


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
}
```

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&rev=1767773776

Last update: 2026/01/07 11:16

