

# Qt指南

熟练Qt特性，快速开发含GUI的应用程序。

- [为什么使用Qt开发应用程序](#)<sup>⚓</sup>
- [基本文件构成](#)<sup>⚓</sup>
- [Qt程序的实际运行流程](#)<sup>⚓</sup>
- [让对象关联起来——信号槽](#)<sup>⚓</sup>
- [更宽泛的对象联动——事件](#)<sup>⚓</sup>
- [...](#)<sup>⚓</sup>

## 为什么使用Qt开发应用程序

Qt 是一个著名的 C++ 应用程序框架。Qt的功能十分强大，即使你没有学过C++的STL库，或者没有接触过XML等也不用担心，因为Qt已经帮你内置好了各种技术，你只需要会调用即可。Qt 是一个跨平台的开发框架，在各个平台上都具有良好的兼容性。

选择Qt无论是从上手难度和后期维护难度来说，都是非常优秀的。

### ⚠ 警告

即使Qt已经封装好了很多功能，但不可否认的是，学习Qt仍然需要一定的C++基础，以及面向对象编程的思想。还需要对**指针**的相关知识有非常清晰的理解。

## 基本文件构成

### .pro 文件

.pro 文件，又称**项目文件**。

项目文件是用来告诉qmake为这个应用程序创建makefile所需要的细节。

简单来说就是对项目的一些基本配置。

- 添加Qt模块
- 指定了编译器所要使用的选项和所需要被连接的库
- 项目使用的模板类型
- 指定使用的编译器类型
- 指定文件的位置
- 指定链接到项目中的库列表
- ...

