

ООП

Семестр 2. Лекция 8.

Многооконные приложения

Языки описания пользовательского интерфейса

Кафедра ИВТ и ПМ
ЗабГУ

2018

План

Прошлые темы

Многооконные приложения

Язык описания UI
QML

Ссылки

Outline

Прошлые темы

Многооконные приложения

Язык описания UI
QML

Ссылки

- ▶ Что такое бизнес-логика?
- ▶ Что такое шаблон проектирования
Модель-Представление-Вид?
- ▶ Что такое сигнал?
- ▶ Что такое слот?
- ▶ Какие классы могут содержать сигналы и слоты?
- ▶ Что такое UI?
- ▶ Что такое API?

Outline

Прошлые темы

Многооконные приложения

Язык описания UI
QML

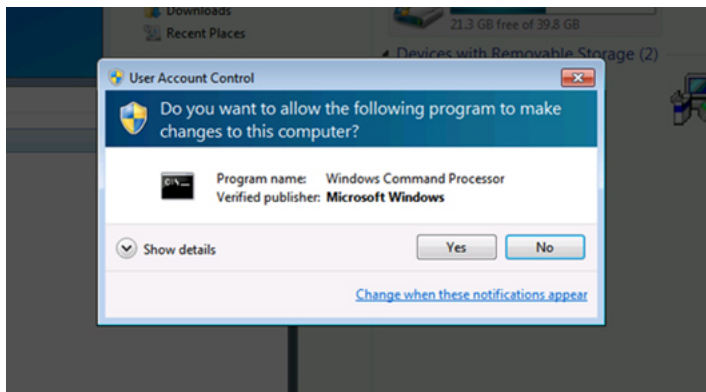
Ссылки

Однодокументный интерфейс (Single document interface, SDI) — способ организации графического интерфейса приложений в отдельных окнах. Не существует «фонового» или «родительского» окна, содержащего меню или панели инструментов, по отношению к активному — каждое окно несёт в себе эти элементы.

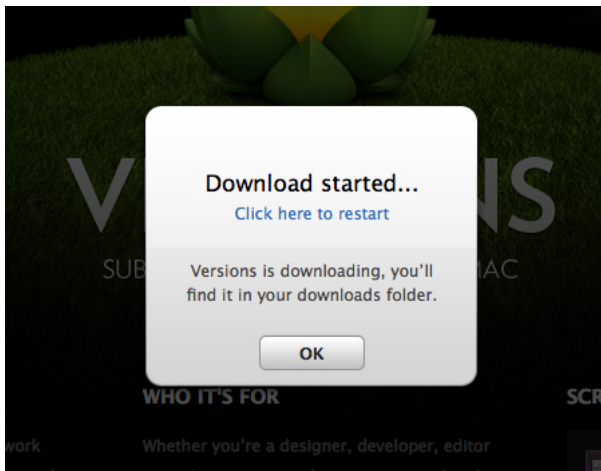
Модальное окно

Модальное окно в графическом интерфейсе пользователя — окно, которое блокирует работу пользователя с родительским приложением до тех пор, пока пользователь это окно не закроет.

