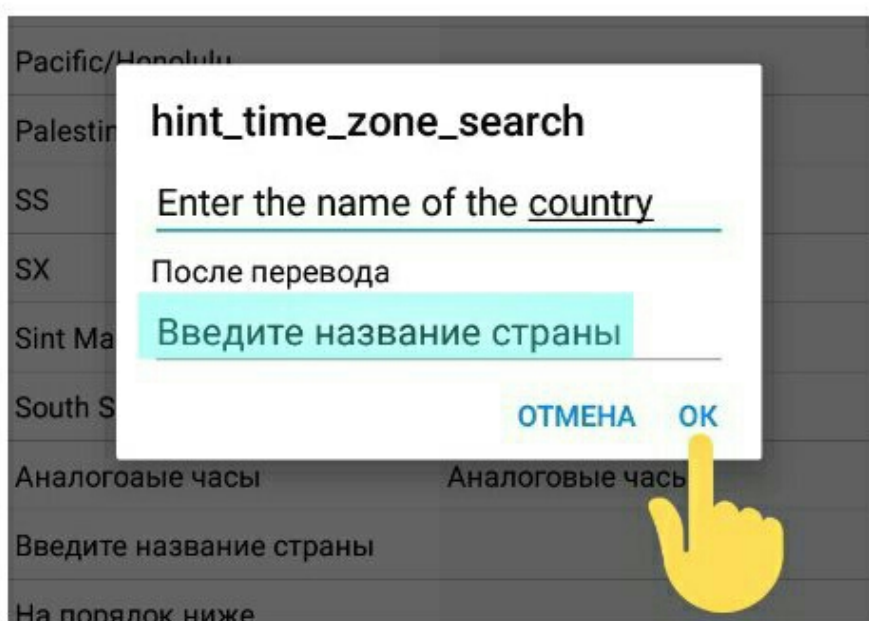


ПРИМЕЧАНИЕ: Директория [DEFAULT] - это директория по умолчанию.

Нажав на директорию [DEFAULT], откроются строки для перевода.



Выбрав строку и нажав на неё, откроется окно, в котором мы изменяем название в низу окна, и нажимаем кнопку «ОК».



ПРИМЕЧАНИЕ: Верхнюю строчку в окне перевода не трогаем!

Так по очереди переводим нужные нам все строки.

Я использую
Он установлен



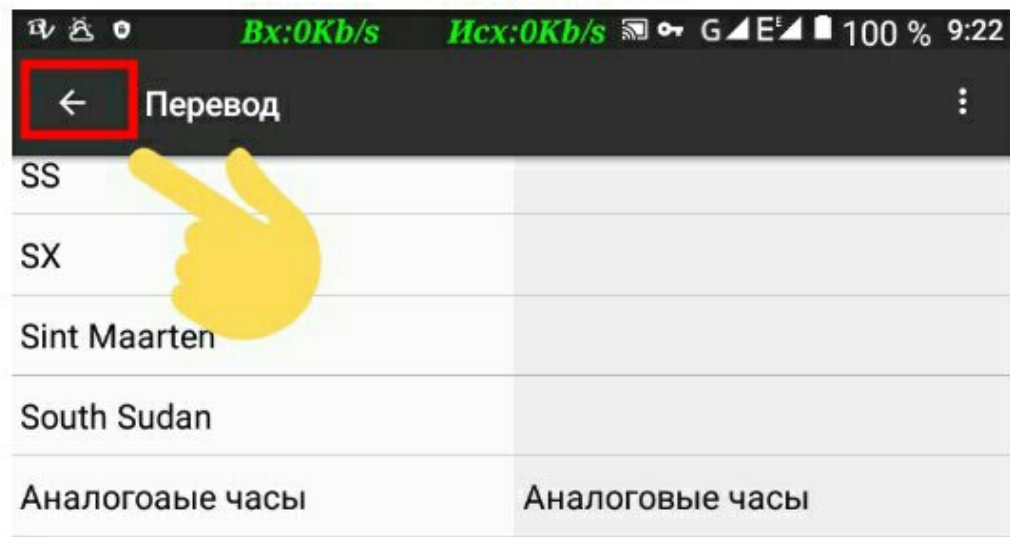
Переводчик

Версия 5.19.0.RC07.194956853

на девайсе и при копировании переводит слово или всю фразу.

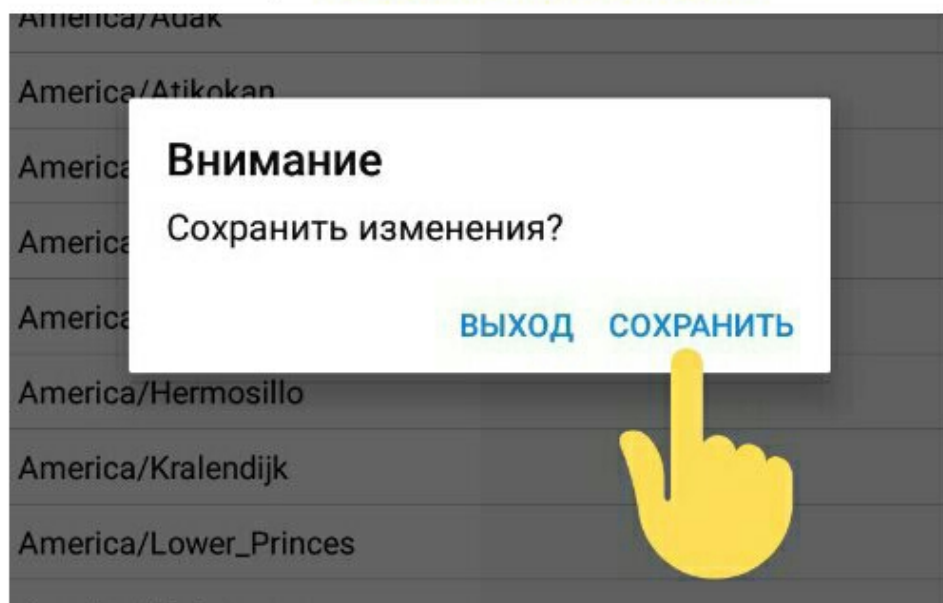
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.google.android.apps.translate>

После редактирования всех нужных строк, нажимаем в левом верхнем углу кнопку «СТРЕЛКА».

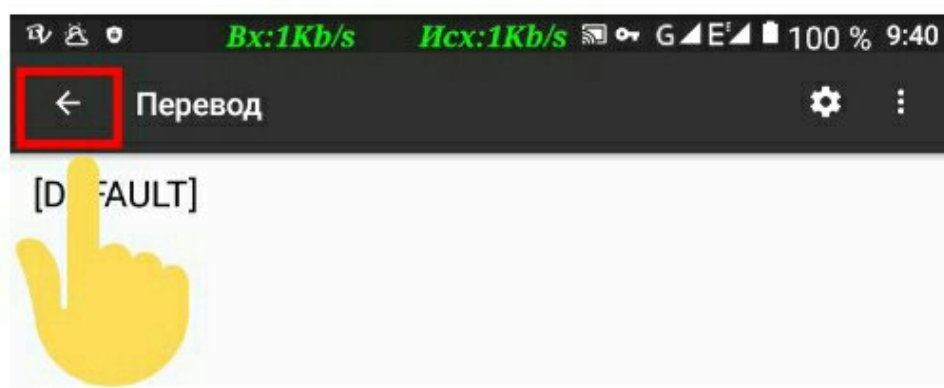


После чего, приложение само нам предложит сохранить наши изменения.