### .h 文件

.h 文件，又称**头文件**。

头文件是写类的声明（包括类里面的成员和方法的声明）、函数原型、宏定义等。

### ⚠ 注意

不要在头文件中实现函数与方法。

## .cpp 文件

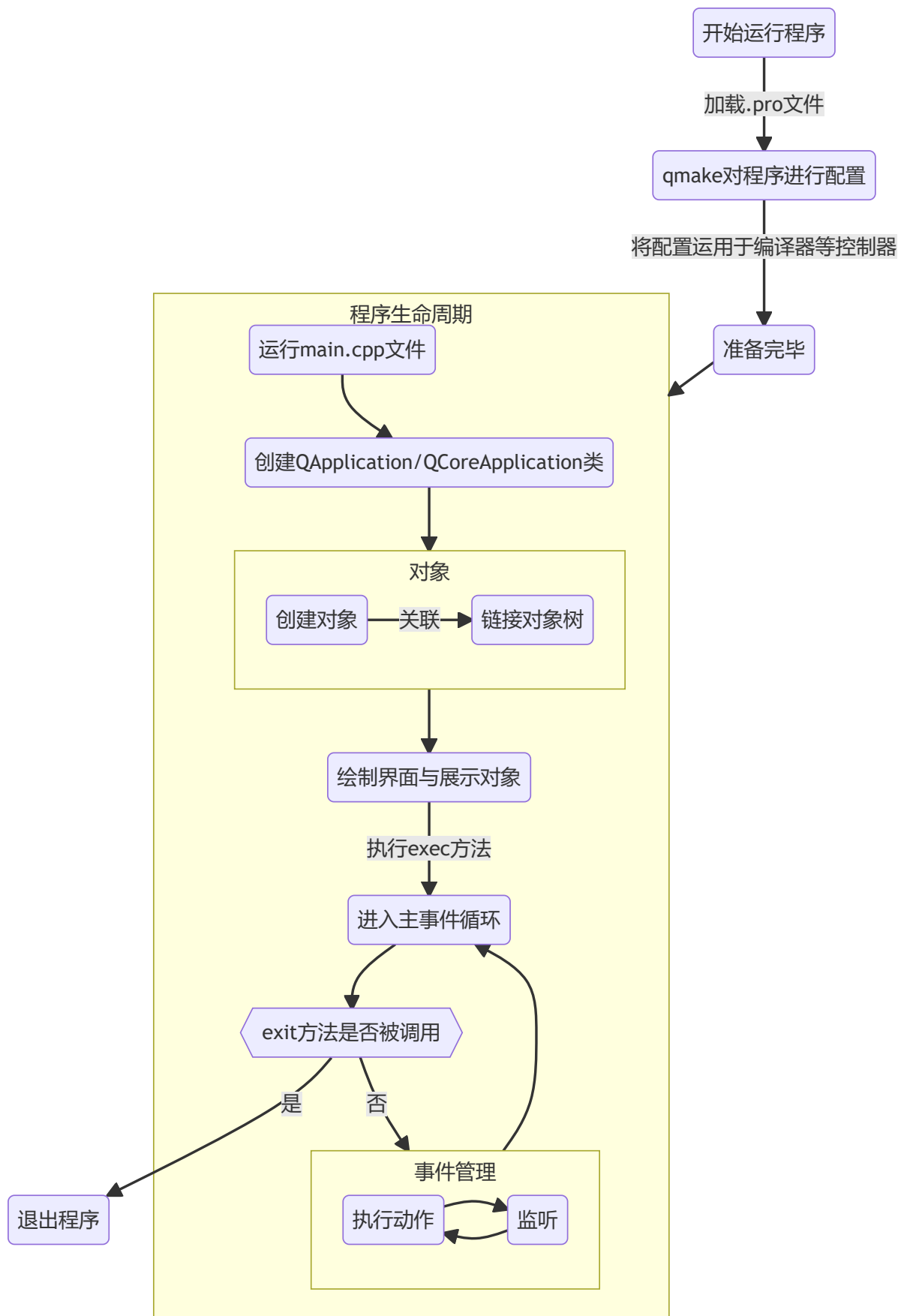
.cpp 文件，又称C++**源文件**。

C++源文件主要实现头文件中声明的函数的具体实现代码。

## Qt程序的实际运行流程

---

Qt使用C++作为编程语言，C++是一种**面向过程编程**的语言，运行完毕后的代码不可能再次执行，所以Qt使用了一种特殊的运行方式来对应用程序进行管理。



通过上述方法，就可以保证在**主事件**运行前能进行程序的全部配置和对象管理。

## 让对象关联起来——信号槽

信号槽是Qt的核心机制，熟练使用信号槽，可以将程序中的各个对象进行解耦，写出具有优秀维护性的应用程序。如果一上来就讲一堆定义和概念，读者也许会觉得无聊，我们从一个简单的例子来说起。

读者看过动画片《猫和老鼠》吧，汤姆总是想要抓到杰瑞，但每当杰瑞听到汤姆的动静时，他总能溜走，这是因为：**汤姆通过发出声音，向杰瑞传递了一个信号，这个信号让杰瑞跑了起来。**

不妨让我们用类的方式来描述这两个对象：

```
1  // 抽象猫类 🐱
2  abstract class Cat {
3      abstract void say();
4  }
5
6  // 抽象鼠类 🐭
7  abstract class Mouse {
8      abstract void run();
9  }
10 // 汤姆
11 class Tom extends Cat {
12     void say() {
13         System.out.println("我汤姆要来抓人啦！");
14     }
15 }
16
17 // 杰瑞
18 class Jerry extends Mouse {
19     void run() {
20         System.out.println("汤姆来啦，快溜快溜！");
21     }
22 }
```

