

Criando o menu da aplicação

Transcrição

A nossa aplicação possui um próprio menu, que no macOS é o seguinte:



Esse menu o Electron coloca para qualquer aplicação dele, e possui os comandos padrões do sistema operacional. Mas esse menu, conhecido como **Application Menu**, pode ser configurado, utilizando o módulo [Menu](https://electron.atom.io/docs/api/menu/) (<https://electron.atom.io/docs/api/menu/>) do Electron.

Para criar esse menu, fazemos o mesmo que foi feito com o `tray` menu, ou seja, criamos um array de objetos com as configurações do menu. Por exemplo:

```
let templateMenu = [{
  label: 'Meu menu',
  submenu: [
    { label: 'Item 1' },
    { label: 'Item 2' }
  ]
}];
let menuPrincipal = Menu.buildFromTemplate(templateMenu);
```

A diferença está na hora de atribuir o menu, vamos utilizar a função `setApplicationMenu` do próprio `Menu`, passando o menu para ele:

```
let templateMenu = [{
  label: 'Meu menu',
  submenu: [
    { label: 'Item 1' },
    { label: 'Item 2' }
  ]
}];
let menuPrincipal = Menu.buildFromTemplate(templateMenu);
Menu.setApplicationMenu(menuPrincipal);
```

Com isso, configuramos o menu principal da aplicação.

Menu do macOS

Quando se utiliza o macOS, o `label` * do primeiro item do menu não vale, pois por padrão o seu nome é sempre o nome da aplicação. Isso vale somente para o macOS, para as outras plataformas isso funciona normalmente.

Para contornar isso, nós podemos testar antes de fazer o menu, e se o sistema operacional for o macOS, nós criamos como primeiro item o menu padrão do macOS. Verificamos isso com um `if`, que consta na documentação do Electron:

```
let templateMenu = [{
  label: 'Meu menu',
  submenu: [
    { label: 'Item 1' },
    { label: 'Item 2' }
  ]
}];
let menuPrincipal = Menu.buildFromTemplate(templateMenu);

if(process.platform == 'darwin') {

}

Menu.setApplicationMenu(menuPrincipal);
```

O identificador do macOS é `darwin`, por isso fazemos esse `if`. Se isso for válido, nós adicionamos o menu padrão do macOS como primeiro item do *template*, através da função `unshift`, que adiciona o elemento no início do array. E como o nome do menu será o nome da aplicação, nós os selecionamos através de `app.getName()`, que retornará o valor da propriedade `name` do **package.json** da aplicação. Por exemplo:

```
let templateMenu = [{
  label: 'Meu menu',
  submenu: [
    { label: 'Item 1' },
    { label: 'Item 2' }
  ]
}];
let menuPrincipal = Menu.buildFromTemplate(templateMenu);

if(process.platform == 'darwin') {
  templateMenu.unshift({
    label: app.getName(),
    submenu: [
      { label: 'Estou rodando no Mac!' }
    ]
  });
}

Menu.setApplicationMenu(menuPrincipal);
```

Logo, se o sistema operacional for o macOS, nós adicionamos o seu menu padrão como primeiro item do array `template`.

Mas ao rodar a aplicação, no macOS continua aparecendo **Electron** como nome do primeiro item. Veremos o porquê disso no próximo vídeo.