

## module.CreateItem

Создание диалогового элемента

### Синтаксис

```
module.CreateItem(Type, Name, X, Y, Width, Height)
```

Название	Пример	Описание
Type	IR.ITEM_BUTTON	type: Number Тип графического элемента
Name	"Button 1"	type: string Название элемента, уникальное для попапа
X	30	type: Number координата по оси X
Y	40	type: Number координата по оси Y
Width	800	type: Number ширина элемента
Height	150	type: Number высота элемента
<b>На выходе</b>		
Object	[Object DialogItemPrototype]	type: Object Экземпляр графического объекта

### Пример

```
var src = module.CreateItem(IR.ITEM_BUTTON, "Button 1", 30, 40, 800, 150);  
IR.Log(src) // [Object DialogItemPrototype]
```

Типы графических элементов, создаваемые через module.CreateItem:

- IR.ITEM\_POPUP - попап (Popup)

Чтобы создать диалоговый элемент на конкретном попапе, примените CreateItem к ссылке на попап:

```
var src = module.GetPopup("Popup 1").CreateItem(IR.ITEM_BUTTON, "Button  
1", 30, 40, 800, 150);  
IR.Log(src) // [Object DialogItemPrototype]
```

Типы графических элементов, создаваемые через Popup.CreateItem:

- IR.ITEM\_BUTTON - кнопка (Button)
- IR.ITEM\_TRIGGER\_BUTTON - кнопка триггер (Trigger Button)
- IR.ITEM\_MUTI\_STATE\_BUTTON - анимированная кнопка (Multistate Button)
- IR.ITEM\_UPDOWN\_BUTTON - кнопка инкремент/декремент (Up/Down Button)

- IR.ITEM\_LEVEL - уровень (Level)
- IR.ITEM\_MUTI\_STATE\_LEVEL - анимированный уровень (Multistate Level)
- IR.ITEM\_EDIT\_BOX - поле ввода (EditBox)
- IR.ITEM\_VIRTUAL\_KEY\_BUTTON - виртуальная клавиша (Virtual Key)
- IR.ITEM\_JOYSTICK - джойстик (Joystick)
- IR.ITEM\_PICKER - барабан

Создание IR.ITEM\_PICKER имеет следующую конструкцию:

### Синтаксис

Popup.CreateItem(Type, Name, Parameters)

Название	Пример	Описание
Type	IR.ITEM_PICKER	type: Number Тип графического элемента
Name	"Picker 1"	type: string Название элемента, уникальное для попапа
Parameters	-	type: Object Существует два варианта параметров. Первый: {X: Number, Y: Number, Min: Number, Max: Number, VisibleCount: Number, Template: Popup}, Второй: {X: Number, Y: Number, Items: Array, VisibleCount: Number, Template: Popup}
}		

### На выходе

Object	[Object DialogItemPrototype]	type: Object Экземпляр графического объекта
--------	---------------------------------	--

### Пример

```
var Template = module.GetPopup("Template");
var Popup = module.GetPopup("Popup 1");
//Создание IR.ITEM_PICKER с Parameters v1
var Picker_1 = Popup.CreateItem(IR.ITEM_PICKER, "Picker_1", {
    X: 30, //координата по оси X
    Y: 40, //координата по оси Y
    Min: 1, //Начальное значение барабана
    Max: 31, //Конечное значение барабана
    VisibleCount: 3, //Количество отображаемых значений
    Template: Template //Темплейт для барабана
});
var Value = Picker_1.Value; //получение значения барабана
Picker_1.Position = 10; //установка позиции для барабана
//Создание IR.ITEM_PICKER с Parameters v2
var DayOfWeek = ["Monday", "Tuesday", "Wednesday", "Thursday", "Friday",
    "Saturday", "Sunday"];
var Picker_2 = Popup.CreateItem(IR.ITEM_PICKER, "Picker_2", {
```

```
        X: 30,  
        Y: 40,  
        Items: DayOfWeek, //Массив значений  
        VisibleCount: 3,  
        Template: Template  
    });  
    var Value = Picker_2.Value; //получение значения барабана  
    Picker_2.Position = 3; //установка позиции для барабана
```

Поле VisibleCount должно содержать только нечетные числа!