Нажимаем во всплывшем на экране окне кнопку «СОХРАНИТЬ».



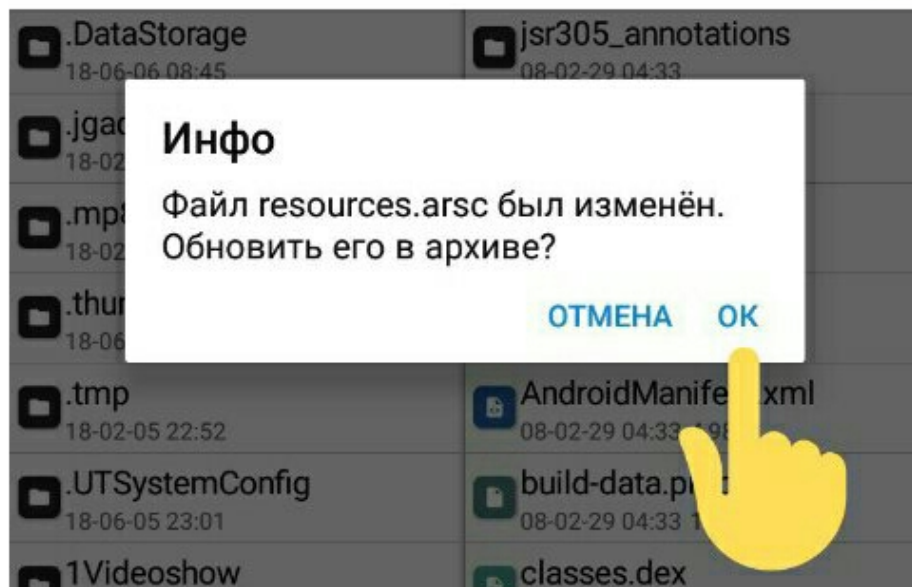
После сохранения откроется на экране основное окно файла **resources.arsc**



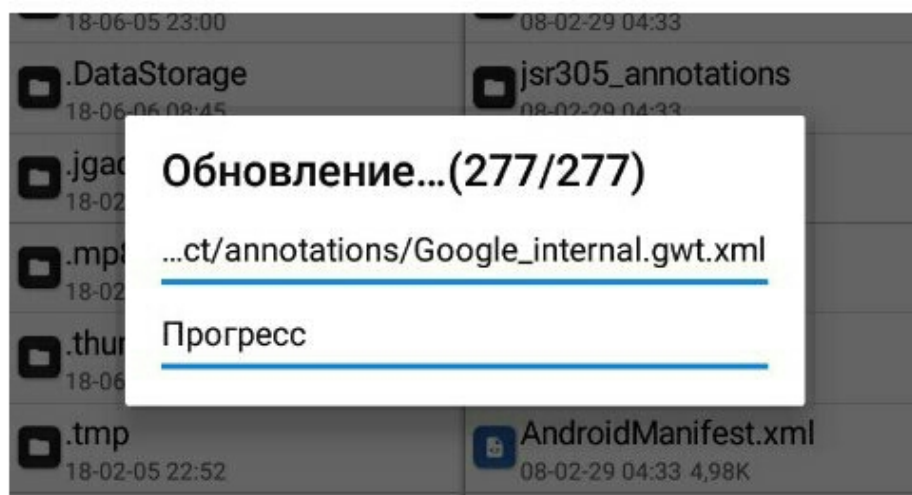
Нажимаем в левом верхнем углу на кнопку «СТРЕЛКА».

После чего приложение снова нам предложит обновить файл.

Соглашаемся, нажав кнопку «ОК».



Приложение обновит файл в архиве.

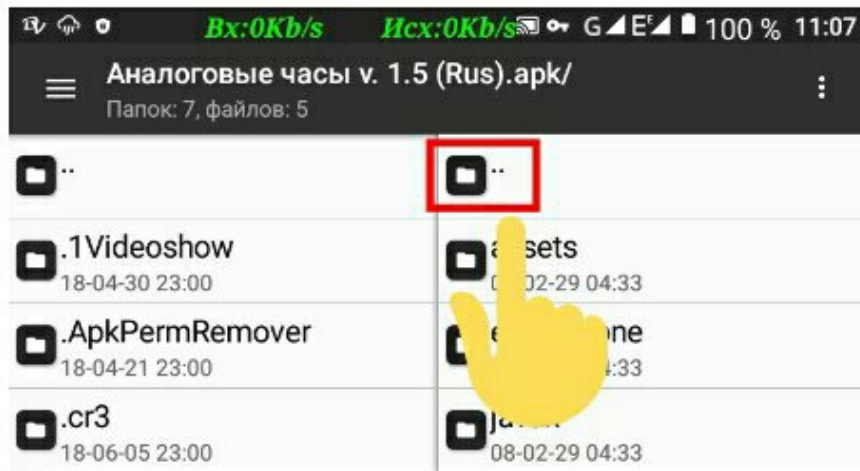


После чего откроется окно со всеми файлами архива.

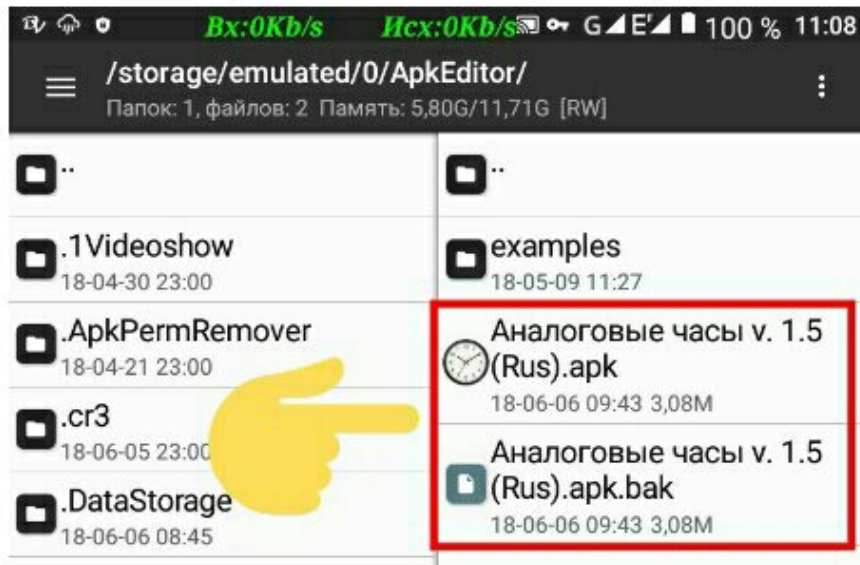
Итак, мы изменили **resources.arsc** файл в приложении.

Остаётся подписать приложение, после чего можно его установить.

Выходим в директорию, где наше приложение.



Видим такую вот картину маслом...



Имеем два приложения!

