本周（May02~May07）工作计划：

1，May02~04 应完成：QT的基本框架，开发步骤，IDE使用。重点：控件，布局，读取XML,JSON,SQLITE的接口或实现。

2，参考文档：QT Creator快速入门Chapter1，2，3，4，15，17

3，May05~07 应完成对Json, SQLIT, XML的熟悉

2017May02 Tue

1. 学习QT开发环境搭建，完成100%
2. QT Creator快速入门，完成第一章 20%

2017May02 Wed

预计完成：

1. QT Creator快速入门Chapter2,3,4

实际完成：

1. QT Creator快速入门Chapter2. 遇到的问题：命令行下编译缺少make文件，用nmake也不行，估计是环境参数设置的问题。
2. 对QT项目的各组成部分有了初步认识。如，

\*.pro(QT project 文件)是对工程的环境配置，包含源文件，头文件，界面文件，资源文件的指定，还有生成的目标文件的名称指定，使用的模板类型。最重要的是“QT+= widgets”语句。下午在编译空QT项目的时候，总是会报错：QApplication等类接口找不到。经过二分法查找及和正常工程的配置对比尝试，发现问题的根源就是这一语句。加上它之后就可以正常编译运行。

3， 帮助赵调查”通过字符串确定类类型并生成对应对象”的C++实现，该实现有助于解决我们试用期PUI项目中的技术难题：过多判断去决定生成哪个具体的类。

2017May03 Thu

预计完成：

1. QT Creator快速入门 Chapter3，4，15

实际完成：

1. 帮助赵调试根据字串内容生成指定类的对象的C++实现。
2. QT Creator chapter3，4

成果：对槽、信号有初步认识；对模态和非模态有初步认识；尝试了基本控件和布局管理；

教训：

1. 对button设置“转到槽”的选择上，费了一番功夫。在“编辑信号和槽”的里面是没有这个选项的，需退回到界面设计模式下才行。

1.1，模态（不能与同一应用程序的其他窗口交互），密封条exec（）

非模态对话框，new一个对象，用show（）显示。

注：show（）也可以建立模态dialog，在show之前调用setModal(true)

1. 当工程改动后，编译执行报错，错误原因又比较奇怪的时候，执行一把“构建”->"清理项目“，再 ”qmake”可能会有帮助。

2017May04 Fri

预计完成 Creator Chapter15，17

实际完成：Ch5.1, Ch6, Ch7.1

成果：

1，QT中，任何QObject子类实例都可以接收和处理事件。

2，QT中，信号和事件的区别

3，信号与槽

connect(dlg,SIGNAL(dlgReturn(int)),this,SLOT(showValue(int)));

其中信号 dlgReturn一般都定义在其他类的类内部，用关键字signals：标志。但能在当前类中直接使用它，说明signals有相当于static的作用。

4，信号和槽自动关联，要注意的事项（不过一般都不使用自动关联的方式）：

setupUI（）函数里调用了connectSlotByName()函数，所以要使用自动关联的部件的定义都要放在setupUi()之前，还必须使用setObjectName()指定它们的objectName，只有这样才能正常使用自动关联。

5，QT 及QT Quick开发实战精解 在Creator快速入门中多次提到，似乎这也是QT开发过程中需要掌握的工具？

6，Creator快速入门 P154 关于“如果不是顶层窗口，那么关闭时只是隐藏，不会被销毁”是什么意思？

7，P154 对于规范的QT程序，我们要在main（）中将主窗口部件创建在栈上，如“Widget w”，而不要在堆上进行创建。对于其他窗口部件可以使用new在堆上创建，不过一定要指定其父部件，这样就不需要使用delete来销毁该对象了。

8，P155: 可以使用children() 函数来获取所有子部件的列表，.e.g: qDebug()<< children();

9, P155, MOS: Meta-Object System    MOC: Meta-Object Compiler

MOS 提供了对象间通信的信号和槽机制，运行时类型信息和动态属性系统。