接下来模拟一下场景：

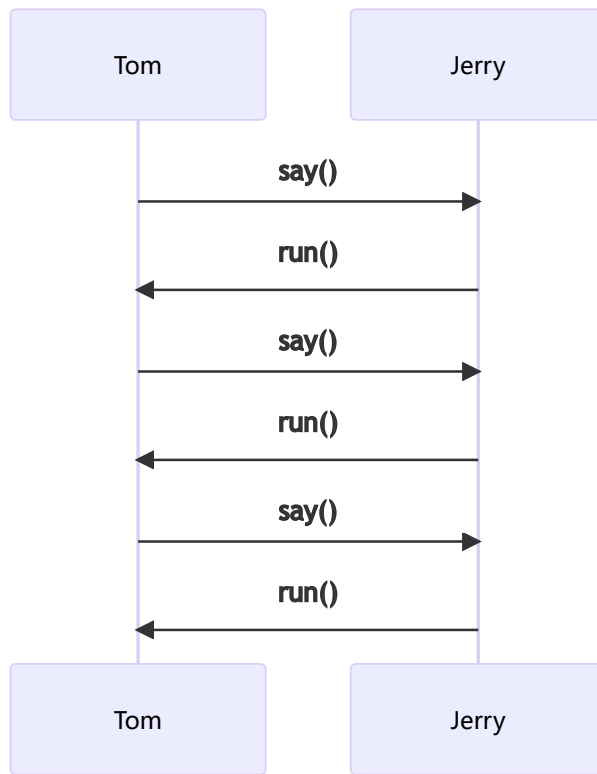
```
1  public class Client {
2      public static void main(string[] args) {
3          Tom tmo = new Tom();
4          Jerry jerry = new Jerry();
5
6          // Tom发出声音，Jerry开始跑路
7          tom.say();
8          jerry.run();
9      }
10 }
```

执行结果

```
我汤姆要来抓人啦！
汤姆来啦，快溜快溜！
```

这个场景比较简单，而且Tom与Jerry之前的关联只是**人为用代码执行顺序的方式**进行了连接，耦合度极强。

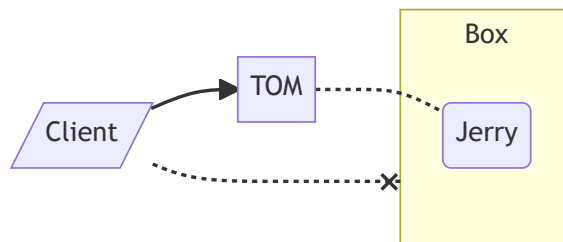
我们再看几种稍微复杂的场景：



### 场景一

假如Jerry逃跑后又回来偷吃东西。Tom再次发出叫声，Jerry再次逃跑，然后Jerry逃跑后又回来偷吃东西，Tom又发出叫声.....如此往复。

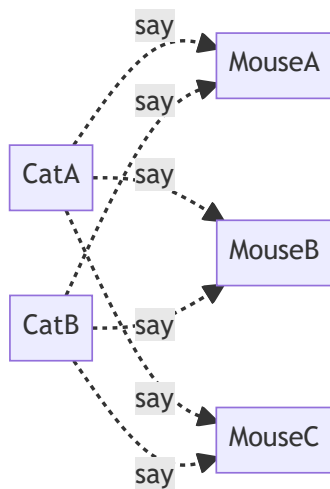
我们能否实现只要Tom执行 `say` 方法，Jerry总能**自动**执行 `run` 方法？



