

Thema, Ziele: Qt: Signals and Slots, Verschachtelung von Layouts, Widgets.

Aufgabe 4: Signal and Slots – Verständnisfragen, ohne Computer lösen

Studieren Sie im Qt-Buch "C++-GUI-Programming-with-Qt-4-1st-ed.pdf" (Skript-Server, Verzeichnis " Qt-Book_Blanchette_Summerfield") das Unterkapitel "Signals and Slots in Depth", ab Seite 20 (Pdf: Seite 38).

Beurteilen Sie anschliessend die folgenden "connect()"-Anweisungen. Welche sind zulässig, welche nicht? Wenn nicht, warum nicht?

```
QObject::connect( button, SIGNAL( clicked () ),      // 1  
                  x1, SLOT( clearValue() ) );
```

// 1 ist zulässig

```
QObject::connect( button, SIGNAL( clicked () ),      // 2  
                  c, SIGNAL( valueChanged() ) );
```

// 2 ist zulässig (SIGNAL → SIGNAL ist zulässig)

```
QObject::connect( a, SIGNAL( valueChanged() ),      // 3  
                  b, SLOT( setValue(0) ) );
```

// 3 ist unzulässig. Wert 0 von 'setValue(0)' ist falsch. An dieser Stelle sind keine Werte zulässig.

```
QObject::connect( a, SLOT( newValue() ),             // 4  
                  b, SLOT( clearValue() ) );
```

// 4 ist unzulässig. SLOT → SLOT ist falsch.

```
QObject::connect( spinBox, SIGNAL( valueChanged(int) ), // 5  
                  x, SLOT( setValue(int) ) );
```

// 5 ist zulässig (Parametertypen von SIGNAL und SLOT stimmen überein, beide 'int'.)