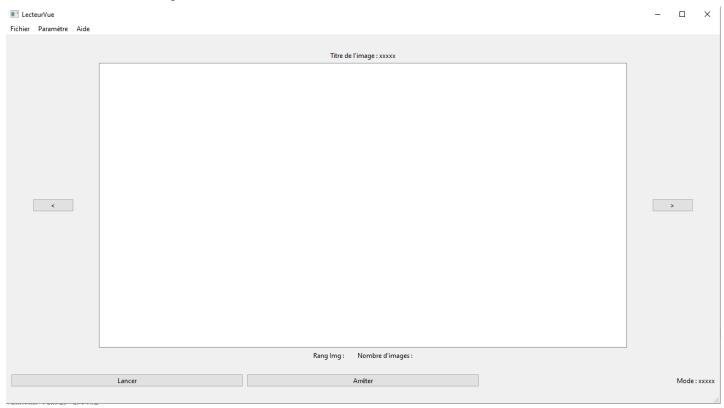
<u>Version v1 – projet Graphique seul</u>

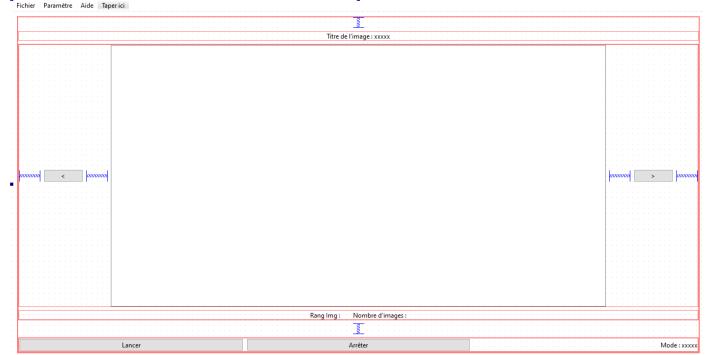
1. Éléments d'interface

Interface finale générée avec QT:



Interface graphique réa+

lisée avec QT Designer :



Les layouts :

Objet				^		Classe
~	Lec	teurVue		QMainWindow		
	✓ menubar				QMenuBar	
menuA			Aide			QMenu
	menuPara			m_tre	2	QMenu
		menu	Titre_	_diap	orama	QMenu
		statusbar		QStatusBar		
	✓					QWidget
			rizontalLayout_5			QHBoxLayout
			ver	rtical	Layout_5	QVBoxLayout
		~	000	hori	izontalLayout	QHBoxLayout
				titre	lmage	QLabel
		~	\equiv	vert	icalLayout	QVBoxLayout
			~	000	horizontalLayout_2	QHBoxLayout
					btnPrecedent	QPushButton
					btnSuivant	QPushButton
				I	horizontalSpacer	Spacer
					horizontalSpacer_2	Spacer
				I	horizontalSpacer_3	Spacer
					horizontalSpacer_4	Spacer
					image	QGraphicsView
			~	\equiv	verticalLayout_2	QVBoxLayout
				i	infoDiapo	QLabel
		~	\equiv	vert	icalLayout_3	QVBoxLayout
			~	000	horizontalLayout_3	QHBoxLayout
					btnArret	QPushButton
					btnLancer	QPushButton
				ı	mode	QLabel
					Spacer	Spacer
			verl	ticals	Spacer_3	Spacer

2. Implémentation et tests

Liste et rôle des fichiers de cette version :

et fole des fiemers de cette version :							
lecteurVue.h	Spécification de la classe graphique Qt contenant l'interface du lecteur de						
	diaporamas						
lecteurVue.cpp	Corps de la classe LecteurVue						
lecteurvue.ui	Fichier du dessin de l'interface réalisé par QtDesigner						
main.cpp	Teste les méthodes de la classe Lecteur						

Remarques sur l'implémentation :

Commenter brièvement les choix importants d'implémentation réalisés, comme par exemple, les signals/slots

Nous avons connecté le signal "clicked()" du bouton suivant au slot "boutonSuivant()", ainsi un clic du

bouton suivant appelle la fonction boutonSuivant().

Nous avons connecté le signal "clicked()" du bouton précédent au slot "boutonPrécédent()", ainsi un clic du bouton précédent appelle la fonction boutonPrecedent().

Nous avons connecté le signal "clicked()" du bouton lancer au slot "boutonLancer()", ainsi un clic du bouton lancer appelle la fonction boutonLancer().

Nous avons connecté le signal "clicked()" du bouton arrêter au slot "boutonArreter()", ainsi un clic du bouton arrêter appelle la fonction boutonArreter().

2.1 Test

Action réalisée	Réponse attendue	Réponse obtenue	Preuve
clic du bouton suivant	"Bouton suivant activé"	"Bouton suivant activé"	16:14:33: Starting F:\: Bouton suivant activé
clic du bouton précédent	"Bouton précédent activé"	"Bouton précédent activé"	16:14:33: Starting F:\IUT Bouton suivant activé Bouton precedent activé
clic du bouton arrêter	"Bouton arrêter activé"	"Bouton arrêter activé"	
clic du bouton lancer	"Bouton lancer activé"	"Bouton lancer activé"	16:14:33: Starting F:\Il Bouton suivant activé Bouton precedent activé Bouton arrêt activé Bouton lancer activé