# Лабараторная работа №3

В данном отчете, я расскажу по каким этапам я следовал, для создания своего проекта на QT.  
Весь код продемонстрирован на GitHub [«Laba3/ at main · BOCXO2/Laba3 (github.com)](https://github.com/BOCXO2/Laba3/tree/main)»

1. **Настройка проекта**:
   * Добавление необходимых модулей в файле проекта(.pro)
   * QT += core gui
   * greaterThan(QT\_MAJOR\_VERSION, 4): QT += widgets
   * CONFIG += c++ 17
2. **Создание и настройка файлов**:
   * Создание файлов cpp и h для классов DrawingArea, Figure, MainWindow.
   * Реализация функциональности каждого класса в соответствующих файлах.
   * Добавление файлов cpp в список SOURCES в файле .pro
   * Добавление файлов h в список HEADERS в файле .pro
3. **Создание пользовательского интерфейса**:
   * Создание файла mainwindow.ui в QT Designer.
   * Размещение необходимых виджетов и элементов на форме.
   * Настройка свойств и соединение сигналов и слотов.
   * Добавление mainwindow.ui в список FORMS в файле .pro
4. **Добавление ресурсов**:
   * Создание файла images.qrc для добавления изображений и других ресурсов.
   * Добавление ресурсов в файл images.qrc
   * Добавление images.qrc в список RESOURCES в файле .pro
5. **Сборка и запуск приложения**:
   * Сборка проекта в среде разработки QT Creator
   * Запуск приложения для проверки функциональности.
6. **Тестирование и отладка**:
   * Проверка функциональности приложения, включая рисование и работу с фигурами.
   * Отладка и исправление ошибок при необходимости.

Таким образом было создано приложение Painter с использованием QT.