

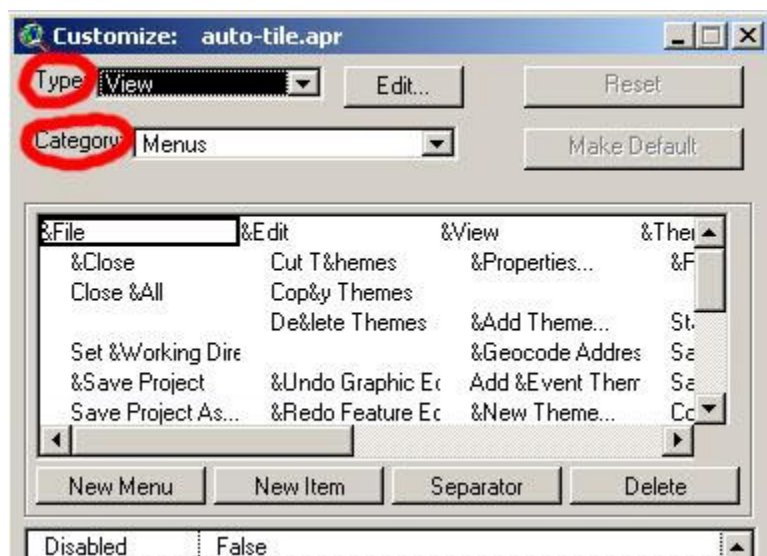
# Создание кнопки и назначение ей скрипта в Arcview GIS

[Обсудить в форуме](#) Комментариев — 0

Эта страница опубликована в основном списке статей сайта по адресу <http://gis-lab.info/qa/butscript.html>

Для того, чтобы создать кнопку и подключить к ней скрипт нужно выполнить следующие операции:

1. Понять в какую группу документов должна быть подключена эта кнопка: Views, Tables, Charts, Layouts, Scripts или какую-то другую.
2. Дважды щелкнуть мышкой на панели инструментов Arcview (не важно в какой группе вы в это время находитесь). Должно открыться окно **Customize**



3. Затем выбрать в поле **Type** тип документа (View, Table, Layout и т.д.) в котором будет работать скрипт, в этом поле будут перечислены все доступные на данный момент типы. Если вы добавили кнопку в тип документа Script, то в панели кнопок View (Вида) она не появится.

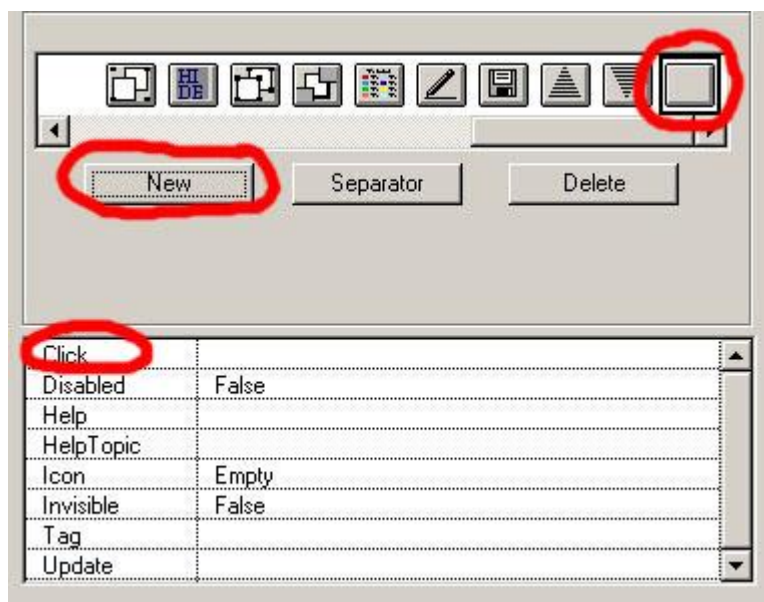
\*если некий тип документа создается включением определенного расширения ( то есть по умолчанию такого типа документов в Arcview нет), а вам надо добавить в нее кнопку, то, для того, чтобы это сделать, необходимо сначала включить расширение добавляющее данный тип документа.

4. В поле **Category** выберите нужный тип кнопки. Кнопки бывают 2-х типов:

- простые (Buttons)
- инструменты (Tools)

Отличие их состоит в том, что простая кнопка после нажатия немедленно выполняет какую-либо операцию, например открывает окно "Добавить тему", а инструмент переключает действие в особый режим, а само действие выполняется только после использования это инструмента, например инструмент Identify. Допустим вам нужно добавить простую кнопку. Следовательно выбираем категорию **Buttons**.

5. Определяем место где будет находиться кнопка, для этого перемещаем черную рамку которая сначала оконтуривает первую кнопку туда где мы хотим вставить новую кнопку, то есть на существующую кнопку перед ней и нажимаем кнопку **New**. Появляется новая кнопка.



6. Добавляем [связанный с этой кнопкой скрипт](#). Скрипт перед тем как быть присоединен к кнопке должен быть загружен в проект и обязательно скомпилирован. Для этого дважды щелкаем на поле **Click** и выбираем из появившегося окна менеджера скриптов (Script manager) нужный скрипт.

На этом процесс подключения кнопки можно считать завершенным. Описание других полей заполнения которых не обязательно:

- **Disabled** значением этого поле может быть только false\true, обычно используется в совокупности со скриптом подключаемым через поле Update, блокирование кнопки осуществляется если не выполнено некоторое условие (например, нет тем в TOC)
- **Help** Строка помощи для кнопки, вводится в виде tool tip//help string, где tool tip - то что будет отображаться во всплывающем, при наведении на кнопку окошке, а help string - то что будет отображаться (возможно более развернуто) внизу экрана в строке статуса. Два параметра разделяются обязательным знаком "/"
- **HelpTopic** Название раздела в файле помощи Arcview
- **Icon** Используемая для кнопки иконка, при двойном щелчке на этом поле появляется окно Менеджера иконок (Icon Manager), которое облегчает процесс выбора существующей, загрузки новой иконки
- **Invisible** Включение/отключение режима невидимости кнопки
- **Tag** Дополнительная текстовая строка к которой можно получить доступ через запрос **ObjectTag**
- **Update** Скрипт выполняемый при любом изменении в активном окне проекта, обычно используется для проверки необходимого условия для включения\выключения (см.Disabled) кнопки.

Соответственно, если ваша цель - сделать так, чтобы у вас в проекте была такая же кнопка как в проекте товарища, но это невозможно сделать путем загрузки соответствующего расширения, то проще всего добавить кнопку так как указано выше и присоединить к ней скрипт добытый путем указанным [здесь](#).

Существуют также экзотические случаи, когда создается новый тип документа аналогичный существующему, например расширением [Automatic Tiled Layouts](#) создается группа **Tiles** полностью аналогичная группе **Layouts**, но подключаемые к группе Layouts расширения не будут автоматически подключаться к группе **Tiles**, что может быть очень неудобно, например тем, что нельзя воспользоваться таким удобным расширением как **Graticules and Grids**, которое работает только в **Layouts**, но так как эти группы полностью аналогичны, то обмануть расширение можно способом указанным выше, скопировав кнопку и все ее параметры в группу **Tiles** из группы **Layouts**.

[Обсудить в форуме](#) Комментариев — 0

Последнее обновление: 2014-05-15 01:37

Дата создания: 30.11.2002

Автор(ы): [Максим Дубинин](#)