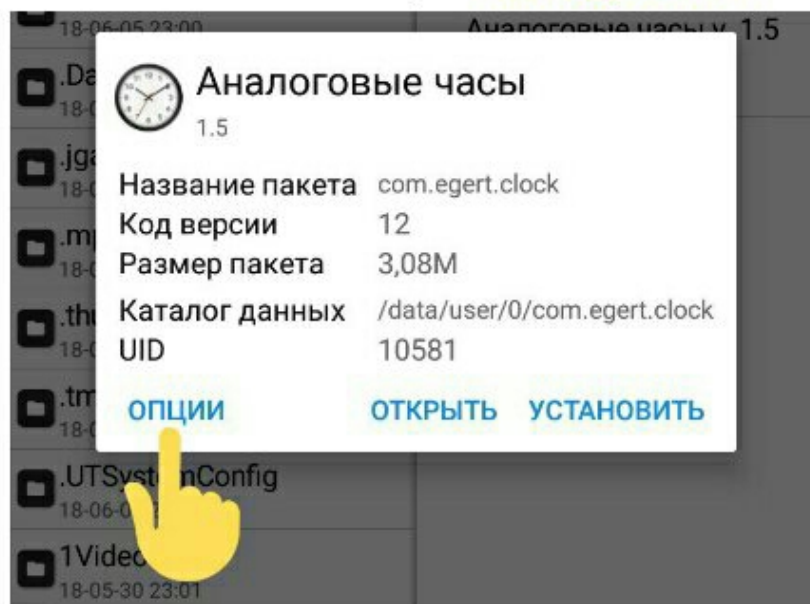
У нас появился ещё один файл с добавленной приставкой **.bak**

Это старое приложение. MT Manager сохранил его, при этом, добавив к расширению приставку.

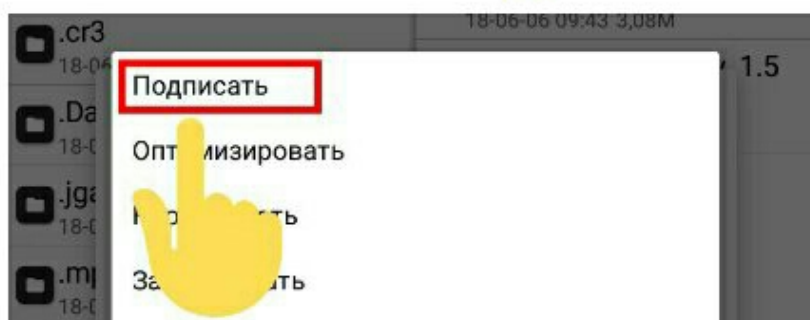
ПРИМЕЧАНИЕ: Файл с приставкой **.bak** можно удалить при желании.

Удалив из расширения приставку **.bak** мы будем иметь приложение, которое было до редактирования.

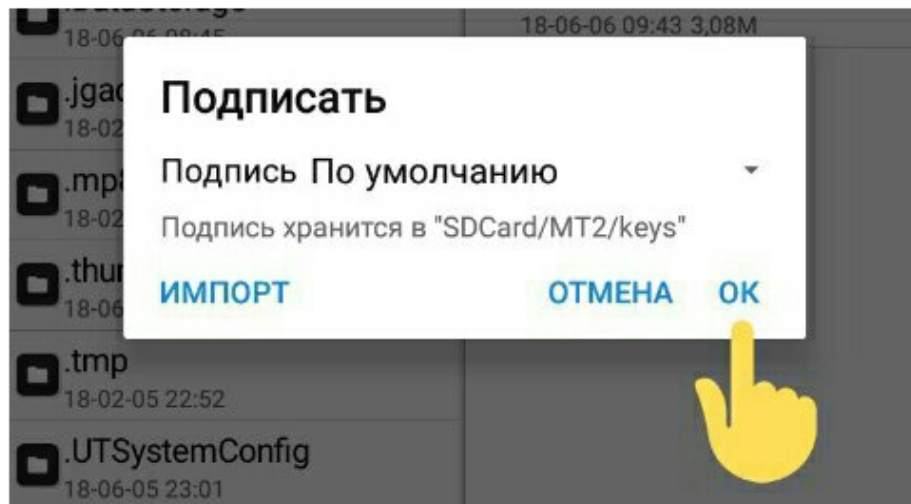
Но нам нужно подписать наше отредактированное приложение. Для этого нажимаем на строку с приложением и в следующем окне нажимаем кнопку **«ОПЦИИ»**.



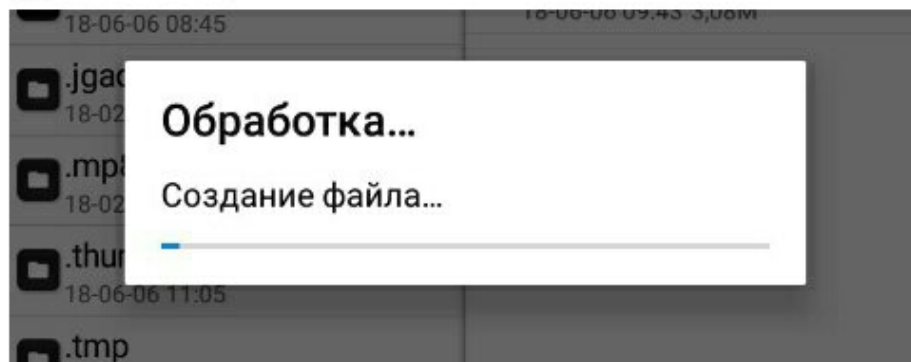
И в следующем, всплывшем окне, выбираем пункт **«ПОДПИСАТЬ»**.



Появится следующее окно где можно выбрать ключ для подписи. Я подписываю «ПО УМОЛЧАНИЮ», нажав кнопку «ОК».

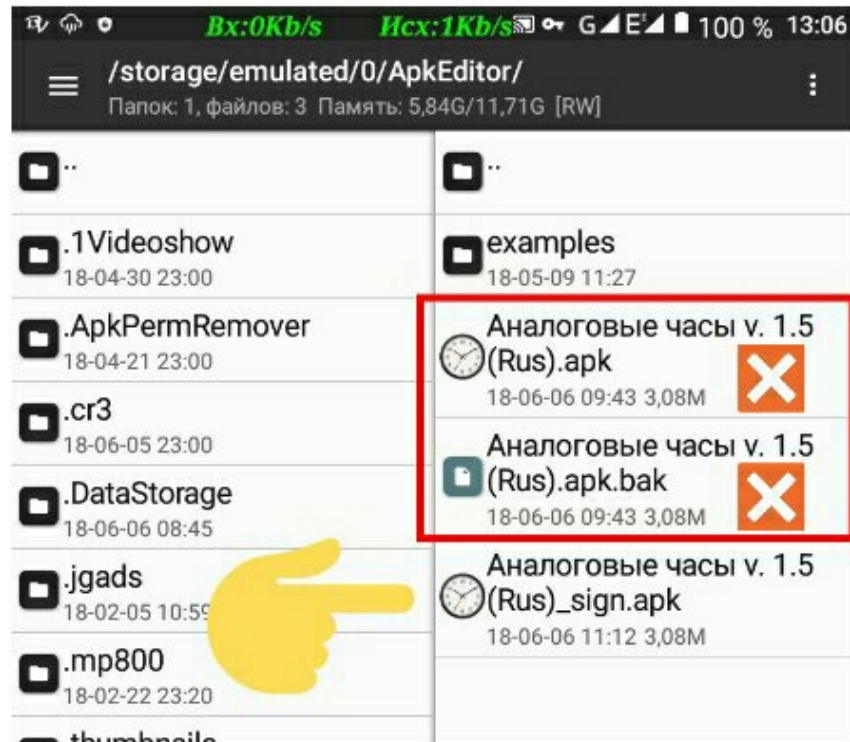


Происходит обработка, создание и подпись файла.



В результате редактирования мы получим новый файл с приставкой в названии: **_sign**. Это и есть готовый файл, который можно установить на устройство.

Так выглядит наш готовый файл, с приставкой **_sign** пригодный к установке.



