

國立虎尾科技大學

機械設計工程系

計算機程式 bg1 期末報告

PyQt5 事件導向計算器

PyQt5 Event-Driven Calculator Project

學生：

設計一乙 40623219 XXX

設計一乙 40623220 蔡崇廷

設計一乙 40623221 XXX

設計一乙 40623228 陳永鋆

設計一乙 40623229 陳宥安

設計一乙 40623230 陳柏亦

指導教授：嚴家銘

2017.12.18

摘要

這裡是摘要內容。A pipe character, followed by an indented block of text is treated as a literal block, in which newlines are preserved throughout the block, including the final newline.

- 以 YAML 的方式插入。
- The ‘+’ indicator says to keep newlines at the end of text blocks.
- 使用 Markdown 語法。
- 前面使用加號

本研究的重點在於 ...

目錄

摘要	i
目錄	ii
表目錄	iii
圖目錄	iv
第一章 前言	1
第二章 數字按鍵邏輯介紹	2
2.1 按鍵訊息	2
2.2 數字邏輯	2
第三章 心得	4
3.1 Fossil SCM	4
3.2 網誌心得	4
3.3 Github 協同倉儲	4
3.4 學員心得	4
第四章 結論	5
4.1 結論與建議	5
參考文獻	6

表目錄

圖目錄

第一章 前言

計算器程式期末報告前言

前言內容。

一個範例數學式：

$$\beta = \cos^{-1} \frac{L0^2 + d_{AB}^2 - R0^2}{2 \times L0 \times d_{AB}}$$

關於數學式可以參考這裡：<http://www.hostmath.com/>

提及了某篇刊物 [1] 在這裡。

第二章 數字按鍵邏輯介紹

數字按鍵邏輯介紹

2.1 按鍵訊息

```
self.one.clicked.connect(self.digitClicked)
```

```
self.two.clicked.connect(self.digitClicked)
```

```
·  
·  
·  
·  
·
```

因為只有前面的名稱再變換所以可以用 for 迴圈減短程式的長度

```
num_button = [self.one, self.two,  
self.three, self.four, self.five, self.six, self.seven, self.eight, self.nine, self.zero]
```

```
for i in num_button: i.clicked.connect(self.digitClicked)
```

利用 for 迴圈只需要兩行就可以達到同樣效果

2.2 數字邏輯

使用者按下數字鍵, 必須能夠累積顯示該數字當顯示幕已經為 0, 再按零不會顯示 00, 而仍顯示 0 或 0.0

```
+def init(self,parent=None)
```

```
self.display.setText('0')——在還沒有任何動作以前 display 顯示 0
```

```
self.waitingForOperand = True——從...導入屬性並進行等待運算
```

+def digitClicked(self): 進入數字邏輯

clickedButton = self.sender()----令clickedButton為按下按鍵後傳來得訊息

digitValue = int(clickedButton.text())----令digitValue為訊息內的text訊息並化為整數

if self.display.text() == '0' and digitValue == 0.0:----判斷式:如果display顯是為0時傳來的訊息也為0時則運行下列結果

return---重置指令

if self.waitingForOperand:---判斷式:有等待運算執行下列結果

self.display.clear()-----清除display上的數字

self.waitingForOperand = False----不進入等待運算

self.display.setText(self.display.text() + str(digitValue))-----將原先的字串疊上後加上的字串

第三章 心得

期末報告心得

3.1 Fossil SCM

3.2 網誌心得

3.3 Github 協同倉儲

3.4 學員心得

說明各學員任務與執行過程

第四章 結論

期末報告結論

4.1 結論與建議

結論與建議內容

參考文獻

- [1] 作者名字, “標題,” 刊物名稱, vol. 4, no. 2, pp. 201–213, Jul. 1993.