



Библиотека Qt5 за развој апликација са графичким корисничким интерфејсом

Развој софтвера, Математички факултет

Никола Ајзенхамер

9. новембар 2020.





Садржај

- 1 Библиотека Qt5
- 2 Програмирање графичког корисничког интерфејса
 - Qt класе и систем догађаја
 - Програмирање апликација са прозорима
 - Изградња Qt пројеката
- 3 Апликације са графичким елементима
 - Елементи
 - Сцена
 - Поглед



Садржај

- 1 Библиотека Qt5
- 2 Програмирање графичког корисничког интерфејса
 - Qt класе и систем догађаја
 - Програмирање апликација са прозорима
 - Изградња Qt пројеката
- 3 Апликације са графичким елементима
 - Елементи
 - Сцена
 - Поглед



Пројекти



Пројекти

- Сви ресурси који дефинишу једну апликацију се налазе као део неког *пројекта*.



Пројекти

- Сви ресурси који дефинишу једну апликацију се налазе као део неког *пројекта*.
- Ресурси:
 - Датотеке заглавља изворног кода (.h, .hpp)
 - Датотеке имплементације изворног кода (.cpp)
 - Датотеке које описују изглед прозора (формулари)
 - Датотеке које чувају информације о осталим ресурсима као што су слике, звук, видео запис, итд. (.qrc)



Пројекти

- Сви ресурси који дефинишу једну апликацију се налазе као део неког *пројекта*.
- Ресурси:
 - Датотеке заглавља изворног кода (.h, .hpp)
 - Датотеке имплементације изворног кода (.cpp)
 - Датотеке које описују изглед прозора (формулари)
 - Датотеке које чувају информације о осталим ресурсима као што су слике, звук, видео запис, итд. (.qrc)
- Демо: врсте пројеката



Пројекти

- Сви ресурси који дефинишу једну апликацију се налазе као део неког *пројекта*.
- Ресурси:
 - Датотеке заглавља изворног кода (.h, .hpp)
 - Датотеке имплементације изворног кода (.cpp)
 - Датотеке које описују изглед прозора (формулари)
 - Датотеке које чувају информације о осталим ресурсима као што су слике, звук, видео запис, итд. (.qrc)
- Демо: врсте пројеката
- Додатни ресурси за учење:
 - <https://doc.qt.io/qtcreator/creator-writing-program.html>
 - <https://doc.qt.io/qtcreator/creator-project-managing.html>



Датотека .pro





Датотека .pro

- Описује један пројекат навођењем ресурса и подешавања.



Датотека .pro

- Описује један пројекат навођењем ресурса и подешавања.
- Неке променљиве којима можемо подесити пројекат:
 - **QT**: Спецификује који се модули библиотеке користе у пројекту
 - **TARGET**: Назив апликације/библиотеке која се креира (подр. је назив пројекта)
 - **TEMPLATE**: Шаблон пројекта (апликација, библиотека, ...)
 - **DEFINES**: Опције које се прослеђују претпроцесору
 - **CONFIG**: Опште опције
 - **HEADERS**: Садржи путање до свих датотека заглавља изворног кода
 - **SOURCES**: Садржи путање до свих датотека имплементације изворног кода
 - **FORMS**: Садржи путање до свих формулара



Датотека .pro

- Описује један пројекат навођењем ресурса и подешавања.
- Неке променљиве којима можемо подесити пројекат:
 - **QT**: Спецификује који се модули библиотеке користе у пројекту
 - **TARGET**: Назив апликације/библиотеке која се креира (подр. је назив пројекта)
 - **TEMPLATE**: Шаблон пројекта (апликација, библиотека, ...)
 - **DEFINES**: Опције које се прослеђују претпроцесору
 - **CONFIG**: Опште опције
 - **HEADERS**: Садржи путање до свих датотека заглавља изворног кода
 - **SOURCES**: Садржи путање до свих датотека имплементације изворног кода
 - **FORMS**: Садржи путање до свих формулара
- Додатни ресурси за учење:
 - <https://doc.qt.io/qt-5/qmake-project-files.html>



Qt Creator

- Прозори
 - Welcome: Почетни прозор за приказивање недавно отворених пројеката, примера из библиотеке, туторијала итд.
 - Edit: Едитор изворног кода отворених пројеката
 - Design: Дизајнер формулара
 - Debug: Анализатор извршавања пројекта (дебагер, профилатор, ...)
 - Projects: Подешавање изградње и покретања пројекта
 - Help: Документација



Едитор

- Погледи едитора:
 - Projects
 - Open Documents: Приказује отворене датотеке у едитору за брз приступ
 - Outline: Приказује садржај тренутно отворене датотеке у едитору
 - Include Hierarchy: Приказује хијерархију укључивања заглавља тренутно отворене датотеке у едитору
 - ...



Поглед Projects



Поглед Projects

- Приказује све отворене пројекте и њихове ресурсе



Поглед Projects

- Приказује све отворене пројекте и њихове ресурсе
- То што су ресурси у овом погледу подељени по директоријумима то не значи да су датотеке тако подељене и на систему датотека (Headers, Sources, Forms, Resources, итд.).



