




Руководство программиста – Установка собственных гаджетов.

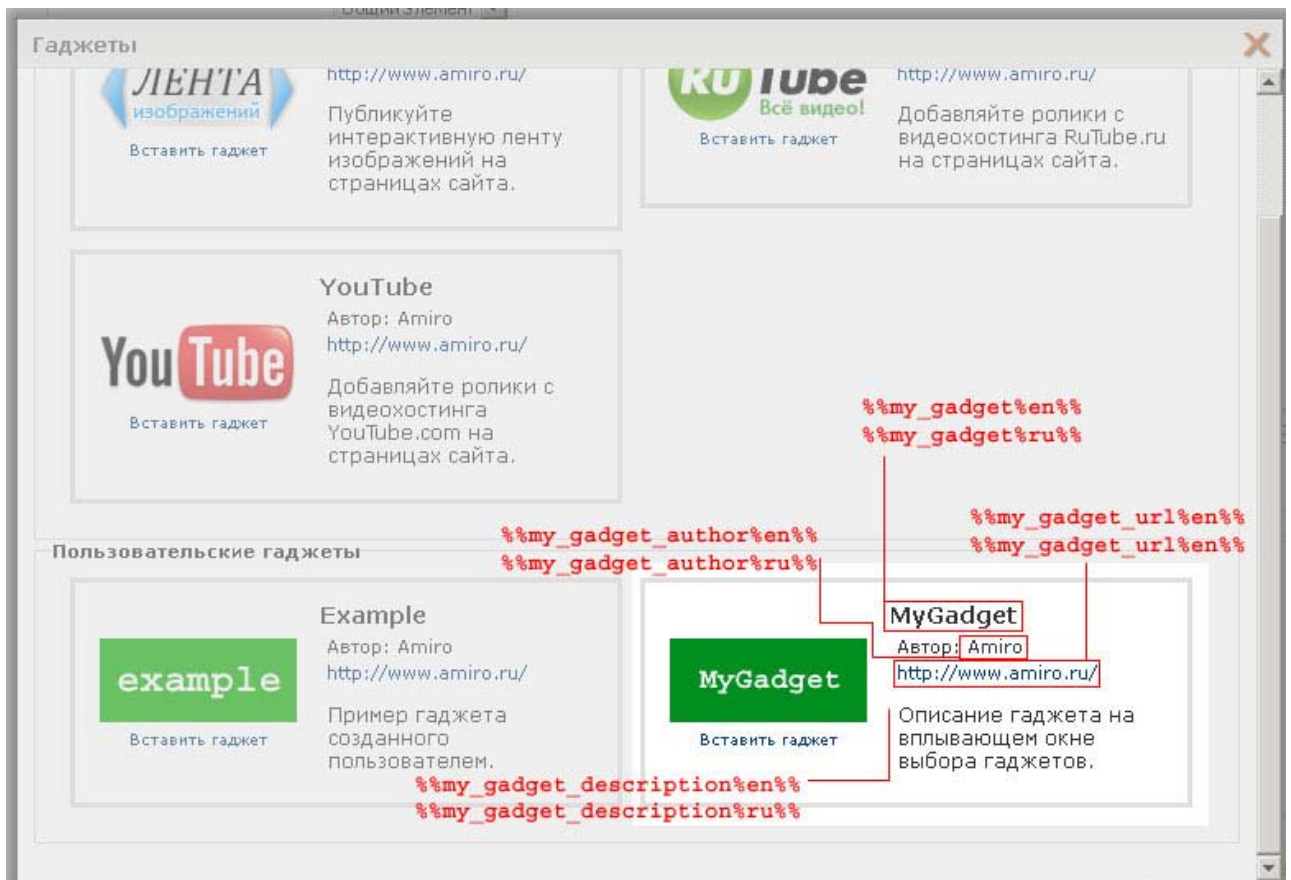
www.amiro.ru

В визуальном редакторе есть возможность вставки гаджетов  , которые представляют из себя заготовки HTML кода со вставкой данных, введенных в форме добавления гаджета на страницу.

В системе есть 2 встроенных гаджета: YouTube и RuTube. При вставке достаточно указать параметры (URL ролика, ширина, высота) и на страницу будет вставлен полноценный код проигрываемого ролика.