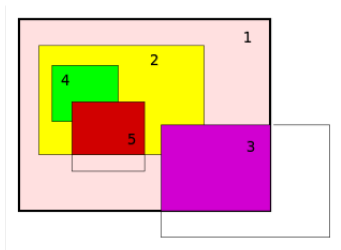
Модальные окна



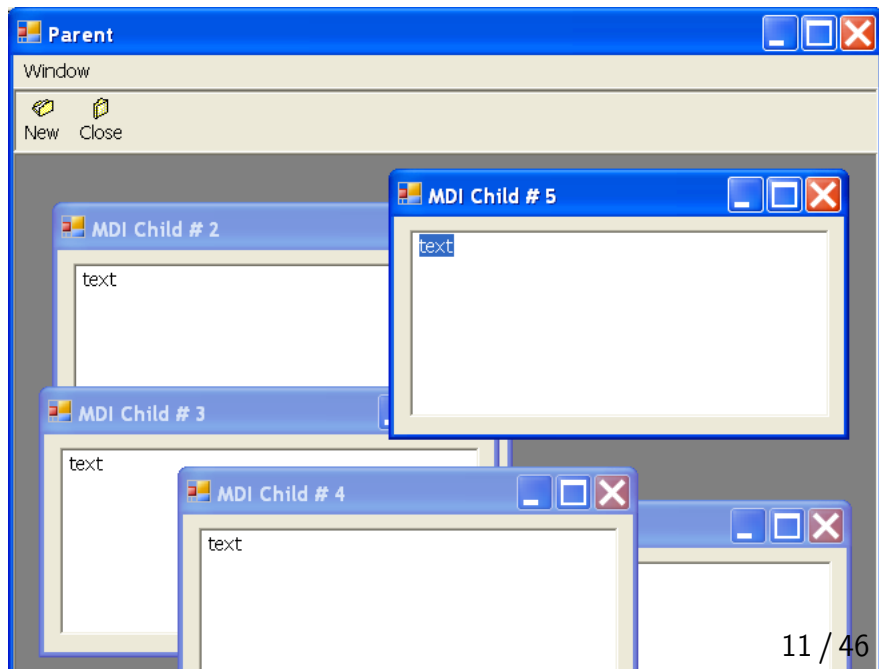
Модальные окна

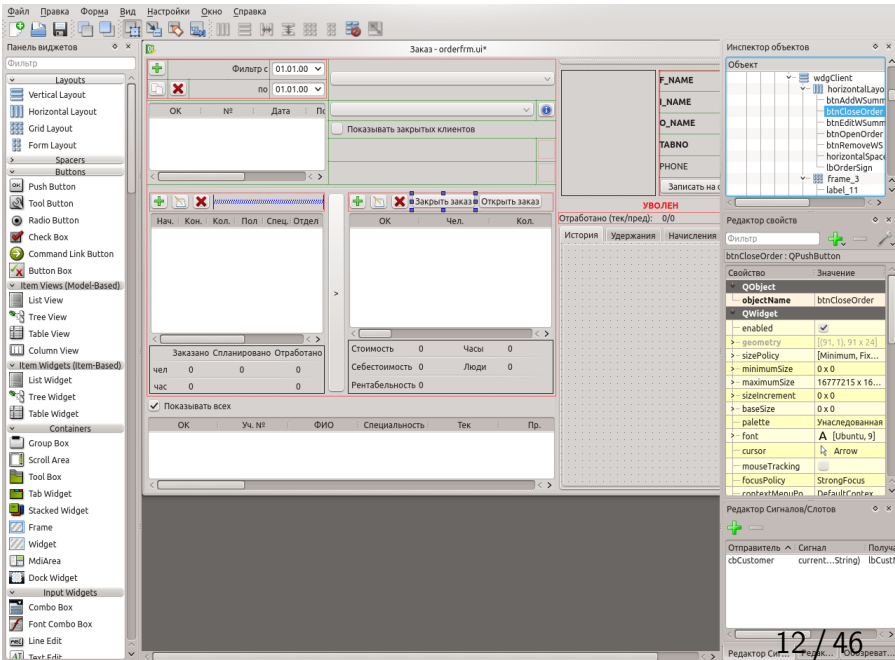


Многодокументный интерфейс (multiple document interface, **MDI**) — способ организации графического интерфейса пользователя, предполагающий использование оконного интерфейса, в котором большинство окон расположены внутри одного общего окна.



MDI



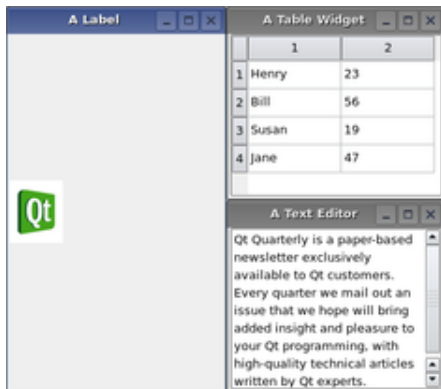


Многооконные приложения Qt

Существуют несколько подходов к созданию многооконных приложений в Qt. Каждый из них применяется в зависимости от того, нужно ли показывать несколько окон одновременно или в один момент времени пользователю должно быть доступно окно.

Многооконные приложения и вкладки Qt

► QMdiArea



Возможно динамическое создание окон. Можно использовать отдельные ui файлы (файлы форм) для каждого окна.

Многооконные приложения и вкладки Qt

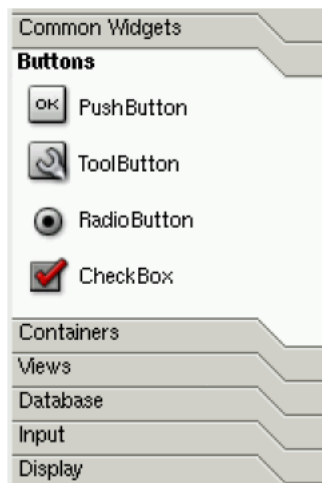
- ▶ QTabWidget



Содержание отдельных вкладок можно редактировать в дизайнера форм. Отдельные ui файлы обычно не используются.