Поглед Projects

- Приказује све отворене пројекте и њихове ресурсе
- То што су ресурси у овом погледу подељени по директоријумима то не значи да су датотеке тако подељене и на систему датотека (Headers, Sources, Forms, Resources, итд.).
- Десним кликом на пројекат можемо извршити разне акције, попут:
 - Изградње пројекта
 - Додавање нових ресурса
 - Додавање зависности од стране других библиотека
 - Затварање пројекта



Садржај

- 1 Библиотека Qt5
- 2 Програмирање графичког корисничког интерфејса
 - Qt класе и систем догађаја
 - Програмирање апликација са прозорима
 - Изградња Qt пројеката
- 3 Апликације са графичким елементима
 - Елементи
 - Сцена
 - Поглед



Садржај

- 1 Библиотека Qt5
- 2 Програмирање графичког корисничког интерфејса
 - Qt класе и систем догађаја
 - Програмирање апликација са прозорима
 - Изградња Qt пројеката
- 3 Апликације са графичким елементима
 - Елементи
 - Сцена
 - Поглед



C++ класе vs. Qt класе

```
class my_class
{
public:
    my_class(const std::string &text)
        : m_text(text)
    {}

    const std::string &text() const { return m_text; }

    void text(const std::string& value) { m_text = value; }

private:
    std::string m_text;
};
```



C++ класе vs. Qt класе

```
int main(int argc, char **argv) {  
    my_class *a, *b, *c;  
  
    a = new MyClass("foo");  
    b = new MyClass("ba-a-ar");  
    c = new MyClass("baz");  
  
    std::cout << a->text() << ", " << b->text() << ", " << c->text();  
  
    delete a;  
    delete b;  
    delete c;  
  
    return 0;  
}
```



C++ класе vs. Qt класе

```
class MyClass : public QObject
{
public:
    MyClass(const QString &text, QObject *parent = nullptr)
        : QObject(parent)
        , m_text(text)
    {}

    const QString &text() const { return m_text; }

    void setText(const QString& text) { m_text = value; }

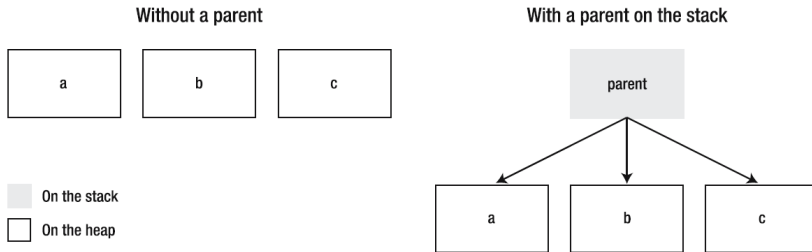
private:
    QString m_text;
};
```



C++ класе vs. Qt класе

```
int main(int argc, char **argv) {  
    QObject parent;  
    MyClass *a, *b, *c;  
  
    a = new MyClass("foo", &parent);  
    b = new MyClass("ba-a-ar", &parent);  
    c = new MyClass("baz", &parent);  
  
    std::cout << a->text() << ", " << b->text() << ", " << c->text();  
  
    return 0;  
}
```


C++ класе vs. Qt класе



Разлика између динамичке меморије са родитељом и без родитеља на стеку



C++ класе vs. Qt класе

- Додатни ресурси за учење:
 - <https://doc.qt.io/qt-5/objecttrees.html>
 - <https://doc.qt.io/qt-5/qobject.html>



Апликације са подршком за догађаје



Апликације са подршком за догађаје

- Извршавање је вођено *догађајима*



Апликације са подршком за догађаје

- Извршавање је вођено *догађајима*
 - Извршавање *започиње* позивом функције `main`



Апликације са подршком за догађаје

- Извршавање је вођено *догађајима*
 - Извршавање *започиње* позивом функције `main`
 - Функција `main` позива метод `exec` над објектом класе `QApplication`



Апликације са подршком за догађаје

- Извршавање је вођено *догађајима*
 - Извршавање *започиње* позивом функције `main`
 - Функција `main` позива метод `exec` над објектом класе `QApplication`
 - Овим се *започиње* извршавање *петље догађаја*



Апликације са подршком за догађаје

- Извршавање је вођено *догађајима*
 - Извршавање *започиње* позивом функције `main`
 - Функција `main` позива метод `exec` над објектом класе `QApplication`
 - Овим се *започиње* извршавање *петље догађаја*
- Примери догађаја: нов пакет је стигао са мреже, прошло је одређено време, корисник је кликнуо на дугме, итд.



Управљање догађајима



Управљање догађајима

- Објект класе `QApplication` чека да се догађај *окине* и прослеђује их свим `QObject` објектима који су *заинтересовани*



Управљање догађајима

- Објект класе `QApplication` чека да се догађај *окине* и прослеђује их свим `QObject` објектима који су *заинтересовани*
- Како знамо да је догађај окинут и ко је заинтересован за њега?



Управљање догађајима

- Објект класе `QApplication` чека да се догађај *окине* и прослеђује их свим `QObject` објектима који су *заинтересовани*
- Како знамо да је догађај окинут и ко је заинтересован за њега?
 - Један објект мора да јави да је догађај окинут



Управљање догађајима

- Објект класе `QApplication` чека да се догађај *окине* и прослеђује их свим `QObject` објектима који су *заинтересовани*
- Како знамо да је догађај окинут и ко је заинтересован за њега?
 - Један објект мора да јави да је догађај окинут
 - Други објект мора да пријави да је он заинтересован за тај догађај



Управљање догађајима

- Објект класе `QApplication` чека да се догађај *окине* и прослеђује их свим `QObject` објектима који су *заинтересовани*
- Како знамо да је догађај окинут и ко је заинтересован за њега?
 - Један објект мора да јави да је догађај окинут
 - Други објект мора да пријави да је он заинтересован за тај догађај
 - Ово представља основу за концепт *сигнала* и *слотова*



Сигнали и слотови



Сигнали и слотови

- Сигнал наводимо само као декларацију у дефиницији класе

```
class A : public QObject
{
    Q_OBJECT
signals:
    void mySignal(int);
};
```