Пользователи могут добавлять собственные заготовки, которые будут использоваться при вставке гаджетов. Для этого необходимо:

1. Выбрать имя гаджета. Например, гаджет my_gadget, который выводит заданное изображение.
2. В файл `_local/_admin/templates/lang/gadgets.lng` добавить языковые переменные:



```
%%my_gadget%en%%  
MyGadget  
%%my_gadget%ru%%  
MyGadget
```

```
%%my_gadget_author%en%%  
Amiro  
%%my_gadget_author%ru%%  
Amiro
```

```
%%my_gadget_url%en%%  
http://www.amiro.ru/  
%%my_gadget_url%ru%%  
http://www.amiro.ru/
```

```
%%my_gadget_description%en%%  
Description of the current gadget at the popup window.  
%%my_gadget_description%ru%%  
Описание гаджета на всплывающем окне выбора гаджетов.
```

В языковой файл `_local/_admin/templates/lang/gadgets.lng` добавляются не только переменные для отображения на всплывающем окне «Гаджеты», но также остальные языковые переменные используемые внутри текущего гаджета.

Для примера смотрите встроенный гаджет `Example`, использование переменной `%%example_disclaimer%%` в файлах `_local/_admin/templates/lang/gadgets.lng` и `_local/_admin/templates/gadgets/example_parameters.tpl`.

3. Добавить 2 шаблона в путь (или папку на диске)
`_local/_admin/templates/gadgets/`:

- a. `{имя гаджета}.tpl`. Например, `my_gadget.tpl`
В этом шаблоне располагается HTML код гаджета, который в конечном счёте будет вставлен на страницу. Переменные данные, которые подставляются из вводимых пользователем параметров вводятся с помощью `##`, как и в общем синтаксисе шаблона.
Например:

```

```

- b. `{имя гаджета}_parameters.tpl`. Например, `my_gadget_parameters.tpl`
В шаблоне хранится форма, выводимая при вставке гаджета на страницу в менеджере сайта. Форма содержит параметры,

запрашиваемые у пользователя для вставки в HTML код гаджета. Обрамлять тэгом <form> и добавлять кнопки сохранения форме нельзя – они добавятся автоматически.

В шаблоне можно использовать JavaScript и языковые переменные из файла `_local/_admin/templates/lang/gadgets.lng`.

При открытии на редактирование параметры, соответствующие именам полей будут вставлены автоматически, используя JavaScript функцию `formSetValue`, которая поставит для полей формы значения, соответствующие сохранённым ранее. Если необходимо использовать при вставке определённые замены или ещё более сложные операции, то для поля необходимо поставить атрибут `setter='myFieldSetter'`, где `myFieldSetter` – это определённая в этом же шаблоне JavaScript функция. `myFieldSetter` принимает на вход массив значений всех полей и самостоятельно выставляет полю необходимое значение.

После внесения параметров при вставке гаджета JavaScript получает значение полей формы и вставляет их в HTML код гаджета. Если для какого-либо поля необходимо сделать разбор введённого параметра, нужно указать атрибут поля `getter='myFieldGetter'`. JavaScript функция `myFieldGetter` на вход принимает значение текущего поля и возвращает значение, которое необходимо сохранить. Если хотя бы одна подобная функция возвращает `false`, то форма сохранена не будет. Функция реализуется в этом же шаблоне.

Пример шаблона запроса параметров гаджета:

```
%%src%% <input type="text" name="source" value="" setter="setSource"
id="imageLink"><br>
%%width%% <input type="text" name="width" value="" getter="getWidth"><br>
%%height%% <input type="text" name="height" value="" getter="getHeight"><br>
%%alt%% <input type="text" name=" alt" value=""><br>

<script type="text/html">
  function setSource(aData){
    var oField = document.getElementById('imageLink');
    oField.value = (aData['source'].indexOf('http://') == 0 ? '' : 'http://') +
      aData['source'];
  }

  function getWidth(value){
    if(value == ''){
      return false;
    }
    return parseInt(value);
  }
</script>
```

```
    }  
  
    function getHeight(value){  
        if(value == ''){  
            return false;  
        }  
        return parseInt(value);  
    }  
</script>
```

4. Чтобы гаджет в списке выбора был не ссылкой, а изображением, в папку `_mod_files/ce_images/gadgets/` необходимо добавить изображение с названием `gadget_{имя гаджета}.jpg`
5. Открыть настройки системы и перейти к настройкам «Менеджер сайта : Визуальный редактор». После проведённых действий среди вариантов опции «Разрешённые гаджеты» появится так же пользовательский гаджет `my_gadget`. Выбрать необходимые для использования гаджеты и сохранить настройки.
6. Перегрузить страницу с менеджером сайта. Гаджет появится в списке пользовательских и будет доступен для вставки на сайт.