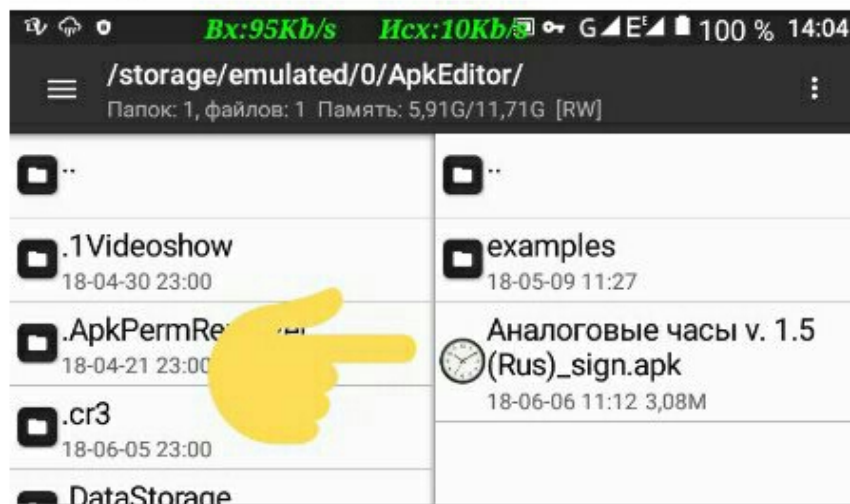
Остаточные файлы можно удалить.

Далее рассмотрим редактирование файла **classes.dex** на примере этого же приложения.

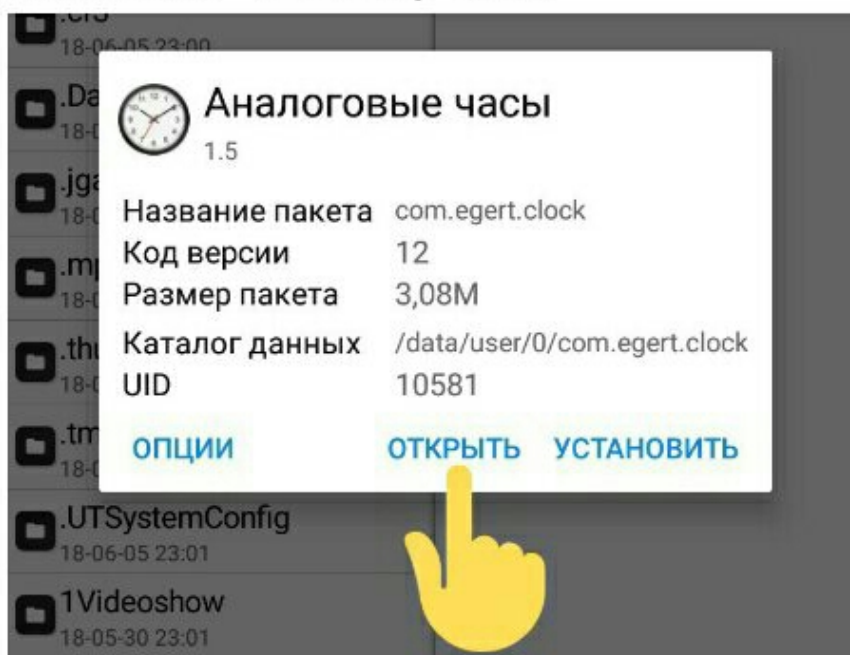
По большей части, редактирование схожее в последовательности выполняемых шагов, но имеет один нюанс. Мы используем поиск строк.

Редактируем classes.dex

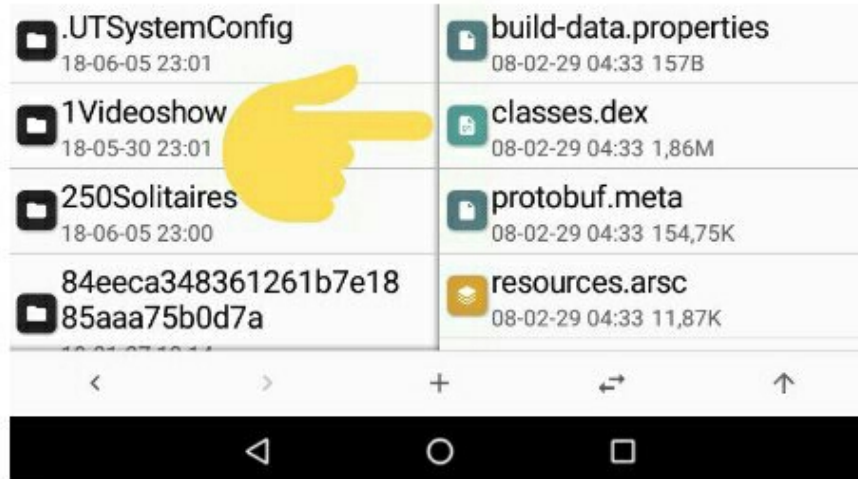
Итак, выполняем похожие действия.
Находим приложение, которое будем редактировать.



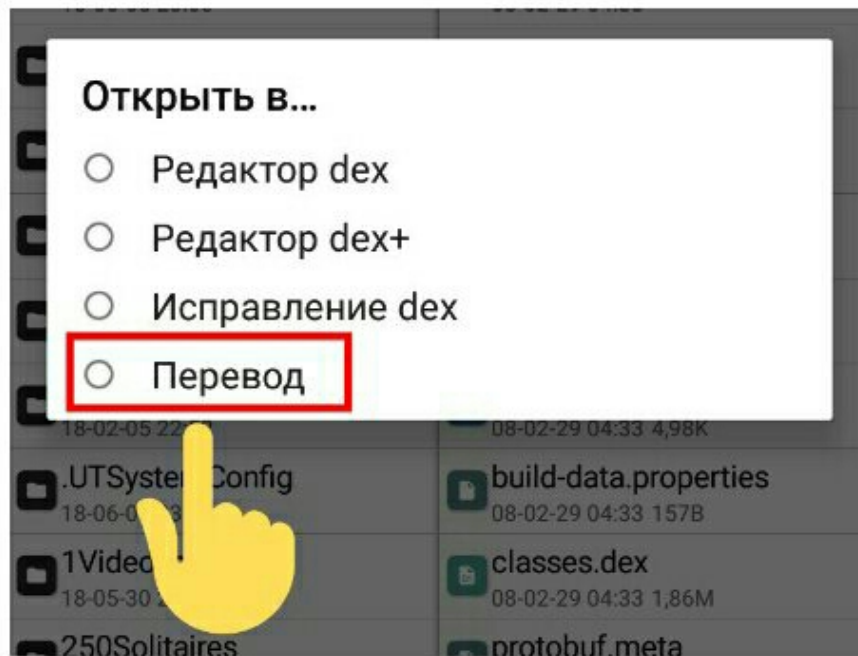
Нажимаем. Выбираем «ОТКРЫТЬ».



