创建可重用的按钮组[[[1]](#footnote-0)]

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](https://docs.microsoft.com/zh-cn/visualstudio/extensibility/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]](#footnote-1)]

<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：

<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值会覆写命令项里的设置。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]](#footnote-2)]

<CommandPlacement guid="guidButtonGroupCmdSet"[[[4]](#footnote-3)] id="MyMenuGroup"

priority="0x605">

<Parent guid="guidSHLMainMenu" id="IDM\_VS\_MENU\_TOOLS" />

</CommandPlacement>

</CommandPlacements>

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。 [↑](#footnote-ref-0)
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。 [↑](#footnote-ref-1)
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。 [↑](#footnote-ref-2)
4. [] MIAOW注：从上文看来好像guidButtonGroupCmdSet这个GUID不存在的，可以改为guidReusableCommandPackageCmdSet。 [↑](#footnote-ref-3)