Многооконные приложения и вкладки Qt

► QToolBox



Многооконные приложения и вкладки Qt

- ▶ QStackedWidget

Виджет который позволяет показывать только одно окно из нескольких в один момент времени.

Многооконные приложения Qt

youtube.com/watch?v=VigUMAfE2q4 How to Show Another Window From MainWindow in QT

Outline

Прошлые темы

Многооконные приложения

Язык описания UI

QML

Ссылки

Front-end и back-end

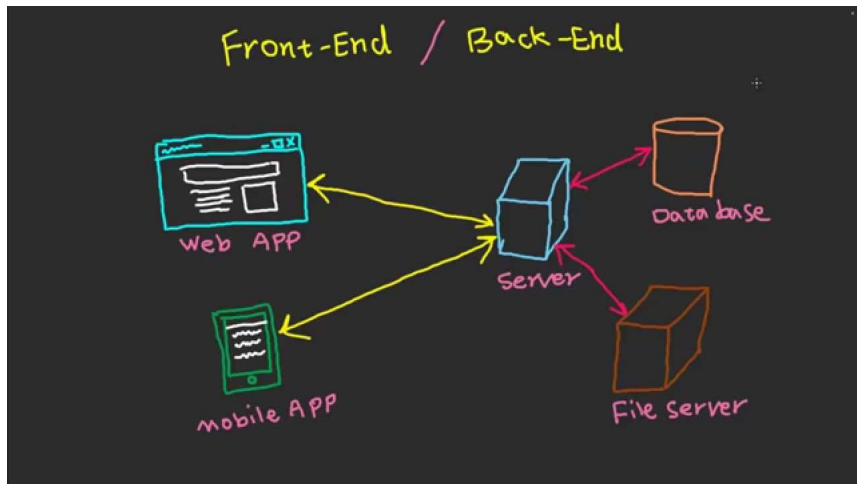
Фронтенд (Front-end) — клиентская сторона ПО. Как правило к front-end относят разработку интерфейсов пользователя и т.п., например создание дизайн-макета сайта, вёрстку сайта, создание скриптов описывающих поведение пользовательского интерфейса.

Front-end и back-end

Бекенд (англ. back-end) — программно-аппаратная часть, ядро сайта или программы. Включает в себя бизнес-логику.

Back-end создает, некоторое API, которое использует front-end. Таким образом front-end разработчик не должен знать особенностей реализации сервера, а back-end разработчик реализацию front-end.

Front-end и back-end



Front-end и back-end

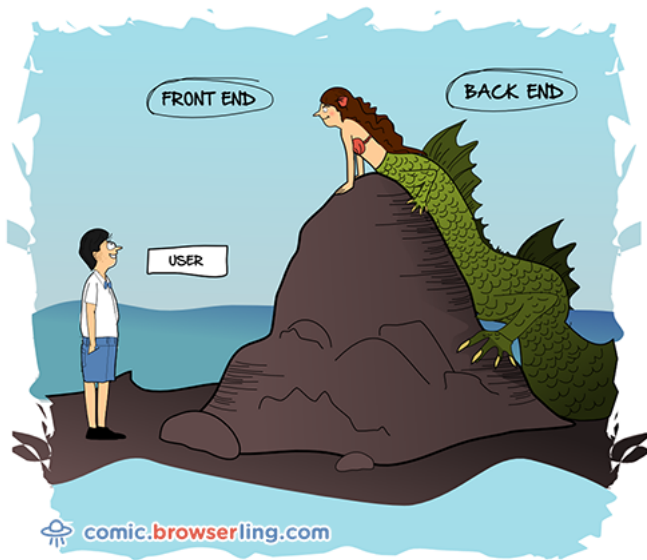
FRONT END



BACK END



Front-end и back-end



Front end vs. Back end.

Язык описания UI

Язык описания интерфейса пользователя (User Interface, UI) - язык разметки¹ предназначенный для рисования и описания графического интерфейса пользователя (GUI).

Такие языки переносят идея повторного использования кода в область создания интерфейса пользователя, позволяют детально описывать внешний вид элементов интерфейса и иногда их поведение.

¹примеры языков разметки: HTML, TEX, XML

Языки описания UI

- ▶ **QML** (Qt Modeling Language) - декларативный язык программирования, основанный на JavaScript, предназначенный для дизайна приложений, делающих основной упор на пользовательский интерфейс. QML код может содержать Java Script.
- ▶ **XAML** (eXtensible Application Markup Language) — основанный на XML язык разметки для декларативного программирования приложений, разработанный Microsoft. XAML также может описывать логику приложений.

