# 画图问题

## 方案

1. 画图直接在QWidget上画;
2. 在QGraphicsScene中添加图元，用QGraphicsView来显示QGraphicsScene中的图元。

## 问题描述

目前，我们使用的是第二种方案。

QGraphicsView主要功能是提供一个可视窗口，用于显示场景QGraphicsScene中的图元。同时QGraphicsView也是继承于QWidget，所以我使用了继承过过来的update()函数，和paintEvent()(虚函数)直接在QGraphicsView窗口上更新画图。在实际中，当重写了paintEvent()这个虚函数后，哪怕函数体为空，此时只能有画图的功能，却不能显示场景中的图元了。

## 提出问题

请问QGraphicsView可视功能和直接在其上画图功能会不会有冲突？

采用了第二方案后，我并不知道如何来使用双缓冲来绘图了，刘导，你们在选择主窗口时，是倾向选择哪一种方案？