Находим и нажимаем на **classes.dex**



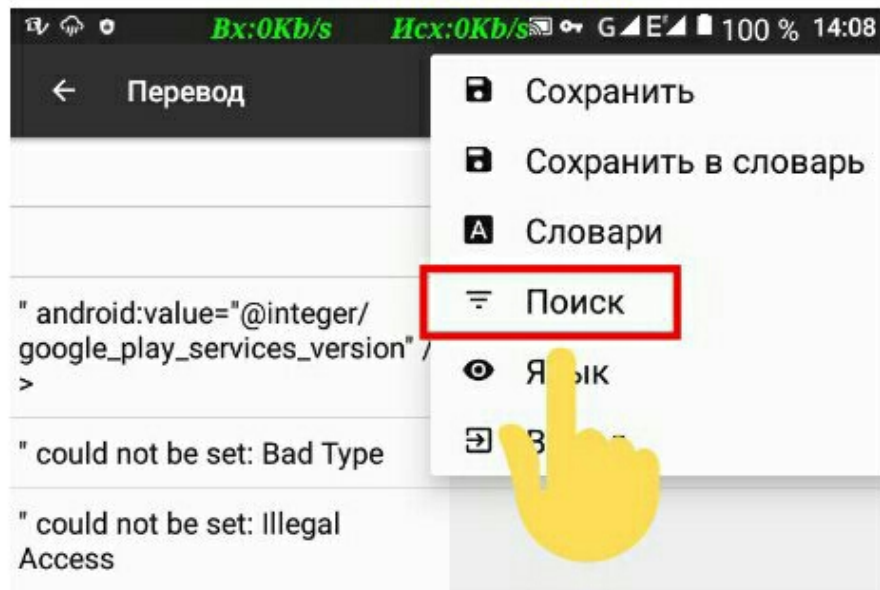
Выбираем «ПЕРЕВОД».



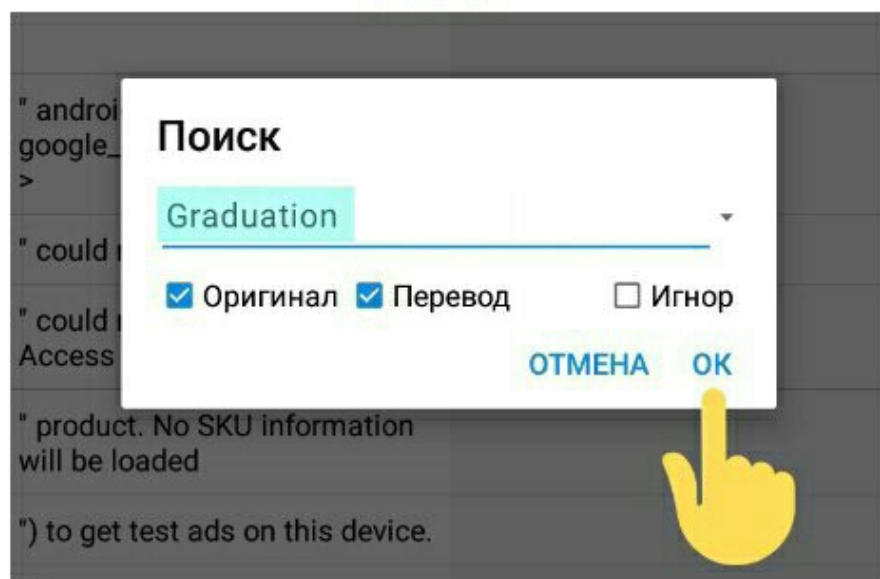
В правом верхнем углу нажимаем «⋮» три точки.

Откроется в правом углу подменю с выбором функций, гды мы увидим пункт «ПОИСК».

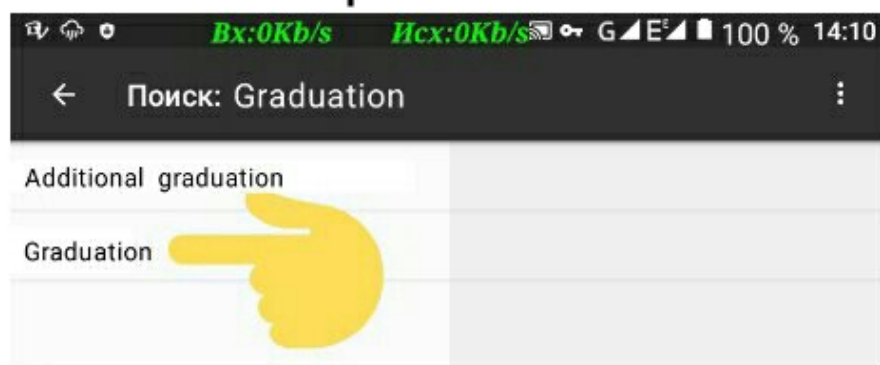
Нажимаем на «ПОИСК».



В окне поиска вводим искомое и нажимаем «ОК».

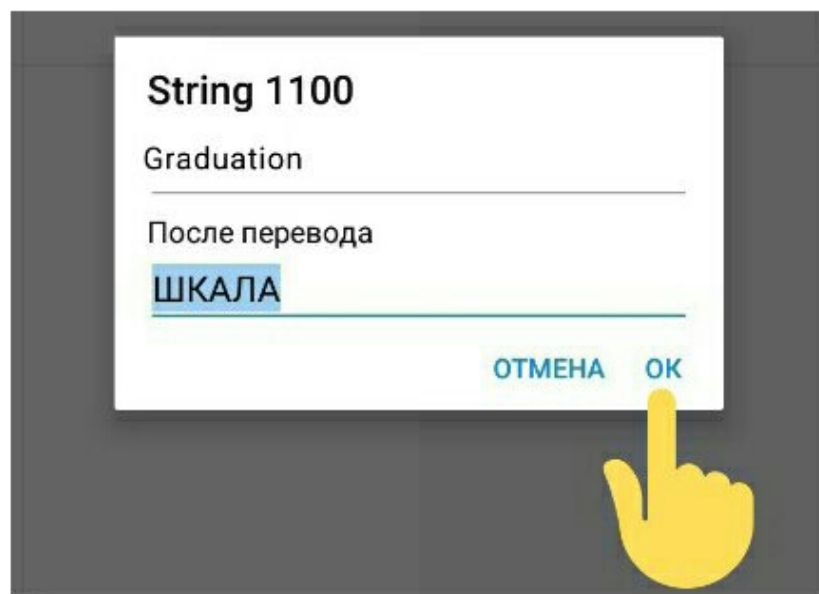


Имеем все строки с этим словом.

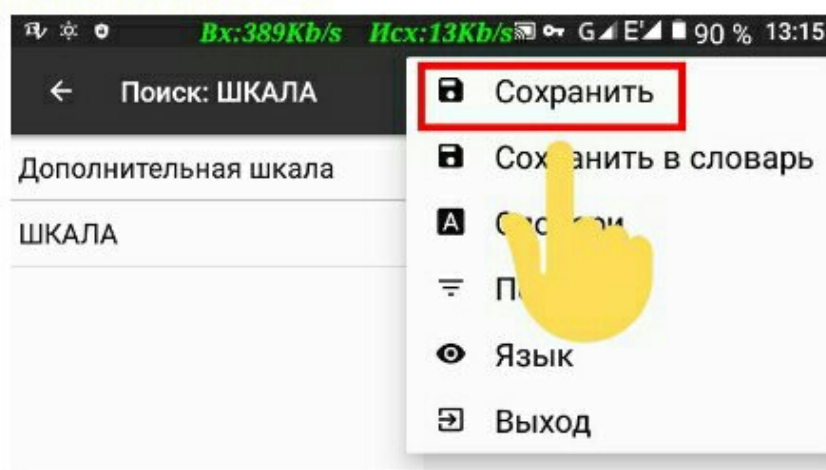


ПРИМЕЧАНИЕ: При поиске будут найдены все строки с искомым словом.

Выбираем нужную строку и изменяем значение. Нажимаем «ОК».