Сигнали и слотови

- Сигнал наводимо само као декларацију у дефиницији класе
- Слот мора да има и имплементацију

```
class A : public QObject
{
    Q_OBJECT
signals:
    void mySignal(int);
};
```

```
class B : public QObject
{
    Q_OBJECT
public slots:
    void mySlot(int a)
    { /* do something with a */ }
};
```



Сигнали и слотови

- Сигнал наводимо само као декларацију у дефиницији класе
- Слот мора да има и имплементацију
- Класе морају имати макро Q_OBJECT у својој дефиницији
 - Мета информације

```
class A : public QObject
{
    Q_OBJECT
signals:
    void mySignal(int);
};
```

```
class B : public QObject
{
    Q_OBJECT
public slots:
    void mySlot(int a)
    { /* do something with a */ }
};
```



Сигнали и слотови

- Класа мора да *емитује* сигнал

```
class A : public QObject
{
    // ...
public:
    void f() { emit mySignal(7); }
};
```



Сигнали и слотови

- Класа мора да *емитује* сигнал
- Овиме се јавља петљи догађаја да је сигнал окинут

```
class A : public QObject
{
    // ...
public:
    void f() { emit mySignal(7); }
};
```



Сигнали и слотови

- Класа мора да *емитује* сигнал
- Овиме се јавља петљи догађаја да је сигнал окинут
- Ако желимо да класа реагује на сигнал, морамо да повежемо тај сигнал са неким њеним слотом позивом метода `QObject::connect`

```
class A : public QObject
{
    // ...
public:
    void f() { emit mySignal(7); }
};

// ...
A a; B b;
QObject::connect(&a, &A::mySignal,
                 &b, &B::mySlot);
```



Сигнали и слотови

- Класа мора да *емитује* сигнал
- Овиме се јавља петљи догађаја да је сигнал окинут
- Ако желимо да класа реагује на сигнал, морамо да повежемо тај сигнал са неким њеним слотом позивом метода `QObject::connect`
- Када класа емитује сигнал, тада ће петља догађаја позвати све слотове који су претходно били регистровани

```
class A : public QObject
{
    // ...
public:
    void f() { emit mySignal(7); }
};

// ...
A a; B b;
QObject::connect(&a, &A::mySignal,
                 &b, &B::mySlot);

a->f(); // bice pozvan slot B::mySlot jer
        // u A::f se emituje mySignal(7)
        // i bice mu prosledjen arg. 7
```



Садржај

- 1 Библиотека Qt5
- 2 Програмирање графичког корисничког интерфејса
 - Qt класе и систем догађаја
 - Програмирање апликација са прозорима
 - Изградња Qt пројеката
- 3 Апликације са графичким елементима
 - Елементи
 - Сцена
 - Поглед



Апликације са прозорима



Апликације са прозорима

- Да бисмо направили прозор који ће наша апликација приказати, потребно је да:



Апликације са прозорима

- Да бисмо направили прозор који ће наша апликација приказати, потребно је да:
 - Имплементирамо класу која представља прозор



Апликације са прозорима

- Да бисмо направили прозор који ће наша апликација приказати, потребно је да:
 - Имплементирамо класу која представља прозор
 - Дизајнирамо формулар који се асоцира са датом класом



Апликације са прозорима

- Да бисмо направили прозор који ће наша апликација приказати, потребно је да:
 - Имплементирамо класу која представља прозор
 - Дизајнирамо формулар који се асоцира са датом класом
 - Прикажемо прозор



Апликације са прозорима

- Да бисмо направили прозор који ће наша апликација приказати, потребно је да:
 - Имплементирамо класу која представља прозор
 - Дизајнирамо формулар који се асоцира са датом класом
 - Прикажемо прозор
- У ту сврху, креирамо један Qt Widgets Application пројекат



Апликације са прозорима

- Да бисмо направили прозор који ће наша апликација приказати, потребно је да:
 - Имплементирамо класу која представља прозор
 - Дизајнирамо формулар који се асоцира са датом класом
 - Прикажемо прозор
- У ту сврху, креирамо један Qt Widgets Application пројекат
 - Наша класа може наследити разне наткласе



Апликације са прозорима

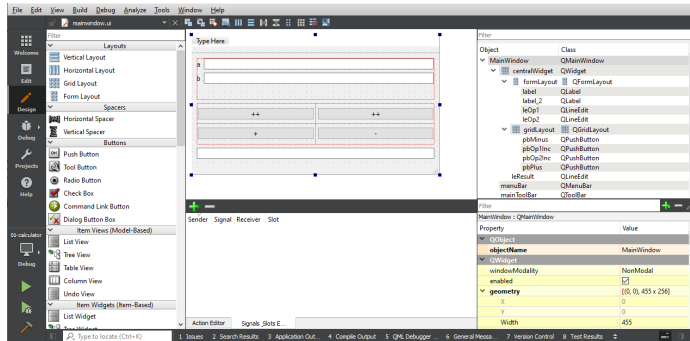
- Да бисмо направили прозор који ће наша апликација приказати, потребно је да:
 - Имплементирамо класу која представља прозор
 - Дизајнирамо формулар који се асоцира са датом класом
 - Прикажемо прозор
- У ту сврху, креирамо један Qt Widgets Application пројекат
 - Наша класа може наследити разне наткласе
 - Обично бирамо QWidget или QMainWindow



Апликације са прозорима

- Да бисмо направили прозор који ће наша апликација приказати, потребно је да:
 - Имплементирамо класу која представља прозор
 - Дизајнирамо формулар који се асоцира са датом класом
 - Прикажемо прозор
- У ту сврху, креирамо један Qt Widgets Application пројекат
 - Наша класа може наследити разне наткласе
 - Обично бирамо QWidget или QMainWindow
 - QMainWindow заправо наслеђује QWidget

