# Переменные

Переменные шаблона начинаются со знака «$» доллара. Они могут состоять из цифр, букв. Названия переменных регистр зависимые.

Пример:

{$foo} 🡨 отображение простой переменной (не массив и не объект)

# Встроенные функции

## {include}

Тэги {include} используются для включения других шаблонов в текущий. Любые переменные, доступные в текущем шаблоне, доступны и во включаемом. Тэг {include} должен иметь атрибут 'file', который указывает путь к ресурсу шаблона.

{include file='template.tpl'}

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Имя атрибута | Тип | Обязателен | Описание |
| file | String | Да | Имя файла шаблона для включения |

Пример:

<html>

<head>

<title>{$title}</title>

</head>

<body>

{include file='content.tpl'}

</body>

</html>

# Методы класса Smarty

## assign() — назначает значение шаблону

Вы можете явно передавать пары ключей / значений, либо ассоциативный массив, содержащий пары ключей / значений.

void assign(String varname, Object var);

Пример:

// назначение пар ключ / значение

smarty.assign('Name', 'Fred');

## clear\_all\_assign() — очищает список назначенных переменных

Очищает список назначенных переменных.

void clear\_all\_assign();

Пример:

Smarty smarty = new Smarty();

// передача пар ключ / значение

smarty.assign('Name', 'Fred');

// выведет только что назначенные переменные

System.out.println(smarty.get\_template\_vars());

// очищаем список назначенных переменных

smarty.clear\_all\_assign();

// не выведет ничего

System.out.println(smarty.get\_template\_vars());

## clear\_assign() — очищает назначенную переменную

Очищает назначенную переменную. Может принимать имя переменной.

void clear\_assign(String var);

Пример:

// очищает одну переменную

smarty.clear\_assign('Name');

// очищает несколько переменных

smarty.clear\_assign('Name');

## get\_template\_vars()

Возвращает значение переменной. Если аргумент не передан, будет возвращен массив всех назначенными переменными.

Map get\_template\_vars();

Object get\_template\_vars(String varname);

Пример:

// получаем назначенную переменную шаблона 'foo'

Object foo = smarty.get\_template\_vars(“foo”);

// получаем все назначенные переменные шаблона

Map tpl\_vars = smarty.get\_template\_vars();

## fetch()

Функция возвращает вывод шаблона

String fetch(String template);

Пример:

Smarty smarty = new Smarty();

// передача пар ключ / значение

smarty.assign('Name', 'Fred');

// Компилируем и сохраняем результат

String output = $smarty->fetch("index.tpl");

// Выводим результат

System.out.println(output);

## setCacheDir()

— set the directory where the rendered template's output is stored

## setCompileDir()

— set the directory where compiled templates are stored

## setTemplateDir()

— set the directories where templates are stored