

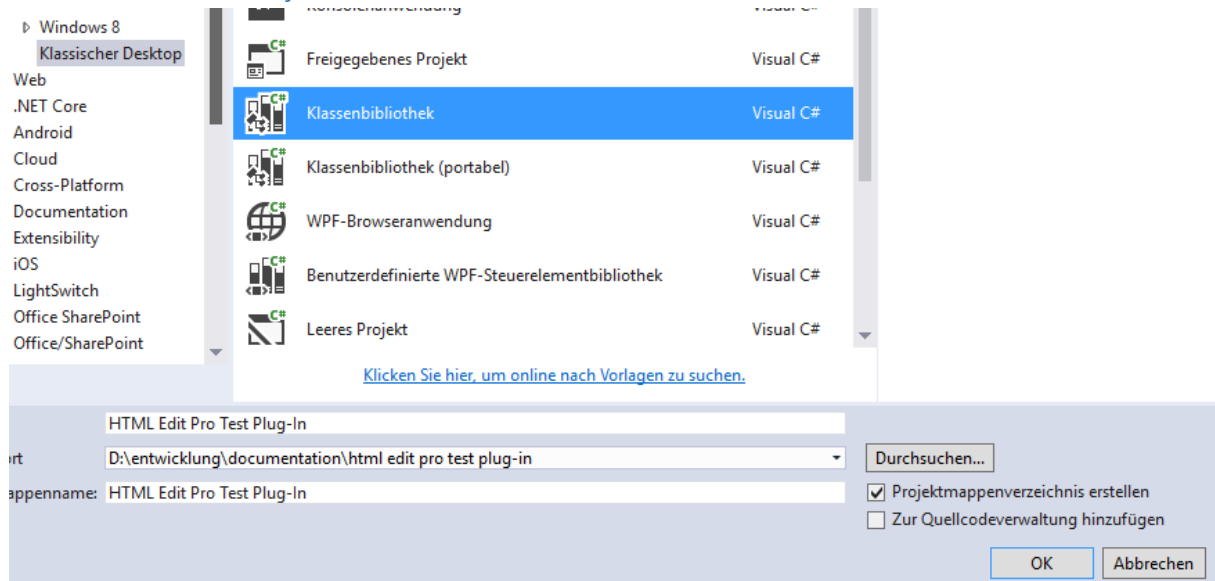
Dokumentation: Plug-Ins für HTML Edit Pro entwickeln

Hallo,

Ich zeige dir wie du ein eigenes Plug-In für den HTML Edit Pro entwickelst.

Als erstes benötigst du eine IDE (z.B. Xamarin Studio, Visual Studio, SharpDevelop, ...). Ich benutze das Visual Studio 2015 Professional.

Schritt 1: Neues Projekt erstellen



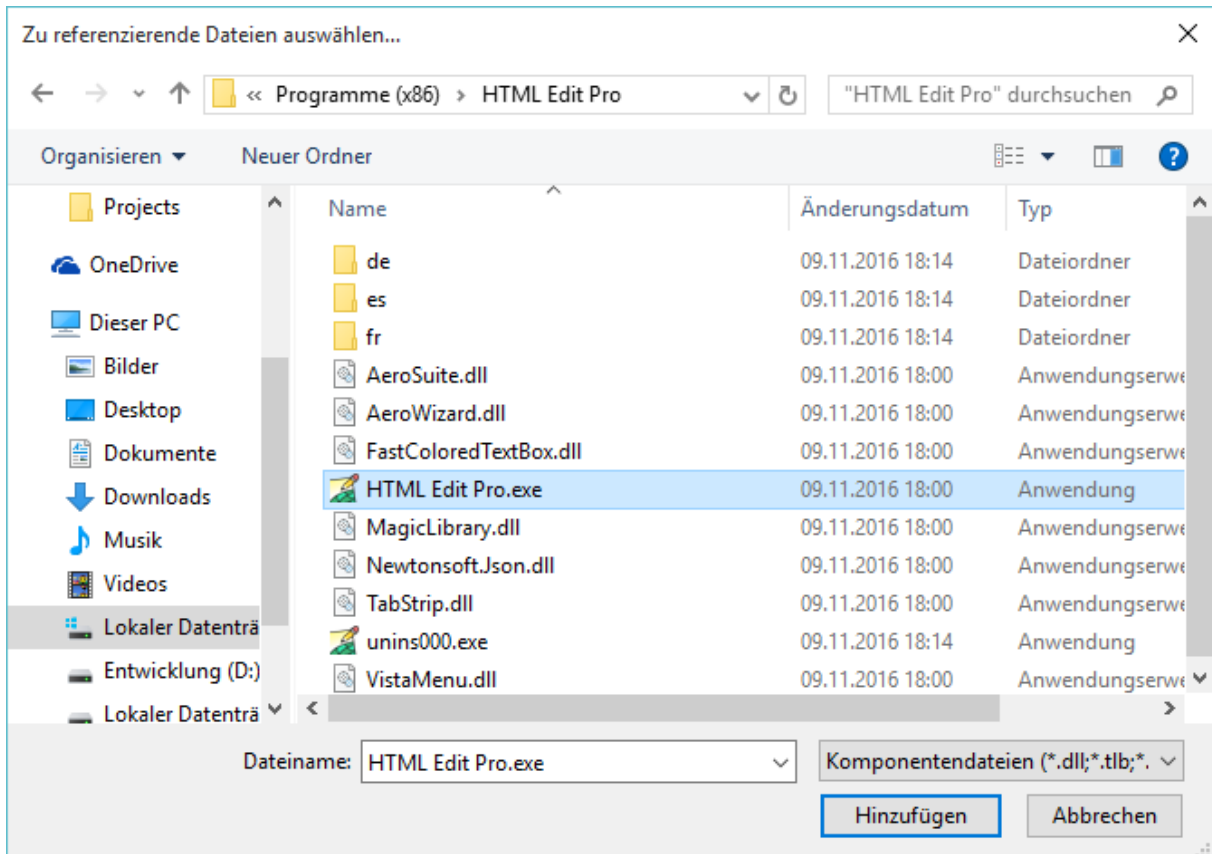
Wähle „Klassischer Desktop“ und dann „Klassenbibliothek“

