

Пользовательские команды

Создание/обновление пользовательской команды

Для добавления/обновления команды используйте соответствующую **sceditor.command.set()** функцию.

 **Важно:** При создании или обновлении команды это необходимо сделать до создания экземпляра редактора, например, до вызова метода `sceditor.create()`.



Предупреждение: Эта функция обновит любую существующую команду с тем же именем.

Функция `sceditor.command.set()` принимает два аргумента: **name** и **cmd**.

- **name** String

Название команды, используемое для ее отображения на панели инструментов. Должно быть написано строчными буквами!

- Объект **cmd**.

Объект команды. Подробнее см. ниже.

script.js

```
sceditor.command.set('commandname', {
  exec: function() {
    // this is set to the editor instance
    this.insert('a');
  },
  txtExec: function() {
    // this is set to the editor instance
    this.insert('a');
  },
  tooltip: 'Insert the letter a'
});
```

Чтобы добавить значок к команде, используйте следующий CSS-код:

style.css

```
.sceditor-button-[name] div { background: url('/images/icon.png'); }
```

где **[name]** — это имя, используемое с **sceditor.command.set()**. Дополнительную информацию [см. в разделе «Тематическое оформление»](#). После создания команды вы можете добавить её на панель инструментов редактора с помощью опции [«Панель инструментов»](#).

Структура объекта команды:

[script.js](#)

```
{
  exec: undefined,
  errorMessage: undefined,
  txtExec: undefined,
  tooltip: undefined
}
```

exec

****exec** String or function**

Выполняется при щелчке по кнопке в режиме WYSIWYG.

Это должна быть либо строка, которая будет передана в нативную **execCommand()** функцию браузера.

Или функция, принимающая 1 аргумент `caller`. Функции `this` будут установлены на экземпляр редактора.

- `caller` `HTMLElement`

Элемент HTML-кнопки с командами или `null`.

[script.js](#)

```
exec: function () {
  this.insert('[b]Hello World[/b]');
}
```

[script.js](#)

```
// Bold will be passed to the native execCommand
exec: 'bold'
```

errorMessage

errorMessage String

Сообщение об ошибке, отображаемое в случае ошибки при вызове нативных функций браузера **execCommand()**. Применяется только в том случае, если **exec** это строка.

shortcut

state

state String or function

Если **state** это строка, она будет передана в нативные **queryCommandEnabled** методы **queryCommandState** для получения состояния.

Если **state** это функция, то в качестве аргументов ей будут переданы родительский узел и родительский узел **firstBlock**. Она должна возвращать значение **-1**, **0** или **1**

- -1 Отключено (недоступно для нажатия)
- 0 Неактивен (состояние по умолчанию, можно нажать)
- 1 Активен (отображается как нажатый)

txtExec

txtExec String or array

Это должен быть либо массив, содержащий 1-2 строки, либо функция.

Если задан массив, содержащий две строки, то любое выделенное содержимое будет заключено в обе строки, а курсор будет перемещен перед последней из них. Если массив содержит только одну строку и при этом выделено какое-либо содержимое, то выделенное содержимое будет заменено, а курсор будет перемещен после вставленной строки.

Если **txtExec** это функция, она должна принимать **1** аргумент **caller**. Функции **this** будут установлены в редакторе.

caller HTMLElement Элемент HTML-кнопки с командами или null.

script.js

```
txtExec: function () {
    this.insert('[b]Hello World[/b]');
}
```

script.js

```
txtExec: ['[b]', '[/b]']
```

tooltip

tooltip String

Всплывающая подсказка, которая отображается при наведении курсора мыши на команду.

Дополнения и Файлы

[Ссылка на оригинальную статью](#)

From:
<https://wwoss.ru/> - worldwide open-source software

Permanent link:
https://wwoss.ru/doku.php?id=software:development:web:docs:web:wysiwyg:sceditor_doc_custom_commands

Last update: **2026/01/07 11:34**

