

## Como Utilizar o ResourceManager no Ambiente Windows

O ResourceManager é uma classe no .NET Framework que facilita o gerenciamento de recursos como strings, imagens e outros dados que podem ser localizados em arquivos de recursos. Embora o ResourceManager seja mais comumente associado ao desenvolvimento de aplicações, ele pode ser extremamente útil em ambientes Windows para a internacionalização e localização de aplicativos. Este artigo irá mostrar como utilizar o ResourceManager em um ambiente Windows, fornecendo exemplos práticos e comandos específicos.

### Exemplos:

1. **Criando um Arquivo de Recursos (.resx):** Primeiro, vamos criar um arquivo de recursos contendo strings que podem ser localizadas.

```
<!-- Resources.resx -->
<root>
  <data name="HelloWorld" xml:space="preserve">
    <value>Hello, World!</value>
  </data>
  <data name="Goodbye" xml:space="preserve">
    <value>Goodbye!</value>
  </data>
</root>
```

2. **Utilizando o ResourceManager em um Aplicativo C#:** Agora, vamos criar um pequeno aplicativo C# que utiliza o ResourceManager para carregar e exibir essas strings.

```
using System;
using System.Resources;

class Program
{
    static void Main()
    {
        ResourceManager rm = new ResourceManager("Namespace.Resources"
, typeof(Program).Assembly);

        string hello = rm.GetString("HelloWorld");
        string goodbye = rm.GetString("Goodbye");

        Console.WriteLine(hello);
        Console.WriteLine(goodbye);
    }
}
```

Certifique-se de que o arquivo de recursos (.resx) está incluído no projeto e configurado para ser compilado como um "Embedded Resource".

- 3. Compilando e Executando o Aplicativo:** Para compilar e executar o aplicativo, você pode usar o Visual Studio ou a linha de comando do .NET SDK.

```
dotnet build
dotnet run
```

- 4. Localizando Recursos para Diferentes Culturas:** Para suportar múltiplas culturas, você pode criar arquivos de recursos específicos para cada cultura, como Resources.fr.resx para francês.

```
<!-- Resources.fr.resx -->
<root>
  <data name="HelloWorld" xml:space="preserve">
    <value>Bonjour, le monde!</value>
  </data>
  <data name="Goodbye" xml:space="preserve">
    <value>Au revoir!</value>
  </data>
</root>
```

O ResourceManager automaticamente selecionará o arquivo de recursos apropriado com base na cultura atual do thread.

```
using System.Globalization;
using System.Threading;

class Program
{
    static void Main()
    {
        Thread.CurrentThread.CurrentCulture = new CultureInfo("fr-FR");
        Thread.CurrentThread.CurrentUICulture = new CultureInfo("fr-FR");

        ResourceManager rm = new ResourceManager("Namespace.Resources"
, typeof(Program).Assembly);

        string hello = rm.GetString("HelloWorld");
        string goodbye = rm.GetString("Goodbye");

        Console.WriteLine(hello);
        Console.WriteLine(goodbye);
    }
}
```

}  
}