Дизајнирање формулара помоћу Design прозора



<https://doc.qt.io/qt-5/qtdesigner-manual.html>



Елементи дизајна формулара



Елементи дизајна формулара

- Врсте распоређивања контрола
 - Вертикално распоређивање (QVBoxLayout)
 - Хоризонтално распоређивање (QHBoxLayout)
 - Распоређивање у мрежу (QGridLayout)
 - Распоређивање у формулар (мрежа са 2 колоне) (QFormLayout)



Елементи дизајна формулара

- Врсте распоређивања контрола
 - Вертикално распоређивање (QVBoxLayout)
 - Хоризонтално распоређивање (QHBoxLayout)
 - Распоређивање у мрежу (QGridLayout)
 - Распоређивање у формулар (мрежа са 2 колоне) (QFormLayout)
- Контроле
 - Дугмад (QPushButton, QRadioButton, ...)
 - Контејнери (QGroupBox, QStackedWidget, ...)
 - Контроле за унос вредности (QLineEdit, QTextEdit, ...)
 - Контроле за приказ вредности (QLabel, QTextBrowser, ...)
 - ...



Елементи дизајна формулара

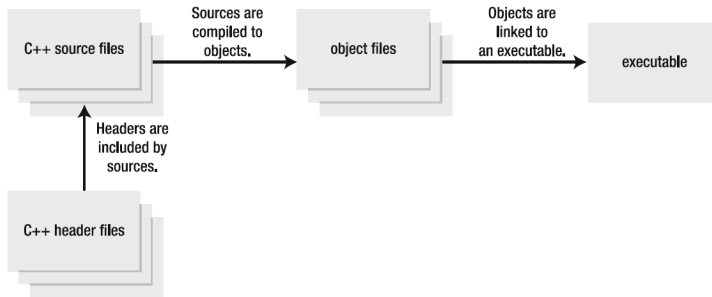
- Додатни ресурси за учење:
 - <https://doc.qt.io/qt-5/layout.html>
 - <https://doc.qt.io/qt-5/qtwidgets-index.html>
 - <https://doc.qt.io/qt-5/widget-classes.html>



Садржај

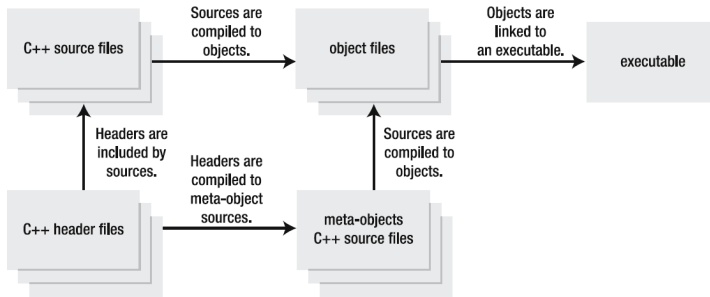
- 1 Библиотека Qt5
- 2 Програмирање графичког корисничког интерфејса
 - Qt класе и систем догађаја
 - Програмирање апликација са прозорима
 - Изградња Qt пројеката
- 3 Апликације са графичким елементима
 - Елементи
 - Сцена
 - Поглед

Изградња Qt пројекта



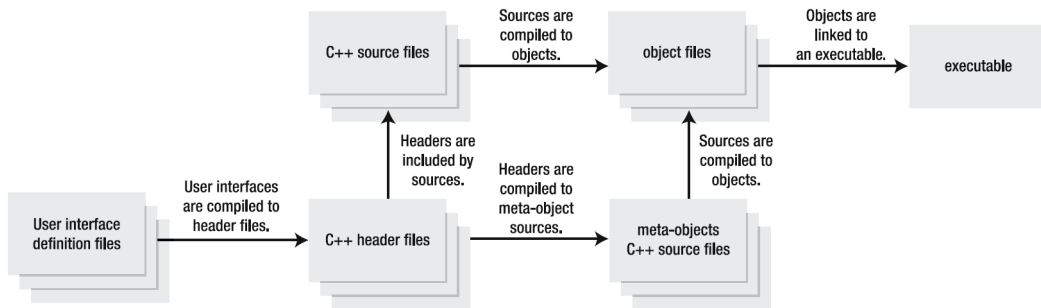
Изградња класичне C++ апликације

Изградња Qt пројекта



Изградња Qt5 апликације са мета објектима

Изградња Qt апликација



Изградња Qt5 апликације са прозорима



Изградња Qt пројеката



Изградња Qt пројеката

- Врло поједностављено речено:



Изградња Qt пројеката

- Врло поједностављено речено:
 - Позива се алат QMake који прави „Makefile” датотеке за различите компилаторе



Изградња Qt пројеката

- Врло поједностављено речено:
 - Позива се алат QMake који прави „Makefile” датотеке за различите компилаторе
 - Сва заглавља се прослеђују метакомпилятору `moc`



Изградња Qt пројеката

- Врло поједностављено речено:
 - Позива се алат QMake који прави „Makefile” датотеке за различите компилаторе
 - Сва заглавља се прослеђују метакомпилатору `moc`
 - `moc` тражи класе које имају макро `Q_OBJECT` и генерише мета објекте за ове класе



Изградња Qt пројеката

- Врло поједностављено речено:
 - Позива се алат QMake који прави „Makefile” датотеке за различите компилаторе
 - Сва заглавља се прослеђују метакомпилатору `moc`
 - `moc` тражи класе које имају макро `Q_OBJECT` и генерише мета објекте за ове класе
 - Надаље се користи C++ компилатор и повезивач



Изградња Qt пројекта

- Врло поједностављено речено:
 - Позива се алат QMake који прави „Makefile” датотеке за различите компилаторе
 - Сва заглавља се прослеђују метакомпилатору `moc`
 - `moc` тражи класе које имају макро `Q_OBJECT` и генерише мета објекте за ове класе
 - Надаље се користи C++ компилатор и повезивач
- Резултате превођења можемо пронаћи у директоријуму који је наведен у подешавањима пројекта:
прозор Projects \mapsto Build Settings \mapsto Build directory.



Пример процеса изградње пројекта

```
18:03:54: Running steps for project 01-calculator...
18:03:54: Starting: ".../qmake" .../01-calculator.pro -spec linux-g++ CONFIG+=debug ...

18:03:55: Starting: ".../make" -f .../build-01-calculator-Desktop_Qt_5_15_1_GCC_64bit-Debug/Makefile qmake_all

18:03:55: Starting: ".../make" -j2
.../uic ../01-calculator/mainwindow.ui -o ui_mainwindow.h

g++ ... -o main.o ../01-calculator/main.cpp
g++ ... -o Fraction.o ../01-calculator/Fraction.cpp
g++ ... -o mainwindow.o ../01-calculator/mainwindow.cpp

.../moc .../01-calculator/mainwindow.h -o moc_mainwindow.cpp
g++ ... -o moc_mainwindow.o moc_mainwindow.cpp

g++ ... -o 01-calculator main.o Fraction.o mainwindow.o moc_mainwindow.o .../libQt5Widgets.so ... -lGL ...

18:04:03: Elapsed time: 00:09.
```



Изградња Qt пројеката

Додатни ресурси за учење:

- Сигнали и слотови
 - <https://doc.qt.io/qt-5/signalsandslots.html>
- Систем мета објеката
 - <https://doc.qt.io/qt-5/metaobjects.html>
 - <https://doc.qt.io/qt-5/moc.html>
 - <https://doc.qt.io/qt-5/why-moc.html>



Садржај

- 1 Библиотека Qt5
- 2 Програмирање графичког корисничког интерфејса
 - Qt класе и систем догађаја
 - Програмирање апликација са прозорима
 - Изградња Qt пројеката
- 3 Апликације са графичким елементима
 - Елементи
 - Сцена
 - Поглед



Радни оквир графичке сцене (GraphicsView framework)



Радни оквир графичке сцене (GraphicsView framework)

- Основни елементи радног оквира графичке сцене



Радни оквир графичке сцене (GraphicsView framework)

- Основни елементи радног оквира графичке сцене
 - *поглед*: инстанца класе `QGraphicsView`
 - *сцена*: инстанца класе `QGraphicsScene`
 - *елементи*: обично више инстанци класе `QGraphicsItem`



Радни оквир графичке сцене (GraphicsView framework)

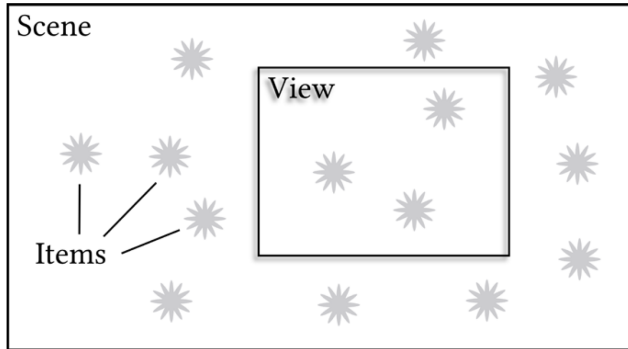
- Основни елементи радног оквира графичке сцене
 - *поглед*: инстанца класе `QGraphicsView`
 - *сцена*: инстанца класе `QGraphicsScene`
 - *елементи*: обично више инстанци класе `QGraphicsItem`
- Типичан ток:



Радни оквир графичке сцене (GraphicsView framework)

- Основни елементи радног оквира графичке сцене
 - *поглед*: инстанца класе `QGraphicsView`
 - *сцена*: инстанца класе `QGraphicsScene`
 - *елементи*: обично више инстанци класе `QGraphicsItem`
- Типичан ток:
 - Инстанцирати елементе
 - Придружити их сцени
 - Поставити поглед на сцену

Радни оквир графичке сцене (GraphicsView framework)



Основни елементи радног оквира графичке сцене



Садржај

- 1 Библиотека Qt5
- 2 Програмирање графичког корисничког интерфејса
 - Qt класе и систем догађаја
 - Програмирање апликација са прозорима
 - Изградња Qt пројеката
- 3 Апликације са графичким елементима
 - Елементи
 - Сцена
 - Поглед



Елементи графичке сцене



Елементи графичке сцене

- Сви елементи на сцени морају да наследе класу `QGraphicsItem`



Елементи графичке сцене

- Сви елементи на сцени морају да наследе класу `QGraphicsItem`
 - Апстрактна класа са мноштво јавних метода



Елементи графичке сцене

- Сви елементи на сцени морају да наследе класу `QGraphicsItem`
 - Апстрактна класа са мноштво јавних метода
 - Два чисто виртуална метода:



Елементи графичке сцене

- Сви елементи на сцени морају да наследе класу `QGraphicsItem`
 - Апстрактна класа са мноштво јавних метода
 - Два чисто виртуална метода:
 - `virtual QRectF QGraphicsItem::boundingRect() const = 0;`
 - `virtual void QGraphicsItem::paint(QPainter *painter, const QStyleOptionGraphicsItem *option, QWidget *widget = 0) = 0;`



Елементи графичке сцене

- Сви елементи на сцени морају да наследе класу `QGraphicsItem`
 - Апстрактна класа са мноштво јавних метода
 - Два чисто виртуална метода:
 - `virtual QRectF QGraphicsItem::boundingRect() const = 0;`
 - `virtual void QGraphicsItem::paint(QPainter *painter, const QStyleOptionGraphicsItem *option, QWidget *widget = 0) = 0;`
 - Метод `boundingRect()` служи за дефинисање правоугаоника елемента и сва исцртавања морају да се налазе унутар овог правоугаоника



Елементи графичке сцене

- Сви елементи на сцени морају да наследе класу `QGraphicsItem`
 - Апстрактна класа са мноштво јавних метода
 - Два чисто виртуална метода:
 - `virtual QRectF QGraphicsItem::boundingRect() const = 0;`
 - `virtual void QGraphicsItem::paint(QPainter *painter, const QStyleOptionGraphicsItem *option, QWidget *widget = 0) = 0;`
 - Метод `boundingRect()` служи за дефинисање правоугаоника елемента и сва исцртавања морају да се налазе унутар овог правоугаоника
 - Метод `paint()` служи за дефинисање начина на који се елемент исцртава (у локалним координатама тог елемента)



Елементи графичке сцене



Елементи графичке сцене

- Конструктор класе `QGraphicsItem` прихвата показивач на родитеља



Елементи графичке сцене

- Конструктор класе `QGraphicsItem` прихвата показивач на родитеља
- Ако се не проследи, онда елемент неће имати родитеља



Елементи графичке сцене

- Конструктор класе `QGraphicsItem` прихвата показивач на родитеља
- Ако се не проследи, онда елемент неће имати родитеља
- Ово можемо искористити за креирање стабла елемената, слично као што се `QObject` објекти организују у стабла



Елементи графичке сцене

- Конструктор класе `QGraphicsItem` прихвата показивач на родитеља
- Ако се не проследи, онда елемент неће имати родитеља
- Ово можемо искористити за креирање стабла елемената, слично као што се `QObject` објекти организују у стабла
- Можемо променити однос између детета и родитеља позивањем метода `setParentItem()` и прослеђивањем новог родитеља



Елементи графичке сцене

- Конструктор класе `QGraphicsItem` прихвата показивач на родитеља
- Ако се не проследи, онда елемент неће имати родитеља
- Ово можемо искористити за креирање стабла елемената, слично као што се `QObject` објекти организују у стабла
- Можемо променити однос између детета и родитеља позивањем метода `setParentItem()` и прослеђивањем новог родитеља
- Бенефит овог понашања јесте да специфична акција над родитељским елементом имаће утицаја и на сву његову децу (нпр. довољно је обрисати родитеља)



Елементи графичке сцене — пример исцртавања

```
class BlackRectangle : public QGraphicsItem {
public:
    explicit BlackRectangle(QGraphicsItem *parent = 0)
        : QGraphicsItem(parent) {}

    QRectF boundingRect() const {
        return QRectF(0, 0, 75, 25);
    }

    void paint(QPainter *painter, const QStyleOptionGraphicsItem *option,
               QWidget *widget) {
        Q_UNUSED(option)
        Q_UNUSED(widget)
        painter->fillRect(boundingRect(), Qt::black);
    }
};
```




Елементи графичке сцене — пример исцртавања

```
class BlackRedRectangle : public QGraphicsItem {
public:
    ...

    void paint(QPainter *painter, const QStyleOptionGraphicsItem *option,
               QWidget *widget) {
        Q_UNUSED(widget)

        if (option->state.testFlag(QStyle::State_Selected)) {
            painter->fillRect(boundingRect(), Qt::red);
        }
        else {
            painter->fillRect(boundingRect(), Qt::black);
        }
    }
};
```



Елементи графичке сцене — пример исцртавања

```
class ResizableBlackRectangle : public QGraphicsItem {
public:
    ResizableBlackRectangle(QGraphicsItem *parent = 0)
        : QGraphicsItem(parent), m_rect(0, 0, 75, 25) {}

    QRectF boundingRect() const { return m_rect; }

    void setBoundingRect(QRectF rect) const {
        if (m_rect == rect) return;
        prepareGeometryChange();
        m_rect = rect;
    }

    void paint(QPainter *painter, const QStyleOptionGraphicsItem *option,
               QWidget *widget) {
        Q_UNUSED(option)
        Q_UNUSED(widget)
        painter->fillRect(boundingRect(), Qt::red);
    }
private:
    QRectF m_rect;
};
```



Стандардни елементи графичке сцене



Стандардни елементи графичке сцене

- QGraphicsLineItem
- QGraphicsRectItem
- QGraphicsEllipseItem
- QGraphicsPolygonItem
- QGraphicsPathItem
- QGraphicsSimpleTextItem
- QGraphicsTextItem
- QGraphicsPixmapItem



Стандардни елементи графичке сцене

- QGraphicsLineItem
- QGraphicsRectItem
- QGraphicsEllipseItem
- QGraphicsPolygonItem
- QGraphicsPathItem
- QGraphicsSimpleTextItem
- QGraphicsTextItem
- QGraphicsPixmapItem
- Пример конструкције стандардног елемента:

```
QGraphicsRectItem *item = new QGraphicsRectItem();  
item->setRect(QRectF(0, 0, 25, 25));
```



Координатни системи



Координатни системи

- Радни оквир графичке сцене ради са 3 различита, али повезана, координатна система



Координатни системи

- Радни оквир графичке сцене ради са 3 различита, али повезана, координатна система
 - Сваки елемент има свој локални координатни систем
 - Сцена има свој координатни систем
 - Поглед има свој координатни систем



Координатни системи

- Радни оквир графичке сцене ради са 3 различита, али повезана, координатна система
 - Сваки елемент има свој локални координатни систем
 - Сцена има свој координатни систем
 - Поглед има свој координатни систем
- У односу на Декартов координатни систем, у-оса је супротног смера



