

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 Iinterface, 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.

ActiveDocumentIndex

Property Readonly ActiveDocumentIndex as Long

Поле хранит индекс активного документа.

ActiveDocument

Property Readonly ActiveDocument as [Document](#)

Поле хранит ссылку на активный документ

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.

Invalidate

Sub Invalidate

Процедура заставляет редактор перерисовать свое содержимое.

Caret

Property Readonly Caret as [Caret](#)

Поле хранит ссылку на каретку редактора.

SetFont

Sub SetFont(FontName as String, FontSize as Long)

Line

Text

Property Text as String

Length

Property Readonly Length as Long

Insert

Sub Insert (Str as String, Position as Long)

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.