### 场景二

假如Jerry藏在箱子里面。即无法获得Jerry这个对象，无法调用它的方法，

我们能否将Tom与Jerry之间的关系连接起来？



### 场景三

假如有很多只不同种类的猫和很多只不同种类的鼠，当一只猫调用 `say` 方法，所有的鼠都会调用 `run`。

我们能否将多个对象之间建立起联系？

通过上述思考，我们要提供一种对象之间的**通信机制**。这种机制，要能够给两个不同对象中的方法建立映射关系，前者被调用时后者也能被自动调用。

更进一步，即使两个对象都互相不知道对方的存在，仍然可以建立联系。甚至一对一的映射可以扩展到多对多。

使用**场景三**图示中展现的这种简单连接方式，修改代码的数量会非常之多，每当有一个关系需要连接的时候，就要修改一次类内部的代码，非常不利于维护。

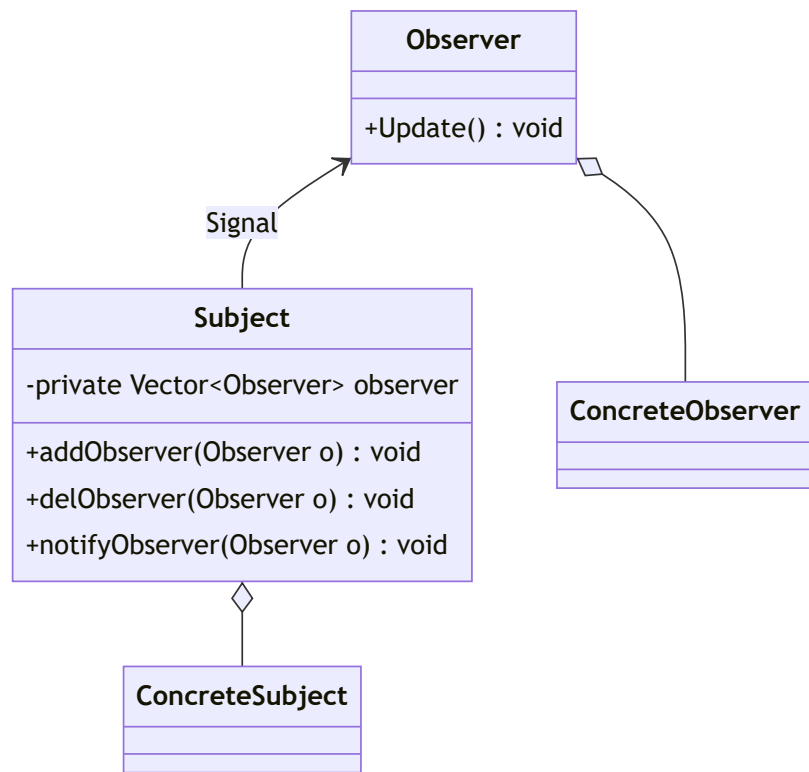
如果Cat们事先知道哪些Mouse需要被通知这个信号，那么就只需遍历一次**需要通知的Mouse列表**不就可以了吗？

为了解决这个问题，我们可以采用一种设计模式——**观察者模式**来解决这个问题。

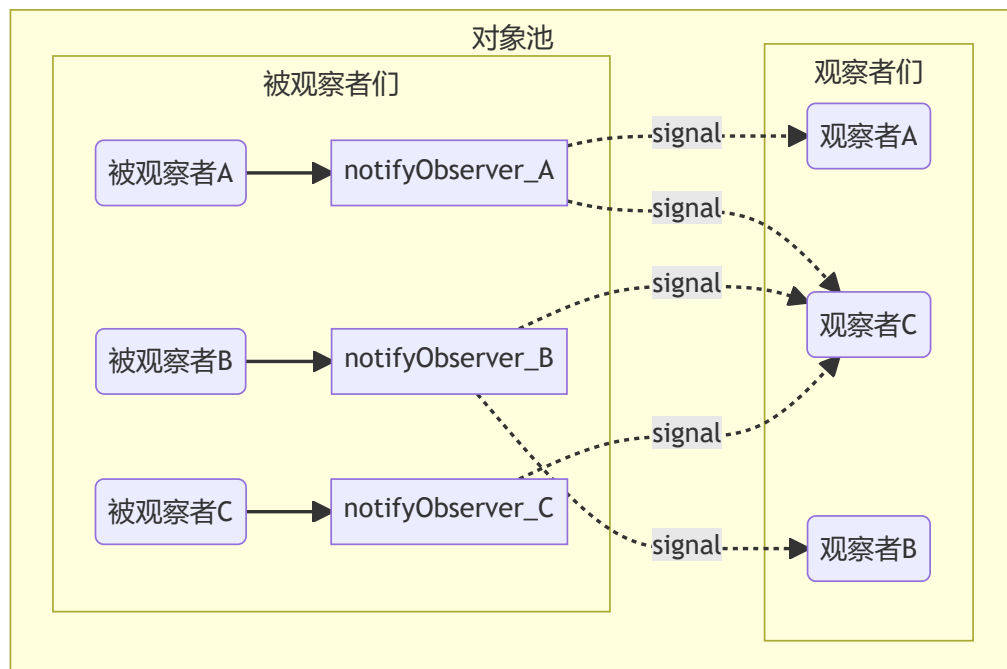
观察者模式（Observer Pattern）也称**发布订阅模式**（Publish）它的定义如下：

