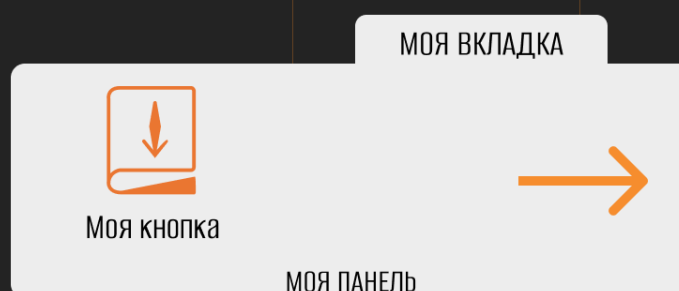


1.3. Первая кнопка

pyRevit.

Как создать свою кнопку в Revit.



Сегодня мы с вами создадим свою вкладку, свою панель и свою кнопку в пару кликов.

Все это благодаря pyRevit (далее "*пай*").

1.3.1. В начале была папка.

Добавить пользовательское расширение в пай легко.

Нужно лишь создать правильную структуру папок остальное на себя возьмет сам

плагин.

Для начала предлагаю выбрать какую-то папку, куда мы будем в последствие добавлять все нами написанные кнопки.

Если мы говорим о разработке плагинов внутри компании, хорошей практикой будет расположить ее в общедоступном месте. После чего, все желающие могут подключится к директории и использовать скрипты.

Для статьи я выберу папку просто на рабочем столе:

`C:\Users\chttm\OneDrive\Рабочий стол\TEST\`

Открываем папку TEST идем по пунктам:

1.3.2. ".extension"

Нам нужна папка с окончанием *.extension*.

Это сообщит pyRevit, что у нас внутри есть структура папок расширений.

Создаем папку с именем "*МоеРасширение.extension*".

`extension` - специальное окончание в имени папки, так пай будет понимать, что это расширение.

`МоеРасширение` - произвольное имя, оно не будет фигурировать в самом ревите.

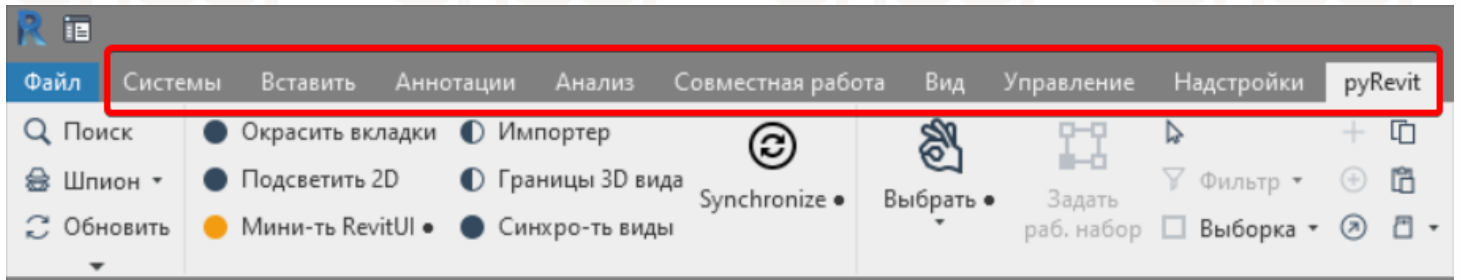
1.3.3. ".tab"

Внутри *МоеРасширение.extension* создадим папку "*МояВкладка.tab*".

`tab` - специальное окончание, которое укажет паю, что эту папку надо рассматривать как вкладку ревита

"МояВкладка" - имя вкладки. Оно отобразится в ревите.

Это в Revit называется "*Вкладки*".



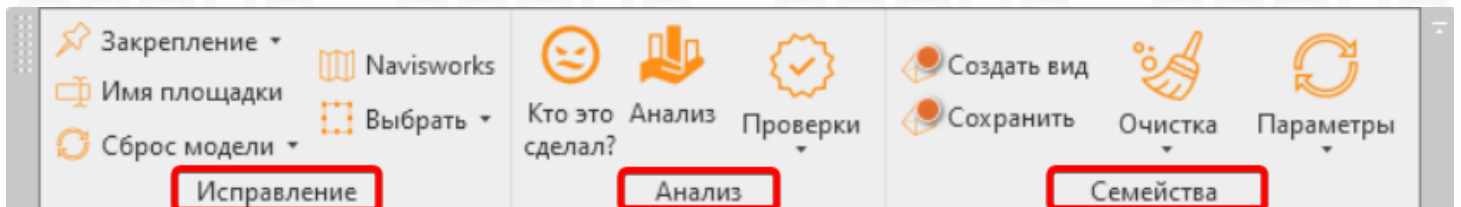
1.3.4 ".panel"

Перейдем в "*МояВкладка.tab*" и создадим папку *МояПанель1.panel*

Panel - специальное окончание, которое укажет паю, что содержимое этой папки надо поместить на отдельную панель.

