

创建可重用的按钮组^[1]

原文

<https://docs.microsoft.com/zh-cn/visualstudio/extensibility/creating-reusable-groups-of-buttons>

命令组（command group）是指在菜单或工具栏里显示在一起的一组命令项。在.vsct文件的CommandPlacements里，可以通过指定不同父目录里来重用任何命令组。

创建可重用的按钮组

1. 创建一个名为ReusableButtons的VSIX工程。详见[Creating an Extension with a Menu Command](#)。
2. 打开工程并添加一个名为ReusableCommand的自定义命令模板：在**解决方案资源管理器**里右击工程节点选择**添加/新建项**。在**添加新项**对话框里展开**Visual C#项 / Extensibility/VSPackage**选中其中的**Custom Command**。把位于对话框底部的**名称**改为ReusableCommand.cs。
3. 在.vsct文件里找到Symbols里包含工程里的组和命令的GuidSymbol元素。它的名字应该是guidReusableCommandPackageCmdSet。
4. 如下所示，为每个将要加入到组里按钮添加一个IDSymbol。

```
<GuidSymbol name="guidReusableCommandPackageCmdSet" value="{7f383b2a-c6b9-4c1d-b4b8-a26dc5b60ca1}">[2]
  <IDSymbol name="MyMenuGroup" value="0x1020" />
  <IDSymbol name="ReusableCommandId" value="0x0100" />
  <IDSymbol name="SecondReusableCommandId" value="0x0200" />
</GuidSymbol>
```

默认会自动创建一个MyGroup组、一个你命名的按钮和他们对应的IDSymbol。

5. 在Groups里创建与已有项相同GUID和ID属性的Group元素。你也可以直接使用现存的组。如下所示，这个组将出现在**工具**菜单里。

```
<Groups>
  <Group guid="guidReusableCommandPackageCmdSet" id="MyMenuGroup" priority="0x0600">
    <Parent guid="guidSHLMainMenu" id="IDM_VS_MENU_TOOLS"/>
  </Group>
</Groups>
```

创建一组重用的按钮

1. 设置命令或菜单的Parent（父对象）标签可以将其加入到一个组里，也可以使用CommandPlacements将其加入组。

在Button块里设置一个以组作为父对象的按钮，或者直接使用自动生成的按钮代码，如下所示：

^[1] MIAOW 注：重用，就是一个命令在多个地方引用，比如记事本里**编辑/复制**和右键菜单里的**复制**是一个命令的两处引用。

^[2] MIAOW 注：这个 Value 值创建 Custom Command 时自动随机生成的，不必须和这里的一样。

```

<Button guid="guidReusableCommandPackageCmdSet" id="ReusableCommandId" priority="0x0100"
type="Button">
  <Parent guid="guidReusableCommandPackageCmdSet" id="MyMenuGroup" />
  <Icon guid="guidImages" id="bmpPic1" />
  <Strings>
    <ButtonText>Invoke ReusableCommand</ButtonText>
  </Strings>
</Button>

```

2. 如果一个按钮需要在多个组里，在CommandPlacements里登记它，CommandPlacements必须跟在Commands块之后。为CommandPlacement元素设置GUID和ID属性来匹配要设置位置的按钮，然后设置它的Parent标签的GUID和ID属性为目标组，如下所示：

```

<CommandPlacements>
  <CommandPlacement guid="guidReusableCommandPackageCmdSet" id="SecondReusableCommandId"
priority="0x105">
    <Parent guid="guidReusableCommandPackageCmdSet" id="MyMenuGroup" />
  </CommandPlacement>
</CommandPlacements>

```

注意

Priority 属性的值决定了命令项在命令组里的位置。CommandPlacement 元素里的 Priority 值会覆盖命令项里的设置。Priority 值小的命令会显示在值大的命令之前。允许两个项设置相同的 Priority 值，但是他们的顺序就不可知了，因为这样的话 devenv /setup 创建项的顺序不固定。

将重用的按钮组放到菜单里

1. 在CommandPlacements里完成登记，设置CommandPlacement元素的GUID和ID为创建的组的GUID和ID，并且把父对象的GUID和ID设置为目标位置的GUID和ID。

CommandPlacements必须跟在Commands块之后：

```

<CommandTable>
...
  <Commands>... </Commands>
  <CommandPlacements>... </CommandPlacements>
...
</CommandTable>

```

一个命令组可以包含在超过一个菜单中。父菜单可以是你创建的，也可以是Visual Studio原有的（同ShellCmdDef.vsct或SharedCmdDef.vsct里描述的一致），甚至是在其他VSPackage里定义的菜单。只要最终的父菜单连接到Visual Studio或VSPackage显示的快捷菜单，父菜单的层数无限制。

以下示例把组放到**解决方案资源管理器**工具栏中其他按钮的右侧。

```

<CommandPlacements>
  <CommandPlacement guid="guidReusableCommandPackageCmdSet" id="MyMenuGroup" priority="
0xF00">
    <Parent guid="guidSHLMainMenu" id="IDM_VS_TOOL_PROJWIN"/>
  </CommandPlacement>
</CommandPlacements>

```

```
<CommandPlacements>[3]  
  <CommandPlacement guid="guidButtonGroupCmdSet"[4] id="MyMenuGroup"  
    priority="0x605">  
    <Parent guid="guidSHLMainMenu" id="IDM_VS_MENU_TOOLS" />  
  </CommandPlacement>  
</CommandPlacements>
```

^[3] MIAOW 注：这里的意思当然不是有两个<CommandPlacements>，而是指两段<CommandPlacement>都在同一个<CommandPlacements>里。

^[4] MIAOW 注：从上文看来好像 guidButtonGroupCmdSet 这个 GUID 不存在的，可以改为 guidReusableCommandPackageCmdSet。