

edit 模式以及 testarea 首先, 按下 e 之后, 先经过 Update 函数, 设置 edit 模式, 之后可以用 updateTextarea() 来设置相关参数, 接下来再在 getTreeView() 函数中设置显示.

只能从 display 模式进入 edit 模式.

## 给 Textarea 绑定键位

几个细节, 如果是 tree, 则设置为无法换行.

一个 bug: 按下 e 进入 edit 模式后, 会输出 e 字符.

如何确认输入完成? 按下 esc 是直接退出, 按下 ctrl+s 是保存并退出 (Blur).

## edit 模式涉及功能

- 修改 tree name ☒
- 修改 node info ☒
- 修改 style

case m.subSelected.content.(type) {} 的使用以判断当前节点是 tree 还是 node. ☒

对于 node, 需要一个函数判断 Alias, Link, Tags 这些哪一个最长, 用来作为 TextArea 的宽度, 先默认使用 Links. ☒

## 配置文件的更新

先获取 TextArea 中的内容 Value(), 将字符串解析为 Tree 和 Node 需要的成员值, 赋值后更新文件.

对于 node:

- 第一行是 Link, 用 split 拆分后取 [1:]
- 第二行是 Alias, 用 split 拆分后取 [1:]
- 第三行是 Desc, 用 split 拆分后取 [1:]
- 第四行是 Label, 用 split 拆分后取 [1:]

对于 tree:

- 需要更改层级, 比如原来是 hello/baba/lala 改成了 hello/papa/lala, 此时需要先在 hello/papa 下添加子树 lala, 再从 hello/baba 上删除 lala 子树,

具体, 用 AppendSubTree 添加子树, 需要先找到父树的地址, 用 GetRootTree() 以及 DeepFindSubTree.

再用 DelSubTree 删除子树, 同样要找到父树.

nextFatherTree 若不存在则需要创建.

## help 信息相关

似乎现在会把 help 信息显示在光标位置.

## ESC 键位问题

在 display 模式下按 esc 会显示出 search 模式的输入框.

## Bug 相关

- 在 tree 没有 subtree 和 node 的时候 y 轴仍会增加 ☒

- 第二个 subtree 没法向下查看, 因为 x 清 0 了, 似乎是坐标系统有问题, 需要第三个参数记录上一行的横坐标, 或者说需要记录层级数
- 添加了新的 tab 之后, 没有更新布局

需要一个链表数据结构, 存储上一个 tree 的坐标