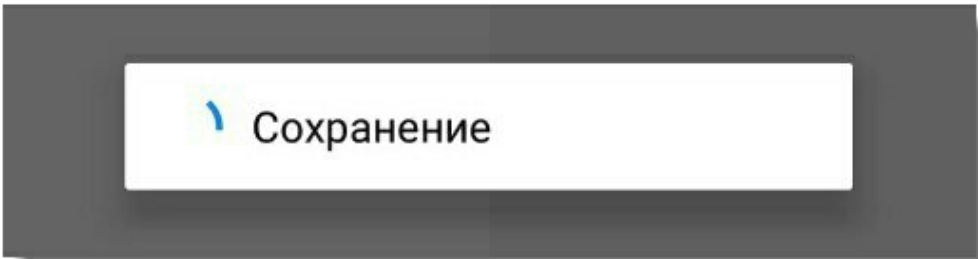


Далее снова заходим в подменю, нажав на «⋮» три точки в правом верхнем углу и нажимаем на «СОХРАНИТЬ».



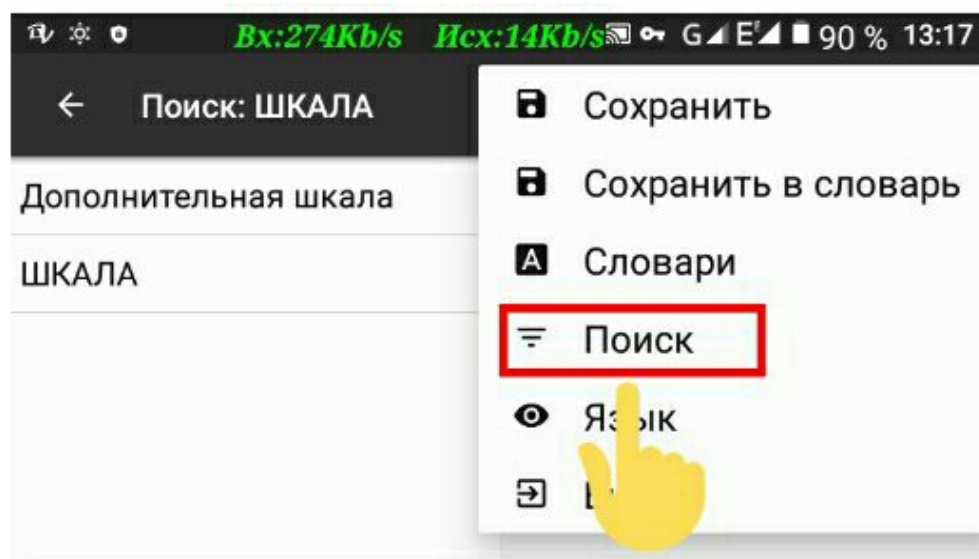
Отредактированная строка сохраняется.

ПРИМЕЧАНИЕ: После каждого изменения в строке не забываем в подменю справа сохранять изменения и далее использовать «ПОИСК».



Сохранение

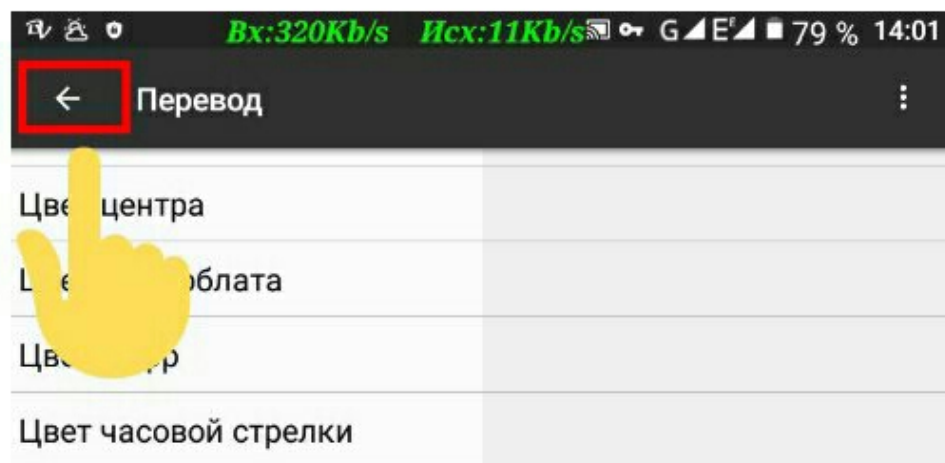
Происходит сохранение, после чего мы снова используем в подменю «**ПОИСК**».



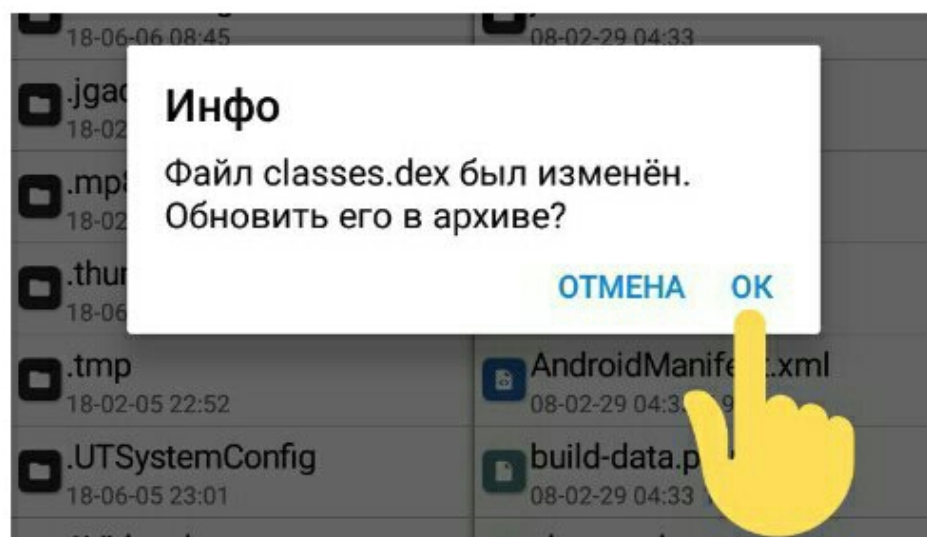
! Переводим таким образом только те строки, которые отображаются на экране в программе, иначе приложение будет с ошибкой!

Так делаем пока все нужные строки не будут переведены.

После того, как все нужные строки будут переведены, нажимаем «←» на стрелку в левом верхнем углу.

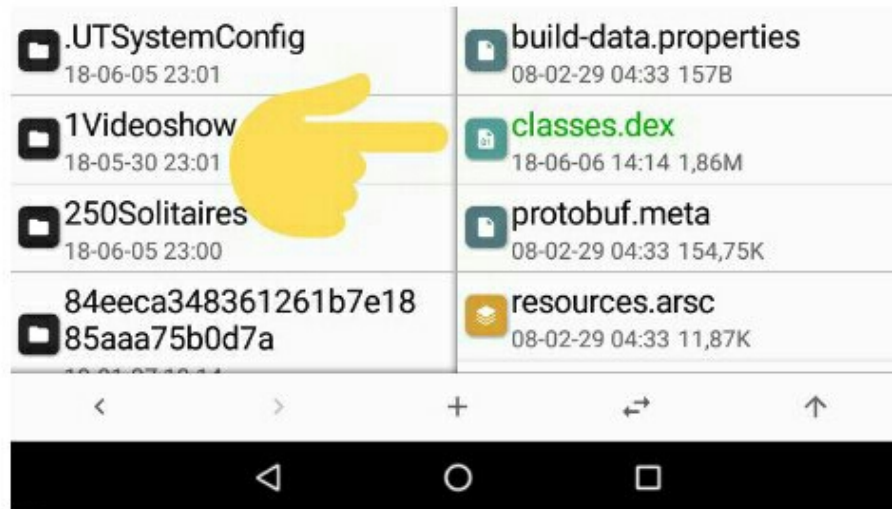


Приложение сообщит, что файл был изменён и его нужно сохранить. соглашаемся. Нажимаем «ОК».

