

创建 UI 逻辑

通过添加 UI 逻辑，将线框转换为交互式原型，使组件能够应用操作或对来自后端系统的模拟数据做出反应，以模拟复杂的体验。

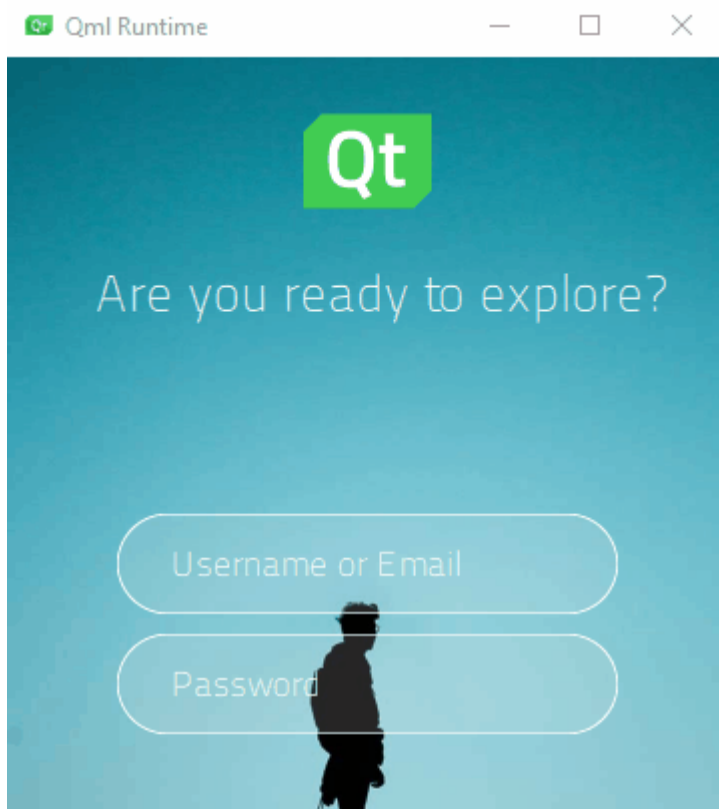
在 UI 组件之间创建连接，使它们能够相互通信。例如，单击鼠标时按钮的外观应如何更改，以及 UI 应执行哪些操作以响应鼠标单击时发出的信号。

可以通过将 UI 组件的属性绑定在一起创建 UI 组件之间的连接。这样，当父组件中的属性值发生变化时，可以通过发出指示值更改的信号来自动更改所有子组件中的属性值。

若要从另一个组件引用组件的属性，可以创建保存对另一个属性的引用的属性**别名**。与为属性分配新的唯一存储空间的普通属性定义不同，属性别名将新声明的属性（称为 *aliasing* 属性）作为对现有属性（*别名属性*）的直接引用连接起来。任何数据驱动的内容都应导出为相关组件的公共属性。例如，速度计应具有 UI 绑定到的速度属性。

可以声明各种 **UI 状态**，这些状态描述属性值如何从基本状态更改。状态可以是组织 UI 逻辑的有用方法。您可以将过渡与组件相关联，以定义当它们由于状态更改而更改时，其属性将如何进行动画处理。

登录 UI - 状态示例说明了如何使用状态创建两个 UI 屏幕，以及由按钮发出的信号来应用这些状态。按钮组件在按下时也会切换状态。





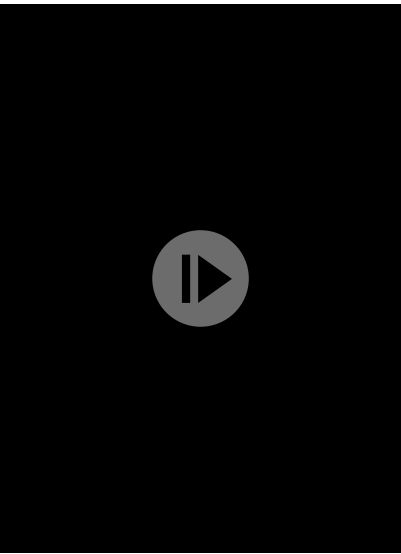
使用属性别名和状态在组件实例中创建差异使您能够重用组件，而不是复制它们。因此，组件不需要作为全新的组件类型进行处理。这减少了加载和编译时间以及最终应用程序的包大小。

预设的 UI 控件具有可以修改的默认属性和状态。如果需要其他属性，可以将控件的实例转换为自定义组件，并为其指定新属性。

若要让 UI 执行某些操作，可能需要为条件编写 JavaScript 表达式或将数字转换为字符串。为了简化此操作，Qt 设计工作室提供了称为逻辑助手的预设组件。它们是不可见的组件，可以与控件（如滑块或复选框）结合使用。

逻辑帮助程序可用于使用布尔 AND、NOT 和 OR 运算符绑定属性值，以及用于映射数字和数值范围。此外，还可以双向同步两个组件的属性值。

逻辑帮助程序示例使用属性绑定、状态和逻辑帮助程序来实现 UI 逻辑。



The following table summarizes some typical use cases with links to more information.

To Learn About	Go To
Responding to application events	Connecting Components to Signals
Formatting connections	Adding Actions and Assignments
Dynamically changing the behavior of a component	Adding Bindings Between Properties
Formatting property bindings	Setting Bindings
Referencing a property of a component from another component	Adding Property Aliases
Referencing a state from within a component	Adding States

Creating conditional conditions	Logic Helpers
Adding custom properties for a particular component type	Specifying Custom Properties

< Prototyping

Simulating Complex Experiences >



Contact Us

Company

- About Us
- Investors
- Newsroom
- Careers
- Office Locations

Licensing

- Terms & Conditions
- Open Source
- FAQ

Support

- Support Services
- Professional Services
- Partners
- Training

For Customers

- Support Center
- Downloads
- Qt Login
- Contact Us
- Customer Success

Community

- Contribute to Qt
- Forum
- Wiki
- Downloads
- Marketplace

