

# jQuery: Eigenes Plugin [Part 2: Erweiterte Paramter]

== Einführung ==Dies ist die Fortsetzung zum ersten Teil <http://www.easy-coding.de/wiki/html-ajax-und-co/jquery-eigenes-plugin-part-1-grundlagen.html>, in dem die Grundlagen erklärt wurden. In diesem Teil erkläre ich, wie man erweiterte Parameter hinzufügt.

== Vorbereitung ==Nehmen wir unsere Beispieldateien, vom vorherigen Teil.

plugin\_first.js

## Quellcode

```
1. $.fn.extend({
2.   pluginOwn: function(pixel, zeit)
3.   {
4.     return this.each(function()
5.     {
6.       $(this).animate({top: '+='+pixel+'px'}, zeit);
7.     });
8.   });
9. }
```

Alles anzeigen

HTML:

## Quellcode

```
1. <!DOCTYPE html>
2. <html>
3. <head>
4. <title>Eigenes Plugin</title>
5. <script language="javascript" type="text/javascript"
6.   src="https://ajax.googleapis.com/ajax/libs/jquery/1.6.4/jquery.min.js"></script>
7. <script language="javascript" type="text/javascript" src="plugin_first.js"></script>
8. <style type="text/css">
9. <!--
10. #test_box {
11.   width: 100px;
12.   height: 100px;
13.   background-color: red;
14.   position: absolute;
15. }
16. -->
17. </style>
18. <script language="javascript" type="text/javascript">
19. $(document).ready(function()
20. {
21.   $('#test_box').pluginOwn(250, 1250);
22. });
23. </script>
24. </head>
25. <body>
26. <div id="test_box"></div>
27. </body>
28. </html>
```

Alles anzeigen

== Beginn ==Nun fangen wir an. Zuerst wenden wir uns unserer JS-Datei zu. Um mehrere Parameter und vorallem default-Parameter setzen zu können übergeben wir keine einzelnen Variablen, sondern gleich ein ganzes Objekt, was wir

so machen, wenn unser Objekt 'paras' heißt:

## Quellcode

```
1. $.fn.extend({
2.   pluginOwn: function(paras)
3.   {
4.     return this.each(function()
5.     {
6.       $(this).animate({top: '+='+pixel+'px'}, zeit);
7.     });
8.   }
9. });
```

Alles anzeigen

== Default-Parameter == Momentan haben wir ein Objekt mit den Paramtern, die übergeben werden. Jetzt können wir auch noch Default-Paramter setzen, indem wir ein Objekt erstellen, das die Default-Parameter enthält und dieses anschließend mit unserem ersten Objekt zusammenführen:

## Quellcode

```
1. $.fn.extend({
2.   pluginOwn: function(paras)
3.   {
4.     var defaults = {
5.       speed: 1500, //Diese Default-Werte werden
6.       art: top; //später zu unserem 'paras'-Objekt hinzugefügt,
7.       movement: '500'; //wenn 'paras' diese Eigenschaften noch nicht hat
8.     };
9.     var paras = $.extend(defaults, paras); //Zusammenführung der beiden Objekte
10.    return this.each(function()
11.    {
12.      $(this).animate({paras.art: '+='+paras.movement+'', paras.speed}); //Normaler Zugriff auf die Eigenschaften eines
13.      Objekts
14.    });
15.  }
16. });
```

Alles anzeigen

== Plugin nutzen == Da wir nun unser Plugin fertig haben, können wir es ausprobieren. Da es nun über Default-Werte verfügt gibt es verschiedenste Möglichkeiten:

## Quellcode

```
1. <script language="javascript" type="text/javascript">
2.   $(document).ready(function()
3.   {
4.     //Nur die Eigenschaft 'speed' gesetzt. Da wir aber Defaultsettings haben sind jetzt 'art' top und 'movement' 500;
5.     $('#test_box').pluginOwn({speed: 1500});
6.   });
7. </script>
```

## Quellcode

```
1. <script language="javascript" type="text/javascript">
2.   $(document).ready(function()
3.   {
4.     $('#test_box').pluginOwn({movement: '250', art: left});
```

5. });
6. </script>

## Quellcode

1. <script language="javascript" type="text/javascript">
2. \$(document).ready(function()
3. {
4. \$('#test\_box').pluginOwn({art: top});
5. });
6. </script>