Outline

Прошлые темы

Многооконные приложения

Язык описания UI
QML

Ссылки

Доклад на конференции "C++ Siberia" о QML и Qt Quick:
Преимущества и использование.

[youtube: Сергей Хомяков, QML Qt Quick на практике](#)

Особенности QML

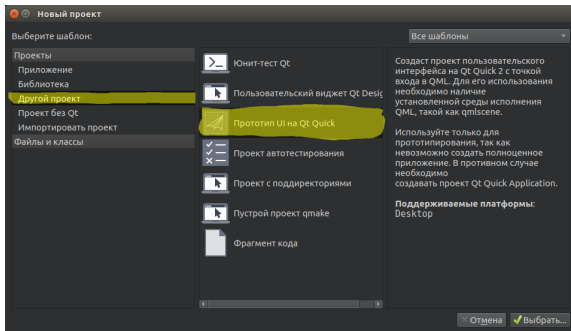
- ▶ Декларативный язык ²
Код не компилируется.
- ▶ Синтаксис похож на JSON ³
- ▶ Интегрируется с C++ кодом (с использованием Qt)
- ▶ Может включать JavaScript, HTML, CSS
- ▶ Использует встроенный в Qt Creator QLM дизайнер (Qt Quick Designer)
см. демонстрацию: youtube.com/watch?v=cOViDcYWNCI
- ▶ Интерфейс - дерево элементов

²см. декларативное и императивное программирование

³wikipedia: JSON

Создание QML проекта

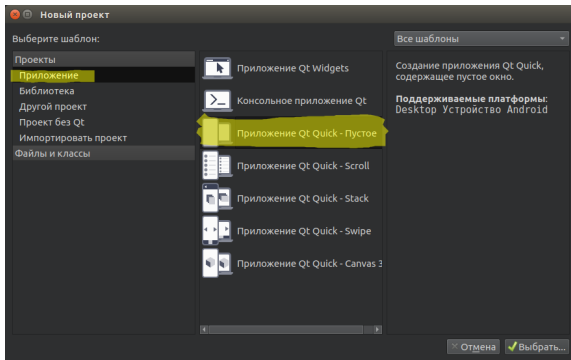
Создание QML проекта из одного QML файла.



Такой QML файл можно запускать в Qt Creator как самостоятельный проект или использовать QML файл в другом проекте.

Создание QML проекта

Создание проекта использующего QML и C++



Hello World

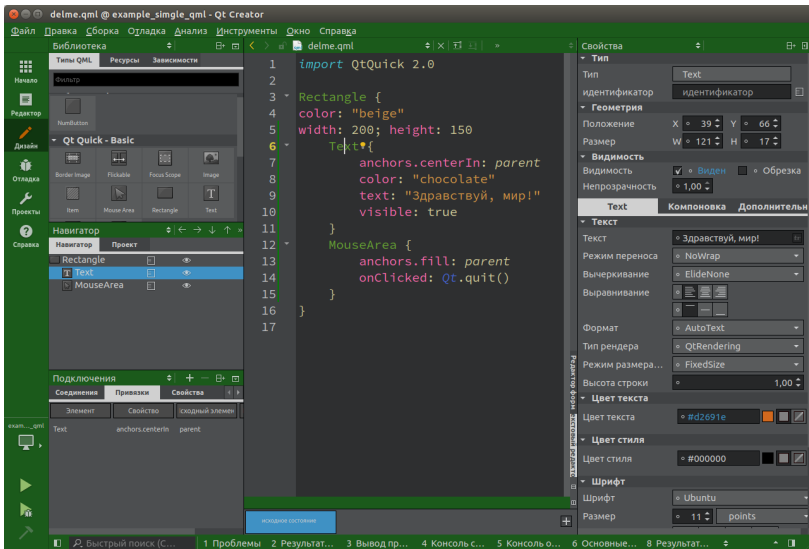
```
import QtQuick 1.0

Rectangle {
    color: "beige"
    width: 100; height: 100

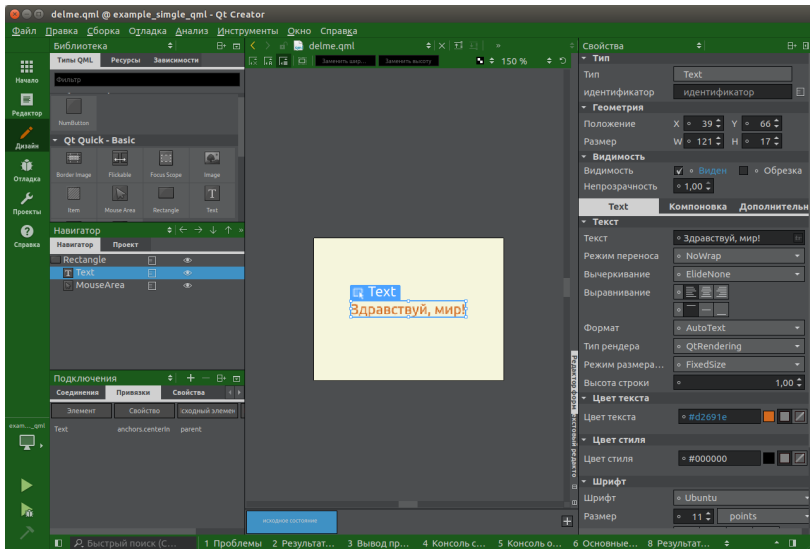
    Text {
        anchors.centerIn: parent
        color: "chocolate"
        text: "Здравствуй, мир!"
    }

    MouseArea {
        anchors.fill: parent
        onClicked: Qt.quit()
    }
}
```