(in der englischen Version „Class Library“). Wähle dann einen Projektnamen und Klick auf „OK“. Danach wird das Projekt erstellt.

Sobald die IDE mit dem erstellen des Projektes fertig ist, füge einen Verweis hinzu.

„Projektmappen-Explorer“ -> Rechtsklick -> „Hinzufügen“ -> „Verweis“

Schritt 2: Verweise hinzufügen



Gehe danach in den Ordner „C:\Program Files(x86)\HTML Edit Pro“ und wähle die Datei „HTML Edit Pro.exe“ aus.

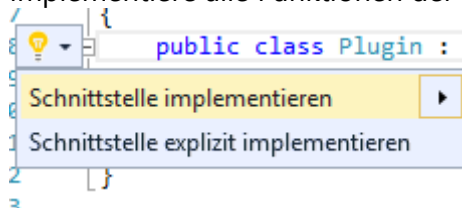
Du solltest auch einen Verweis auf System.Drawing und System.Windows.Forms setzen.

Schritt 3: Klasse erstellen oder umbenennen

Erstelle nun eine neue Klasse oder benenne die vorhandene Datei „Class1.cs“ oder „Class1.vb“ um. Der Name kann beliebig sein. Dieser dient nur der Identifikation der Klassen und der OOP (Objektorientierten Programmierung).

Schritt 4: Implementierung des Plugin-Interfaces

Implementiere jetzt folgendes Interface (Schnittstelle): „PluginSystem.IPlugin“ und implementiere alle Funktionen der Schnittstelle.



Schritt 5: Funktionen benutzen

Nun hast du da verschiedene voids/subs, die auftreten, sobald das passiert was im Funktionsnamen / im EventName Parameter angegeben ist.

Vorher solltest du aber die Properties setzen, da diese ausschlaggebend für die Identifikation des Plugins sind.

```
public string Name  
{  
    get  
    {  
        return "Documentation-Plugin";  
    }  
}  
  
public Version PluginVersion  
{  
    get  
    {  
        return new Version("1.0.0.0");  
    }  
}
```

Solltest du dem Plugin ein Icon verpassen wollen kannst du dies im Image-Property tun.

Das Icon wird im eigenen Menütem des Plugins im HTML Edit Pro angezeigt.

Wichtig: Solltest du keins haben, niemals „return new Bitmap(16,16);“ sondern „return null;“

Schritt 6: Personalisierung der AssemblyInfos

Du solltest deine AssemblyInfos setzen:

Assemblyinformationen

Titel: HTML Edit Pro Test Plug-In

Beschreibung: TestPlugin für die Dokumentation

Firma: Manuel Oehme

Produkt: HTML Edit Pro Test Plug-In

Copyright: Copyright © 2016 Manuel Oehme

Marke:

Assemblyversion: 1 0 0 0

Dateiversion: 1 0 0 0

GUID: d7b40792-875b-4365-982a-bff7bfbcde09

Neutrale Sprache: (Keine)

Assembly COM-sichtbar machen

OK Abbrechen

Schritt 7: Export

Am Ende solltest du als Konfiguration „Release“ setzen und dann das Projekt erstellen. Die DLL benennst du dann so um: „Plugin.dll“ in „Plugin.hplug“

Plugin.dll	05.09.2016 12:09	Anwendungserwe..
Plugin.hplug	05.09.2016 12:09	HPLUG-Datei

Schritt 8: Installation

Diese Datei kannst du nun entweder manuell installieren oder die Plugin-Installieren Funktion im HTML Edit Pro nutzen.

Bei einer manuellen Installation kannst du wählen ob das Plugin von einer bestimmten HTML Edit.exe genutzt werden soll oder von allen.

Manuelle Installation:

- Alle Versionen / Executables:
C:\Users\DEINBENUTZERNAME\AppData\Roaming\HTML Edit Pro\Plugins
- Bestimmte Version / Executable: PFADDEREXE\Plugins

Automatische Installation:

