Слайд 3

Каждой цифре присвоим имя pushButton\_0 - pushButton\_9

Экранчик для вывода status

В исходном файле mainWindow.cpp создадим функцию которая будет отвечать на нажатие этих самых цифр, перед этим опишем функцию в заголовке.

// наследуется от MainWindow

void MainWindow::**digets\_num**(){

QPushButton \*button = static\_cast<QPushButton\*>(sender());//sender получает кнопку на которую мы нажали. Наследство от QPushButton

\*button – указатель

ui->status->setText(QString::number((ui->status->text()+button->text()).toDouble(),'g',10));

}

Дальше мы отслеживаем действия на кнопке в главной функции

connect(ui->pushButton\_0,SIGNAL(clicked()),this,SLOT(digets\_num()));

При действии кнопки pushbutton\_0 отслеживаем сигнал в нашем случае clicked()

This - работаем с этим объектом, дальше кокой слот должен выполниться.

Теперь уже **digets\_num**() будет принимать наши нажатия на кнопку.

\* Именно благодаря такой реализации мы не создавали кучу однотипных методов, а брали 10 сигналов кнопок которые уже оборащаются к одному методу digets\_num()