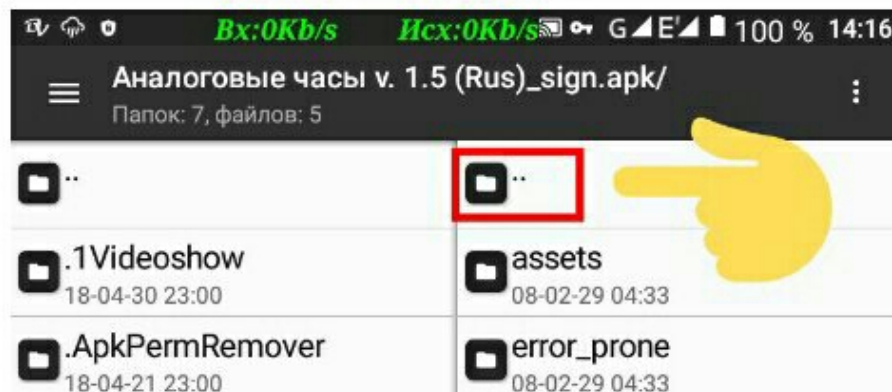


Начнётся процесс добавления и сохранения изменённого файла.

В результате имеем новый файл **classes.dex**.

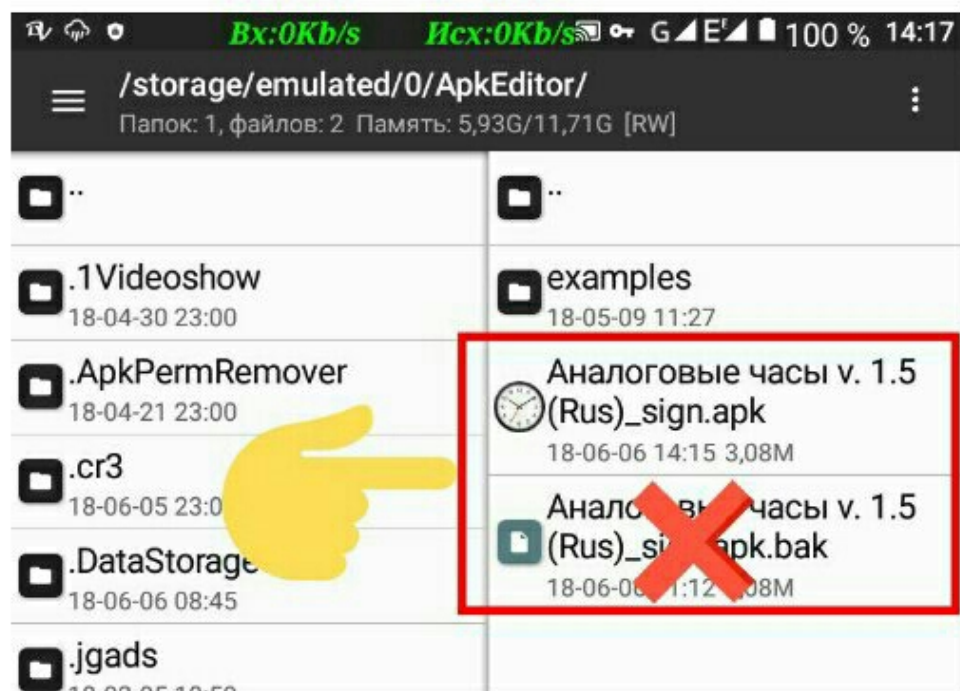


Выходим в директорию, где расположено наше приложение, нажав на значок  выше.



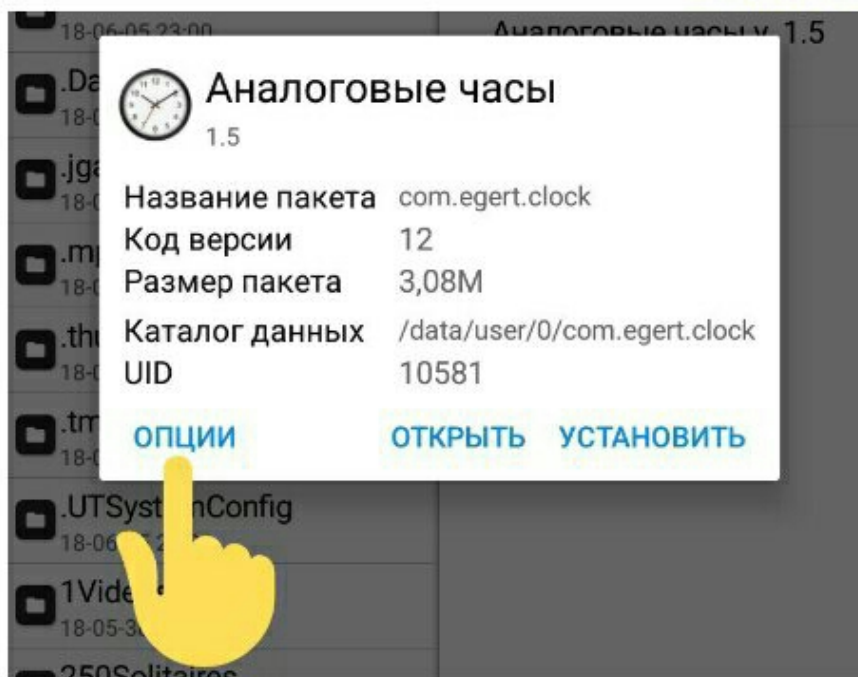
В директории, где расположен наш уже изменённый файл, видим такую вот картину: Два приложения. Одно из которых с добавлением к расширению в виде приставки **.bak**

Я уже описывал это в предыдущем случае редактирования файла **resources.arsc** MT Manager сохраняет старую версию приложения таким вот образом. Её можно удалить сразу, а можно пока оставить, на тот случай, если вы совершили ошибку. Тогда удалив приставку, будем иметь исходное приложение.

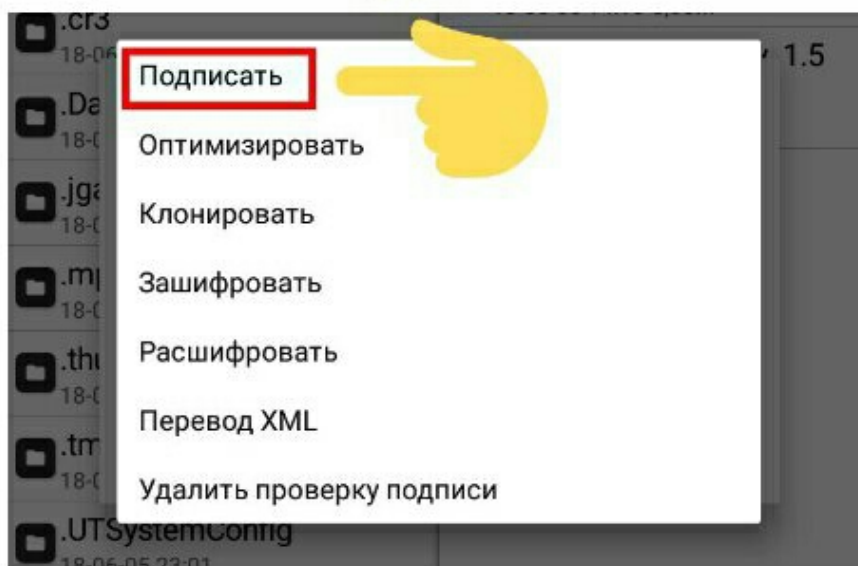


Итак, продолжаем. Нам осталось подписать наше приложение. Для этого нажимаем на приложение и видим всплывшее окно.

