

# Easy Code Editor

Описание классов ядра

## Содержание

[Application](#)

[Document](#)

[Editor](#)

[Line](#)

[Caret](#)

В документе перечислены все доступные для скрипта стандартные объекты приложения Есе.

В качестве скриптового языка был выбран VBS в реализации от Microsoft в виде com-сервера ActiveScript.

Из скрипта доступны все возможности VBS, включая доступ к файловой системе, сетевым ресурсам, манипуляции с OLE-объектами и т.п.

Для доступа к возможностям программы служит объект [Application](#). Ниже вы можете видеть простой код, изменения заголовка программы:

```
Application.Title = «Привет мир!»
```

Скрипты необходимо записывать в файл `.\scripts\main.vbs` в виде процедур или функций, либо как выполняемые при «инициализации» программы участки кода.

Вызывать функции или выражения можно при помощи консоли в нижней части окна программы. Для быстрого перехода существует сочетание `ctrl+enter`.

Замечания.

Не рекомендуется хранить ссылки на какие-то объекты программы (Document, Editor, Line, Caret...) в глобальных переменных, не смотря на то что все они реализуют `Interface`, подсчет ссылок в них не ведется, и объекты уничтожаются даже если на них есть ссылки.

# Application

---

Корневой объект для доступа к возможностям Есе.

## *Title*

---

**Property Title as String**

Это поле хранит заголовок главного окна программы.

## *Left*

---

**Property Left as Long**

Это поле хранит горизонтальное положение главного окна.

## *Top*

---

**Property Top as Long**

Это поле хранит вертикальное положение главного окна.

## *Width*

---

**Property width as Long**

Это поле хранит ширину главного окна.

## *Height*

---

**Property Height as Long**

Это поле хранит высоту главного окна.

## *StdIn*

---

**Function StdIn as string**

Функция запрашивает у пользователя ввод строки, и возвращает результат.

## *StdOut*

---

**sub StdOut (Str as string)**

Процедура выводит в консоль строку Str, используя стиль StdOut

## *StdErr*

---

**sub StdErr (Str as string)**

Процедура выводит в консоль строку Str, используя стиль StdErr. Этот стиль используется для вывода сообщений об ошибках.

## ***Quit***

---

### **Sub Quit**

Процедура завершает программу и закрывает все открытые документы.

## ***DocumentsCount***

---

### **Property Readonly DocumentsCount as Long**

Поле хранит количество открытых документов.

## ***Documents***

---

### **Property Readonly Documents(index as Long) as [Document](#)**

Поле зранить ссылки на открытые документы. Доступ происходит по индексу, отсчет ведется с нуля.

# Document

---

Это абстрактный объект от которого наследуются все доступные для Есе виды документов.

## FileName

---

**Property Readonly FileName as String**

Поле хранит имя файла или ресурса, который открыт в документе.

# Editor

---

Редактор кода, который входит в программу. Наследуется от [Document](#).

## LinesCount

---

**Property Readonly LinesCount as Long**

Поле хранит количество строк в редакторе.

## Lines

---

**Property Readonly Lines(Index as Long) as [Line](#)**

Поле хранит список строк, доступ к которым можно получить по индексу. Строки считаются с нуля.

## Caret

---

**Property Readonly Caret as [Caret](#)**

Поле хранит ссылку на каретку редактора.

**Line**

---



# Caret

---

Каретка управляет положением курсора редактора кода и границами области выделения.

## X

---

**Property X as Long**

Поле хранит горизонтальное положение каретки.

## Y

---

**Property Y as Long**

Поле хранит вертикальное положение каретки.