将对象之间使用一对多的依赖关系，使得当一个对象改变状态，则所有依赖于它的对象都会得到通知（信号）并自动更新。

我们先来解释一下观察者模式的几个角色名称：

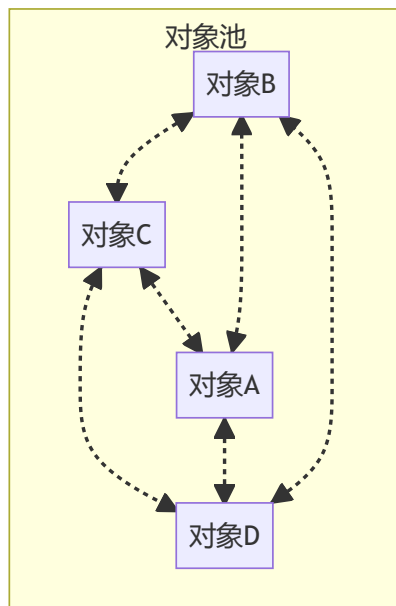


- **Subject (被观察者)**  
类内部含有**观察者列表**，存储着所有关联被观察者的名单，同时还有增加、删除、和通知的方法。
- **Observer (观察者)**  
类内部含有**接受消息更新方法**，当被观察者的通知方法被调用时，这个方法会自动执行并更新。
- **ConcreteSubject (具体的被观察者)**  
定义被观察者自己的业务逻辑，同时定义对哪些事件进行通知
- **ConcreteObserver (具体的观察者)**  
定义观察者自己的业务逻辑，同时定义接受消息后的处理逻辑。



所有的被观察者会将需要连接的观察者放入自己的列表，当自己的 `notifyObserver` 方法被调用时，就会发出信息，通知所有的观察者执行自己的 `Update` 方法来更新状态。

通过观察者模式，我们就可以将类与类之间进行解耦，观察者模式也非常符合**单一职责原则**，每个类都尽可能的只管自己的事情，当一方的代码进行修改时，只要不涉及信号发送与信号处理的方法，程序基本不会受到任何影响。



当然这里的观察者与被观察者并不是一个绝对的概念，很多对象既是观察者，又充当被观察的角色，形成相互联动的关联特性。

再回到Qt来说，所谓**信号槽**，实际就是观察者模式的一种实现。

### ⚠ 注意

Qt的信号槽即使与观察者模式非常类似，但**并不是经典的观察者模式的实现方式**，读者无需了解具体的实现原理，只需要知道如何使用信号槽即可

下面我们先来看看 `connect` 函数最常用的一般形式：

```
connect(sender, signal, receiver, slot);
```

`connect()`函数一般使用四个参数的重载形式，

- `sender` 是发出信号的对象。
- `signal` 是发送对象发出的信号。
- `receiver` 是接收信号的对象。
- `slot` 是接收到信号之后所需要调用的函数。
- 

当某个事件发生之后，`sender` 就会发出一个 `signal`（信号）。这种发出是一种广播。如果有 `receiver` 对这个信号感兴趣，这个对象就会通过 `connect`（连接函数），用自己的一个 `slot`（槽函数）来处理这个信号。被连接的槽函数会自动被回调。