В этом окне выбираем «ОПЦИИ».

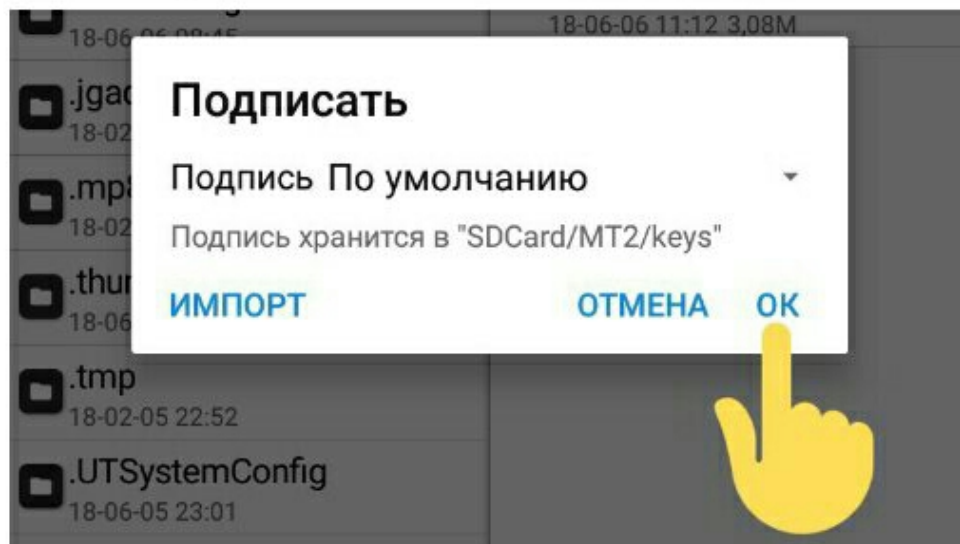


Далее, как и с **resources.arsc** файлом, после редактирования, нам нужно подписать приложение. Выбираем «ПОДПИСАТЬ».

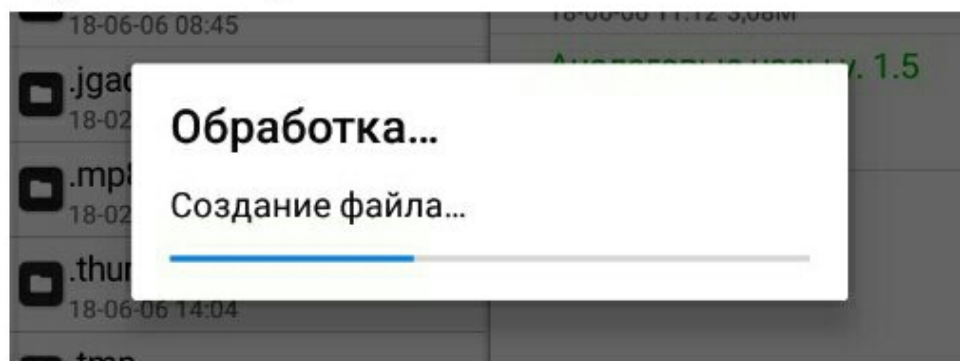


Всплывёт следующее окно.

В этом окне можно выбрать ключ для подписи, если таковой у вас есть. Я подписываю по умолчанию. Нажимаем «ОК».

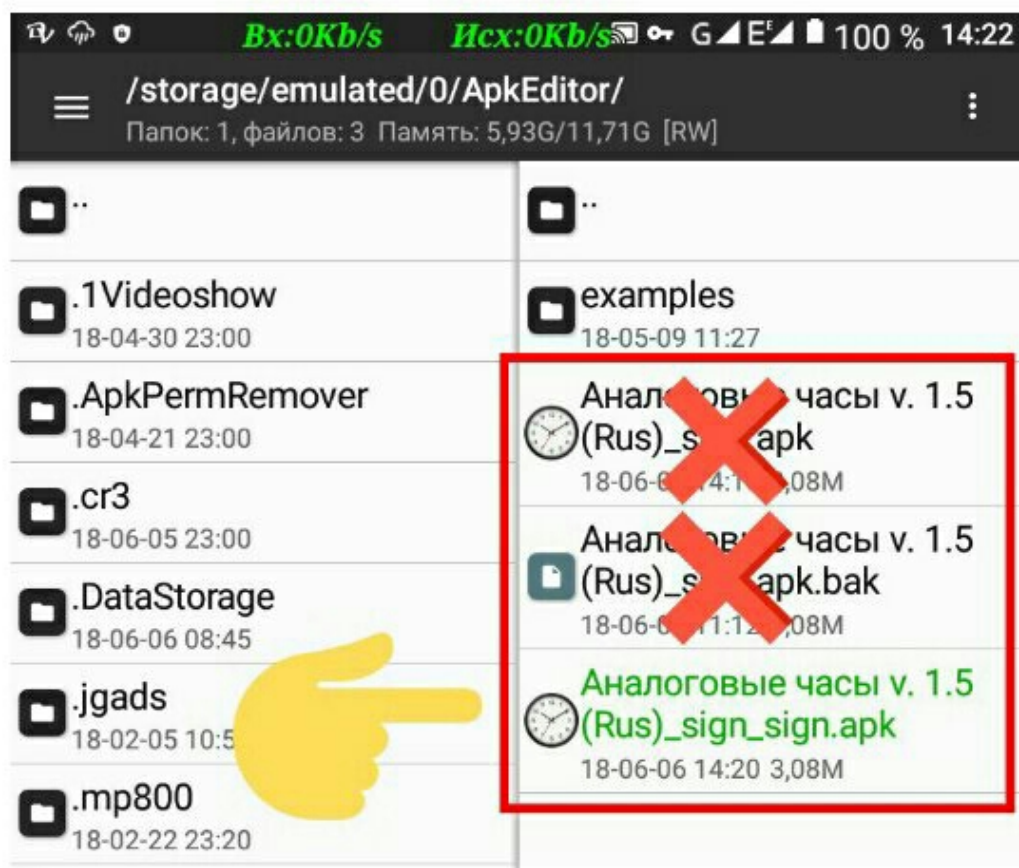


Происходит обработка, создание и подпись приложения.



В сухом остатке имеем новое, уже подписанное приложение, которое можно установить на девайс. А так же два остаточных. Которые можно удалить.

Как я уже говорил ранее, приложение с приставкой в расширении можно не спешить удалять на случай, если вы совершили ошибку и при установке подписанное приложение не станет. Тогда есть возможность проделать всё по новой, убрав эту приставку с расширения. Будем иметь исходное. Повторяю это затем, чтоб вы это поняли.



А теперь посмотрим на результат нашей работы. Как я и говорил в самом начале, что редактирование будем проводить на примере приложения «Аналоговые часы». Изначально оно было на английском языке. И вот что у нас получилось.



БЫЛО

СТАЛО

Как видим, теперь приложение на русском по умолчанию. Всем добра!

Краткое содержание.

Редактируем resources.arsc _ _ _ _ 1 стр.

Редактируем classes.dex _ _ _ _ _ 13 стр.