Координатни систем елемената графичке сцене



Координатни систем елемената графичке сцене

- Све тачке, линије, правоугаоници итд. спецификују се у односу на коор. почетак коор. система елемента



Координатни систем елемената графичке сцене

- Све тачке, линије, правоугаоници итд. спецификују се у односу на коор. почетак коор. система елемента
- Неки очигледни методи користе друге коор. системе, попут метода `scenePos()` или `sceneBoundingRect()`



Координатни систем елемената графичке сцене

- Све тачке, линије, правоугаоници итд. спецификују се у односу на коор. почетак коор. система елемента
- Неки очигледни методи користе друге коор. системе, попут метода `scenePos()` или `sceneBoundingRect()`
- Ипак, метод `pos()` враћа тачку `QPointF` у коор. систему родитеља елемента над којим се позива, што ће бити коор. систем његовог родитељског елемента или коор. систем сцене, ако тај елемент нема родитеља



Координатни систем елемената графичке сцене



Координатни систем елемената графичке сцене

- Посматрајмо наредни код

```
QGraphicsRectItem *itemA = QGraphicsRectItem(-10, -10, 20, 20);  
QGraphicsRectItem *itemB = QGraphicsRectItem(0, 0, 20, 20);  
QGraphicsRectItem *itemC = QGraphicsRectItem(10, 10, 20, 20);
```



Координатни систем елемената графичке сцене

- Посматрајмо наредни код

```
QGraphicsRectItem *itemA = QGraphicsRectItem(-10, -10, 20, 20);  
QGraphicsRectItem *itemB = QGraphicsRectItem(0, 0, 20, 20);  
QGraphicsRectItem *itemC = QGraphicsRectItem(10, 10, 20, 20);
```

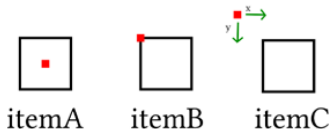
- Да ли има разлике у приказу ових правоугаоника?

Координатни систем елемената графичке сцене

- Посматрајмо наредни код

```
QGraphicsRectItem *itemA = QGraphicsRectItem(-10, -10, 20, 20);  
QGraphicsRectItem *itemB = QGraphicsRectItem(0, 0, 20, 20);  
QGraphicsRectItem *itemC = QGraphicsRectItem(10, 10, 20, 20);
```

- Да ли има разлике у приказу ових правоугаоника?





Координатни систем елемената графичке сцене



Координатни систем елемената графичке сцене

- Посматрајмо наредни код

```
itemB->setRotation(-45);  
itemC->setRotation(-45);
```



Координатни систем елемената графичке сцене

- Посматрајмо наредни код

```
itemB->setRotation(-45);  
itemC->setRotation(-45);
```

- Да ли има разлике у ротацији ових правоугаоника?

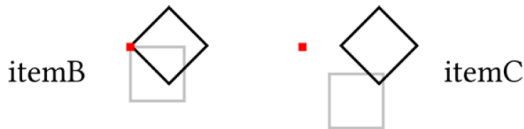


Координатни систем елемената графичке сцене

- Посматрајмо наредни код

```
itemB->setRotation(-45);  
itemC->setRotation(-45);
```

- Да ли има разлике у ротацији ових правоугаоника?





Садржај

- 1 Библиотека Qt5
- 2 Програмирање графичког корисничког интерфејса
 - Qt класе и систем догађаја
 - Програмирање апликација са прозорима
 - Изградња Qt пројеката
- 3 Апликације са графичким елементима
 - Елементи
 - Сцена
 - Поглед



Додавање елемената на сцену



Додавање елемената на сцену

- Елементе додајемо на сцену позивом метода

`void addItem(QGraphicsItem *item)` над објектом класе `QGraphicsScene`



Додавање елемената на сцену

- Елементе додајемо на сцену позивом метода
`void addItem(QGraphicsItem *item)` над објектом класе `QGraphicsScene`
- Приметимо да због типа аргумента, можемо додавати произвољне елементе, самим тим и елементе које сами програмирамо



Додавање елемената на сцену

- Елементе додајемо на сцену позивом метода `void addItem(QGraphicsItem *item)` над објектом класе `QGraphicsScene`
- Приметимо да због типа аргумента, можемо додавати произвољне елементе, самим тим и елементе које сами програмирамо
- Пример додавања елемента на сцену:

```
QGraphicsScene scene;  
QGraphicsRectItem *rectItem = new QGraphicsRectItem(0,0,50,50);  
scene.addItem(rectItem);
```



Додавање елемената на сцену

- Сада је сцена *власник* правоугаоника и обрисаће га када буде уништена



Додавање елемената на сцену

- Сада је сцена *власник* правоугаоника и обрисаће га када буде уништена
- Само једна сцена може бити власник неког елемента!!!

```
QGraphicsScene firstScene;  
QGraphicsScene secondScene;  
QGraphicsRectItem *item = new QGraphicsRectItem;  
firstScene.addItem(item);  
qDebug() << firstScene.items().count(); // 1  
secondScene.addItem(item);  
qDebug() << firstScene.items().count(); // 0
```



Интеракција са елементима на сцени



Интеракција са елементима на сцени

- Када преузме власништво, сцена се стара о елементу



Интеракција са елементима на сцени

- Када преузме власништво, сцена се стара о елементу
- Када корисник кликне на сцену, сцена добије догађај о клику мишем и мора да одлучи на који елемент је корисник кликнуо



Интеракција са елементима на сцени

- Када преузме власништво, сцена се стара о елементу
- Када корисник кликне на сцену, сцена добије догађај о клику мишем и мора да одлучи на који елемент је корисник кликнуо
- Сцена чува елементе у бинарном стаблу простора претраге