## 原生信号槽

Qt为每一个Object都预先写好了一些信号与槽函数，可以直接使用他们来进行对象之间的连接。

下面这个例子是在主窗口创建一个按钮，**当用户点击这个按钮时，窗口便会关闭。**

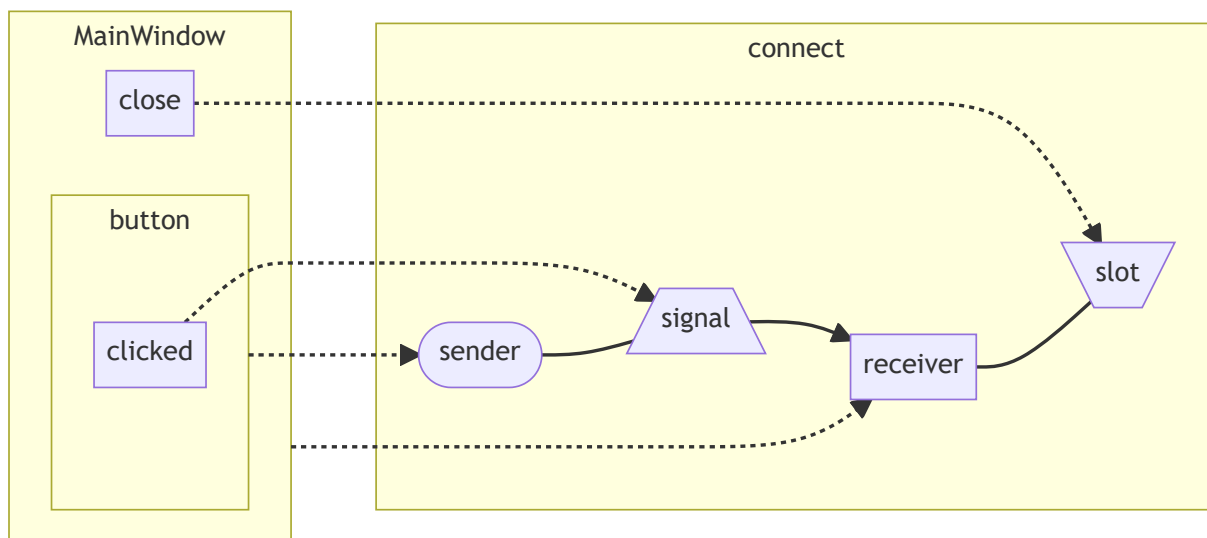
```
1 //-----mainwindow.cpp-----
2 #include<qpushbutton.h>
3 #include "mainwindow.h"
4 // 构造函数
5 MainWindow::MainWindow(QWidget *parent) : QMainWindow(parent) {
```



```

6
7 // 创建一个按钮
8 // 文本内容是“点击关闭该窗口”，其父对象是this，即该窗口所指的具体对象
9 QPushButton *button = new QPushButton("点击关闭该窗口", this);
10
11 // 设置按钮的位置和大小
12 button -> move(0, 0);
13 button -> resize(200, 100);
14
15 //使用connect函数连接
16 connect(button, &QPushButton::clicked, this, &MainWindow::close);
17 }
18
19 MainWindow::~MainWindow() {
20 }
21
22 //-----main.cpp-----
23 #include "mainwindow.h"
24 #include <QApplication>
25
26 int main(int argc, char *argv[]) {
27
28 // 创建QApplication，用来初始化与管理所有对象
29 QApplication a(argc, argv);
30
31 // 创建主窗口，并显示
32 MainWindow w;
33 w.show();
34
35 // 进入主事件循环
36 return a.exec();
37 }
38