QML Designer



QML Designer



Выполнение QML кода

Выполнить QML код можно и без QtCreator используя программу **qmlscene**.

Она расположена в каталоге где установлен Qt, например:
Qt5/5.11.0/gcc_64/bin

```
qmlscene my_beautiful_ui.qml
```

Qt Quick

Qt Quick. Пример

Элементы интерфейса

```
import QtQuick.Controls 2.2
```

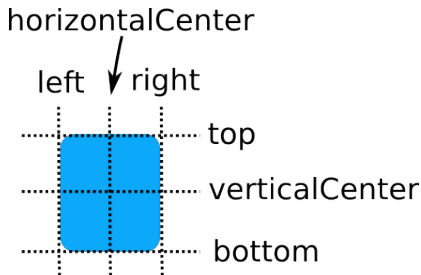
doc.qt.io/qt-5/qtquick-controls-qmlmodule.html - список элементов интерфейса и документация

Настройка отдельных элементов интерфейса

anchors

anchors (якоря) используются для привязки размеров и положения объектов интерфейса к другим объектам.

Например можно привязать надпись к горизонтальному центру окна, или привязать правую границу одного элемента интерфейса, к левой другого.



см. документацию doc.qt.io/qt-5/qtquick-positioning-anchors.html

anchors. Примеры

```
Rectangle { id: rect1; ... }
```

```
Rectangle {  
  id: rect2;  
  anchors.left: rect1.right;  
  anchors.leftMargin: 5; ... }
```

`anchors.fill: parent` - заполнить родительский объект
`centerIn: parent` - всегда в центре родительского объекта
`horizontalCenter: parent.horizontalCenter` - на вертикальной середине родительского объекта

Layouts

Для управления взаимным положением элементов интерфейса также как и в Qt Designer используются специальные компоновщики.

```
Row { // Горизонтальное расположение
    spacing: 2
    Rectangle { color: "red"; width: 50; height: 50 }
    Rectangle { color: "green"; width: 20; height: 50 }
    Rectangle { color: "blue"; width: 50; height: 20 }
}
```



Здесь для динамического изменения размеров содержимого компоновщика, а не только контроля положения, нужно использовать RowLayout.

Взаимодействие C++ и QML

- ▶ Программист не реализует собственный класс представляющий главное окно приложения.
- ▶ Вместо этого задача программиста - создать набор классов с бизнес-логикой, которые будут подключены в QML файл и использованы там.
- ▶ Проектировщик интерфейса использует классы с бизнес логикой так, как будто это стандартные компоненты QML
- ▶ События генерируемые пользователем привязываются к классам с бизнес логикой.

см. пример github.com/VetrovSV/OOP/tree/master/example_qml

Outline

Прошлые темы

Многооконные приложения

Язык описания UI
QML

Ссылки

Документация:

- ▶ [Qt Documentation: QML](#)
- ▶ [Integrating QML and C++](#)

Примеры и обзоры:

- ▶ [youtube: Вебинар по QML и QtQuick: часть первая](#)
- ▶ [youtube: Introduction to Qt – Intro to QML \(tutorial\)](#)
- ▶ [Начинаем работу Python + Qt5 + QML](#)
- ▶ [youtube: Сергей Хомяков, QMLQuick на практике](#)

Материалы курса

Слайды, вопросы к экзамену, задания, примеры

github.com/VetrovSV/OOP