МояПанель1 - имя панели.

Это "*Панели*".



1.3.5. ".pushbutton"

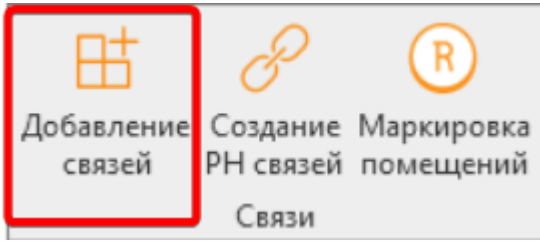
Наконец, нам нужно создать кнопки.

Перейдем в папку *МояПанель1.panel* и создадим папку "*МояПростоКнопка.pushbutton*".

pushbutton - специальное окончание, которое укажет паю, что эта папка должна стать кнопкой.

Имя "ПростоКнопка" - имя кнопки, если нет иного указания имени.

Это "Кнопки".



Внутри этой папки должны находиться:

- "script.py" - скрипт.

Мы можем называть наши скрипты как угодно, лишь бы в конце стоял `script.py`.

Например `supernatural_script.py`

- `icon.png` - иконка.

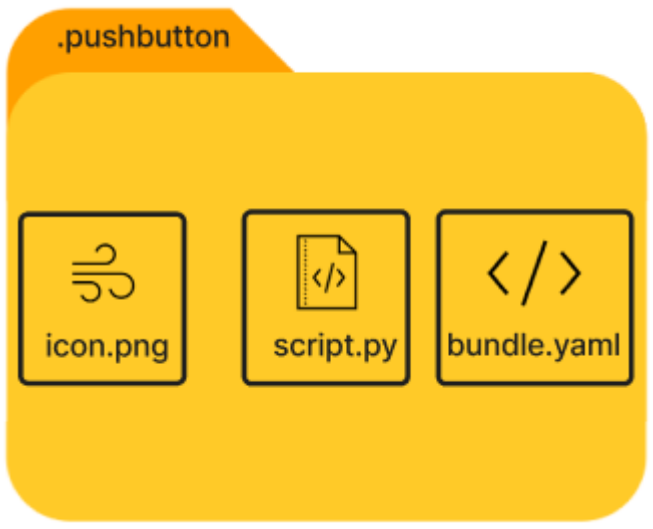
Не обязательный файл.

Максимальный размер `66x96` пикселей.

- `bundle.yaml` - файл метаданных. [Тут подробнее](#)

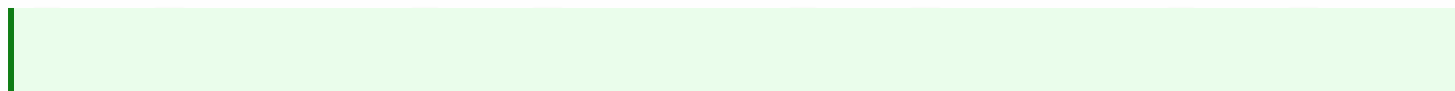
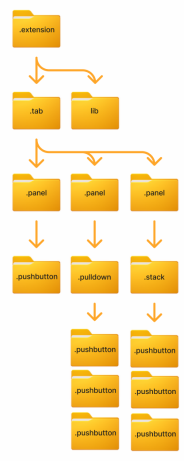
Не обязательный файл.

Удобный способ задать имя, контекст, описание, автора и многое другое для кнопки.



У нас получится такая структура папок:

- МоеРасширение.extension
- - МояВкладка.tab
- - - МояПанель1.panel
- - - - МояПростоКнопка.pushbutton
- - - - - script.py
- - - - - icon.png



Поздравляю вас, первая кнопка создана.

Теперь подключим наше расширение к Revit.