```



代码中最重要的是 `connect` 函数，下面就来解释下这几个参数：

- `button`：类型是 `QPushButton *`，由于发出信号的是按钮，所以 `sender` 处填入 `button` 对象的指针。
- `&QPushButton::clicked`：类型是 `void *`，`clicked` 是 `QPushButton` 类的成员函数，这个函数已经使用 `Q_SIGNALS` 转化为了信号，所以 `signal` 处填入 `button` 对象的 `clicked` 函数的指针。
- `this`：实际是该类所指具体的窗口，由于做出动作的对象是窗口，所以 `receiver` 处填窗口对象的指针。
- `&MainWindow::close`：类型是 `bool *`，`close` 是 `MainWindow` 类的成员函数，这个函数已经使用 `Q_SLOTS` 转化为了信号，所以 `slot` 处填入窗口对象的 `close` 函数的指针。

总结一下，在Qt中让对象之间连接起来，只需要传入以上四个参数即可实现，相比于经典的观察者模式来说，已经很简单了。

## 自定义信号槽

Qt 的信号槽机制不仅仅是使用系统提供的那部分，还会允许我们自己设计自己的信号和槽,用于设计解耦的程序。

继续使用之前提到《猫和老鼠》的例子来作为演示：

```
1 //-----tom.h-----
2 class Tom : public QObject {
3     Q_OBJECT
4     public:
5         explicit Tom(QObject *parent = 0);
6     signals:
7         // 声明一个信号函数
8         void say();
9 };
10 //-----tom.cpp-----
11 // 无实现
12
13 //-----jerry.h-----
14 class Jerry : public QObject {
15     Q_OBJECT
16     public:
17         explicit Jerry(QObject *parent = 0);
18     public slots:
19         // 声明一个槽函数
20         void run();
21 };
22
23 //-----jerry.cpp-----
24 // 槽函数的实现
25 void Jerry::run() {
26     qDebug() << "溜了溜了\n" ;
27 }
28 //-----mainwindow.h-----
29 #include "tom.h"
30 #include "jerry.h"
31 class MainWindow : public QMainWindow {
32     Q_OBJECT
33     public:
34         // 定义两个对象指针，把Tom和Jerry变成自己的成员
35         Tom *tom;
36         Jerry *jerry;
37         MainWindow(QWidget *parent = 0);
38         ~MainWindow();
39         // 声明一个函数，用来发起信号
40         void JerryEatFood();
41 };
42
43 //-----mainwindow.cpp-----
44 #include "mainwindow.h"
45 #include "tom.h"
46 #include "jerry.h"
47 #include <QDebug>
48 MainWindow::MainWindow(QWidget *parent): QMainWindow(parent) {
49     // 创建Tom和Jerry
50     this -> tom = new Tom();
51     this -> jerry = new Jerry();
52
53     // 使用connect函数连接
```

```

54     connect(tom, &Tom::say, jerry, &Jerry::run);
55     JerryEatFood();
56 }
57
58 void MainWindow::JerryEatFood() {
59     // 调用该函数时，发现杰瑞在吃东西，同时Tom发起say的信号
60     qDebug() << "发现杰瑞在吃东西！\n";
61     emit tom -> say();
62 }
63

