

使用组件

组件是 UI 的可重用构建基块。

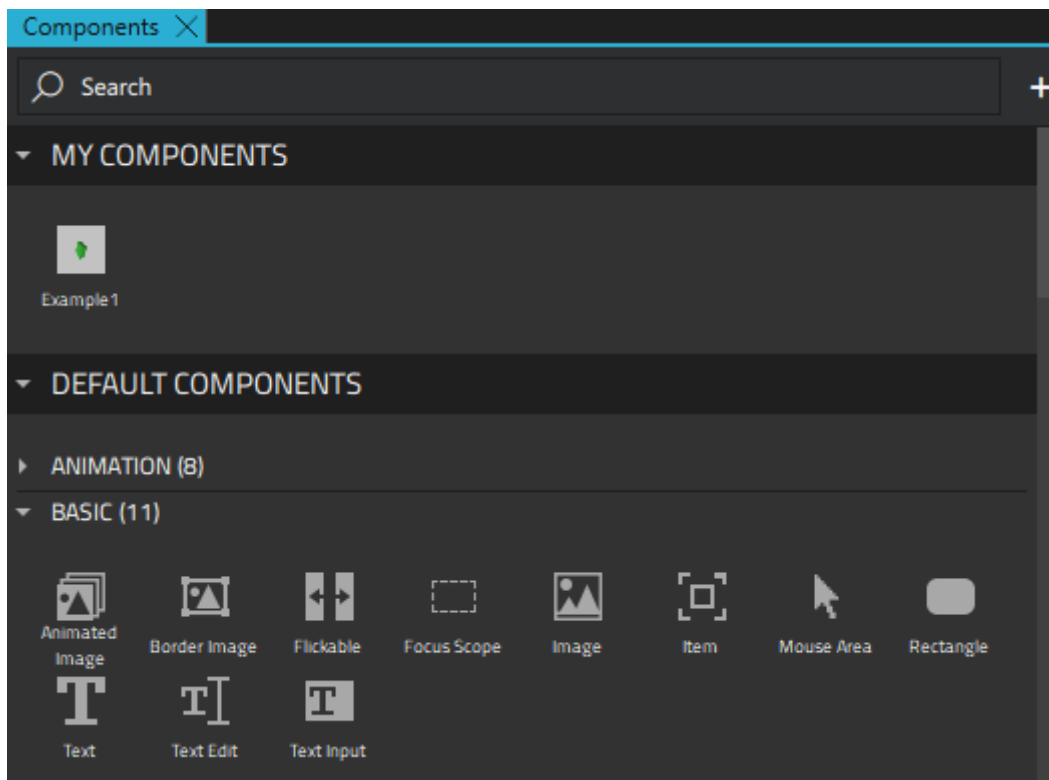
Qt设计工作室附带了**预设组件**，您可以通过创建它们的实例在UI中使用。预设组件类似于草图中的符号或 Unity 中的**预制件**。

某些预设组件表示简单的形状、文本或图像，而其他组件表示具有完整功能的复杂 UI 控件，如数字显示框或滑块。您还可以将预设 **3D 组件** 的实例添加到 UI 中。

若要生成自己的组件，可以修改组件实例的**属性**并将它们组合在一起。

组件在一个文件中指定（文件扩展名为 *ui.qml* 或 *.qml*）。例如，可以在**按钮.ui.qml**中定义按钮组件。通常，组件的可视外观是在 *UI 文件*（*ui.qml*）中定义的。要创建组件文件，可以使用**向导模板**，或将**组件实例移动到单独的组件文件中**。

选择“**组件**”以查看已添加到项目中的预设组件。如果找不到所需的组件，请将相关模块添加到项目中，如**添加和删除模块**中所述。



阅读有关组件的更多信息：

> **预设组件**

经济地使用组件

了解与使用组件相关的性能成本非常重要。

要高效、经济地使用组件：

- 通过 将资源打包到可重用的组件中，将设计组件化，这些组件可以方便地重新组合以满足 UI 的需求。
- 根据需要使用尽可能少的组件。要最大限度地减少组件的数量，请使用 **别名属性** 和 **状态** 在组件实例中创建差异。我们建议重用组件而不是复制它们，因此不需要将组件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二进制文件的大小。
- 任何数据驱动的内容都应导出为相关组件的公共属性（别名属性）。例如，速度计应具有用于表示 UI 绑定到的速度的 或 属性。 `intreal`
- 将 UI 与应用程序逻辑分开。设计人员应该使用 **UI 文件**（.ui.qml），而开发人员应该处理相应的实现文件（.qml）来定义它们的编程行为或 JavaScript。这样就可以从流程的设计和开发端进行迭代，而不会有覆盖彼此工作的风险。

[对外部事件做出反应](#)

[预设组件](#)



联系我们

公司

关于我们
投资者
编辑部
职业
办公地点

发牌

条款及细则
开源
常见问题

支持

支持服务
专业服务
合作伙伴
训练

对于客户

支持中心
下载
秦特登录
联系我们
客户成功案例



社区

- 为Qt做贡献
- 论坛
- 维基
- 下载
- 市场

© 2022 The Qt Company

[Feedback](#) [Sign In](#)