

ETree

웹에서 간단한 방법을 통해 사용가능한 Javascript 기반의 컴포넌트.

이름 변경, 수정 등 마음대로 사용하여도 신경쓰지 않습니다. 수정시 오류는 스스로 해결하세요.

필요 js

ETree.js

ETreeNode.js

ETreeNodeIconDrawer.js

생성 방법

```
var tree = new Tree( parent );
```

parent부분에는 tree를 붙일 부모의 element를 넣어주면 된다.

자식노드 생성 및 삭제

```
var node1 = tree.appendChildNode( "name" );
node1.setType( "directory" );
```

```
var directory = node1.appendChildNode( "name" );
directory.setType( "directory" );
```

```
var file = directory.appendChildNode( "name" );
file.setType( "file" );
```

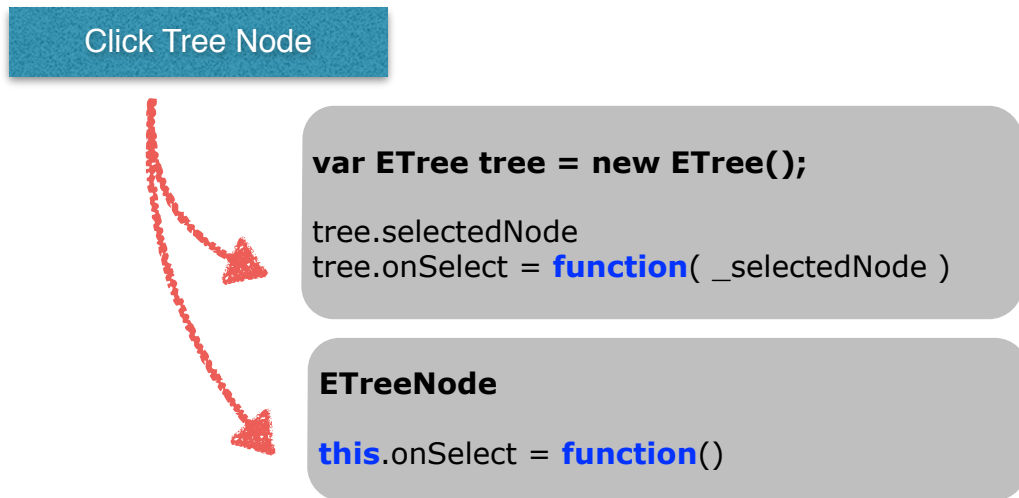
노드 생성시 appendChildNode를 사용하면 되며 String 타입의 name을 입력하면 해당 이름을 가지는 노드가 생성된다. 그리고 새로 생성된 node가 리턴 되므로 필요시 사용할 수 있다.

생성 후 setType에 directory, file을 입력하면 맞는 아이콘이 생성된다.

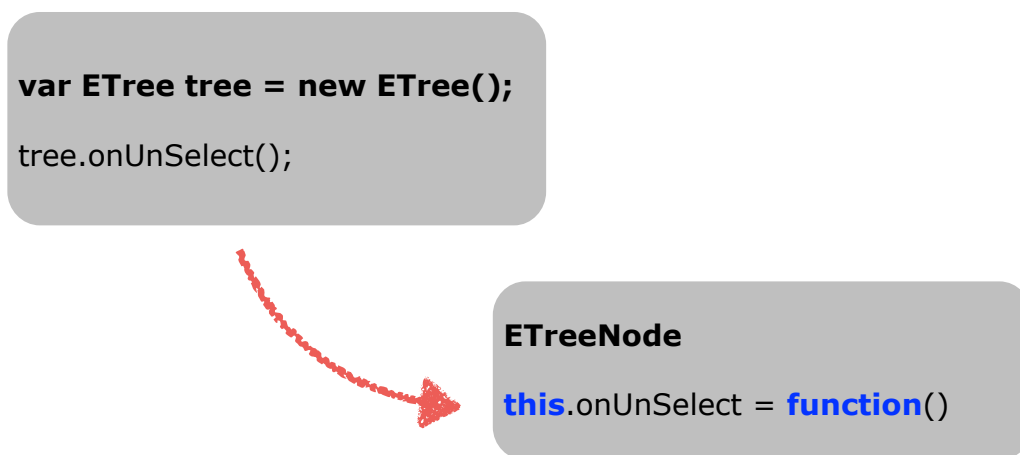
ETreeNode의 setType메소드는 커스터마이징 가능하며 지역변수인 ctx, x, y, w, h를 활용하여 아이콘을 그리면 된다. 아이콘만 변하고 싶을 경우 ETreeNodeIconDrawer의 drawDirectory, drawFile을 수정해서 사용하여도 된다.

ETree 객체 및 트리 노드인 ETreeNode는 remove()를 호출하여 자기 자신을 부모노드로 부터 삭제 할 수 있으며 removeChildNode(node)를 통해 자식 노드를 삭제 할 수 있다.

이벤트 처리



트리의 노드를 클릭 시 tree객체의 selectedNode에 선택된 트리노드가 담기게 되며 tree객체의 onSelect, 해당 선택된 노드의 onSelect메소드가 호출된다. 두 메소드중 사용하기 편한 부분을 구현하여 사용 하면된다.



tree객체의 onUnSelect를 호출시 선택된 selectedNode가 해제되며 해제되는 노드의 onUnSelect가 호출 된다. 노드의 onUnSelect는 선택된 노드가 변경될 경우에도 호출된다.

ETreeNodeIconDrawer

마우스가 버튼 아이콘 위에 올라갔을 경우 호출 순서
onButtonIconMouseOver -> onOpen or onClose

마우스가 버튼 아이콘 위에서 벗어났을 경우 호출 순서
onButtonIconMouseOut -> onOpen or onClose

onOpen -> 자식 노드가 보일 경우
onClose -> 자식 노드가 가려졌을 경우

drawDirectory -> type을 "directory"로 했을 경우
drawFile -> type을 "file"로 했을 경우

* 노드 선택시 배경 색을 변경하고 싶을 경우 노드의 selectColor를 변경
node.selectColor = color;

예제 화면

Expansion Tree