```

## 执行结果

发现杰瑞在吃东西！  
溜了溜了

下面我们来分析下自定义信号槽的代码。

对于Jerry和Tom来说，他们继承了QObject，只要继承了QObject了，都需要在头文件中的第一行写上 `Q_OBJECT` 宏定义。

### 警告

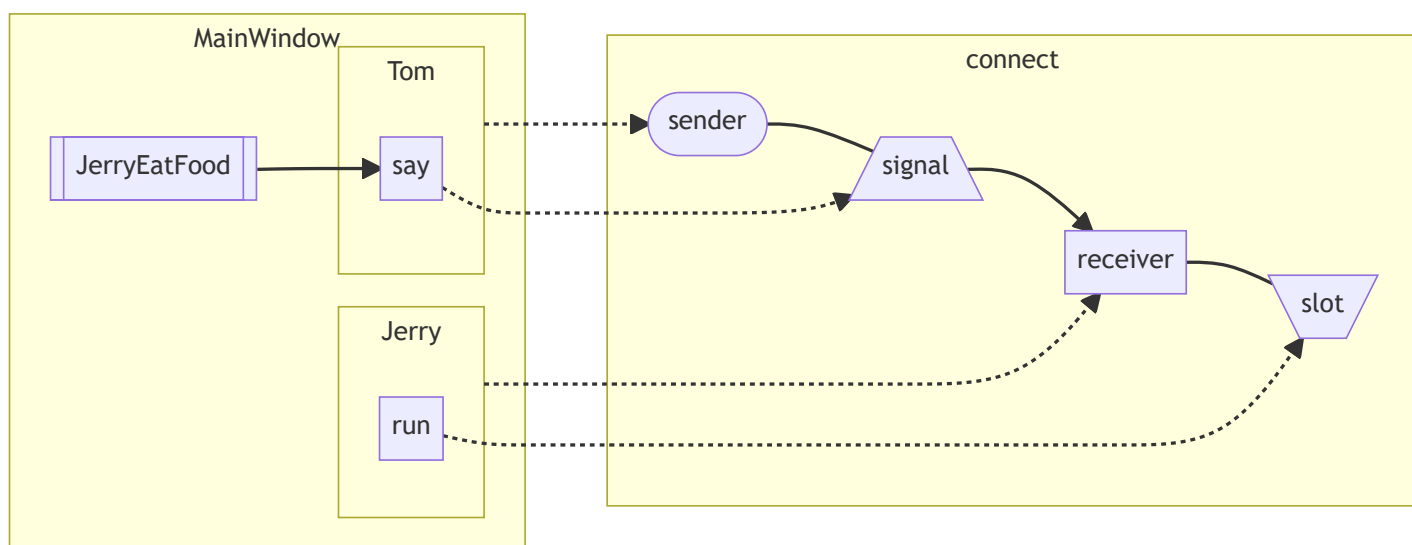
即使不添加Q\_OBJECT宏定义在一些情况下也是可以运行的，但为了避免任何一个BUG产生的可能，无论是否需要，都不要省略Q\_OBJECT。

Tom类新加了一个 `signals`。`signals` 是用来定义该类的信号。信号本质是一个返回值为void的函数，不能在 cpp 中实现。

Jerry类新加了一个 `slots`。`slots` 是用来定义该类的槽函数，槽函数本质是一个返回值为void的函数，可以在源文件中实现这个函数。

MainWindow类的 `JerryEatFood` 比较简单，只有两个语句，第一句是向控制台输出文本，第二个 `emit tom -> say();` 是关键。

`emit` 是 Qt 对 C++ 的扩展关键字宏。`emit` 的含义就是发出信号，后面只需跟一个对象的信号就可以了，无需关心这个信号是如何广播的。



如上图所示，整个程序的执行过程是这样的：首先MainWindow的构造函数先创建两个对象，之后用connect函数连接，最后调用JerryEatFood函数。由于我们的连接，当这个信号发出时，会自动调用Jerry的槽函数，打印出语句。

我们的示例程序讲解完了。基于 Qt 的信号槽机制，我们不需要观察者的容器，也不需要注册对象，就实现了观察者模式。还是非常方便的。

下面总结一下自定义信号槽需要注意的事项：

1. 发送者和接收者都需要是QObject的子类（Lambda 表达式等无需接收者的时候除外）；
2. 使用 `signals` 标记信号函数，信号是一个函数声明，返回 `void`，不需要实现函数代码；
3. 槽函数是普通的成员函数，作为成员函数，会受到 `public`、`private`、`protected` 的影响；
4. 使用 `emit` 在恰当的位置发送信号；
5. 使用 `connect` 函数连接信号和槽。

## 更宽泛的对象联动——事件

---