Интеракција са елементима на сцени

- Када преузме власништво, сцена се стара о елементу
- Када корисник кликне на сцену, сцена добије догађај о клику мишем и мора да одлучи на који елемент је корисник кликнуо
- Сцена чува елементе у бинарном стаблу простора претраге
 - Наредним методима можемо добити информације о елементима на некој позицији
 - `QGraphicsItem *QGraphicsScene::itemAt(const QPointF &position, const QTransform &deviceTransform) const`
 - `QList<QGraphicsItem *> QGraphicsScene::items(Qt::SortOrder order = Qt::DescendingOrder) const`



Координатни систем сцене



Координатни систем сцене

- Сцена живи у свом коор. систему са коор. почетком у $(0, 0)$



Координатни систем сцене

- Сцена живи у свом коор. систему са коор. почетком у $(0, 0)$
- Када додамо елемент на сцену, елемент се позиционира у коор. почетак



Координатни систем сцене

- Сцена живи у свом коор. систему са коор. почетком у $(0, 0)$
- Када додамо елемент на сцену, елемент се позиционира у коор. почетак
- Ако желимо да померимо елемент, морамо позвати метод `setPos()` над елементом:

```
QGraphicsScene scene;  
QGraphicsRectItem *item = QGraphicsRectItem(0, 0, 10, 10);  
scene.addItem(item);  
item.setPos(50, 50);
```



Координатни систем сцене

- Сцена живи у свом коор. систему са коор. почетком у $(0, 0)$
- Када додамо елемент на сцену, елемент се позиционира у коор. почетак
- Ако желимо да померимо елемент, морамо позвати метод `setPos()` над елементом:

```
QGraphicsScene scene;  
QGraphicsRectItem *item = QGraphicsRectItem(0, 0, 10, 10);  
scene.addItem(item);  
item.setPos(50, 50);
```

- Да ли бисте знали да кажете позицију доњег десног угла правоугаоника?



Координатни систем сцене

- Сцена живи у свом коор. систему са коор. почетком у $(0, 0)$
- Када додамо елемент на сцену, елемент се позиционира у коор. почетак
- Ако желимо да померимо елемент, морамо позвати метод `setPos()` над елементом:

```
QGraphicsScene scene;  
QGraphicsRectItem *item = QGraphicsRectItem(0, 0, 10, 10);  
scene.addItem(item);  
item.setPos(50, 50);
```

- Да ли бисте знали да кажете позицију доњег десног угла правоугаоника?
 - Одговор зависи од тога у ком коор. систему се посматра!
 - У координатном систему правоугаоника, то је $(10, 10)$.
 - У координатном систему сцене, то је $(60, 60)$.



Координатни систем сцене

- Овај пример је био једноставан за израчунавање, али шта када се у дискусију уведу ротације, скалирања и одсецања?



Координатни систем сцене

- Овај пример је био једноставан за израчунавање, али шта када се у дискусију уведу ротације, скалирања и одсецања?
- Постоје помоћни методи класе `QGraphicsItem` за пресликавање координата између координатних система:



Координатни систем сцене

- Овај пример је био једноставан за израчунавање, али шта када се у дискусију уведу ротације, скалирања и одсецања?
- Постоје помоћни методи класе `QGraphicsItem` за пресликавање координата између координатних система:
 - `mapToScene(const QPoint &point)`
 - `mapFromScene(const QPoint &point)`
 - `mapToParent(const QPoint &point)`
 - `mapFromParent(const QPoint &point)`
 - `mapToItem(const QGraphicsItem *item, const QPointF &point)`
 - `mapFromItem(const QGraphicsItem *item, const QPointF &point)`



Координатни систем сцене

- Овај пример је био једноставан за израчунавање, али шта када се у дискусију уведу ротације, скалирања и одсецања?
- Постоје помоћни методи класе `QGraphicsItem` за пресликавање координата између координатних система:
 - `mapToScene(const QPoint &point)`
 - `mapFromScene(const QPoint &point)`
 - `mapToParent(const QPoint &point)`
 - `mapFromParent(const QPoint &point)`
 - `mapToItem(const QGraphicsItem *item, const QPointF &point)`
 - `mapFromItem(const QGraphicsItem *item, const QPointF &point)`
- Ове функције су доступне и за `QRectF`, `QPolygonF`, `QPainterPath` и `qreal`.



Садржај

- 1 Библиотека Qt5
- 2 Програмирање графичког корисничког интерфејса
 - Qt класе и систем догађаја
 - Програмирање апликација са прозорима
 - Изградња Qt пројеката
- 3 Апликације са графичким елементима
 - Елементи
 - Сцена
 - Поглед



Поглед



Поглед

- Поглед је представљен класом `QGraphicsView`, која наслеђује `QWidget`, тако да га можемо користити као било коју другу контролу



Поглед

- Поглед је представљен класом `QGraphicsView`, која наслеђује `QWidget`, тако да га можемо користити као било коју другу контролу
- У склопу радног оквира графичке сцене, `QGraphicsView` представља поглед на сцену
- Можемо имати поглед на целу сцену или на неки њен део



Пример

```
int main(int argc, char *argv[]) {
    QApplication app(argc, argv);

    QGraphicsScene scene;
    scene.addEllipse(QRectF(0, 0, 500, 500), QPen(QColor(0, 0, 0), 10));
    scene.addLine(0, 250, 500, 250, QColor(0, 0, 255));
    QGraphicsRectItem *item = scene.addRect(0, 0, 100, 100, Qt::NoPen, Qt::red);
    item->setPos(scene.sceneRect().center() - item->rect().center());

    QGraphicsView view;
    view.setScene(&scene);
    view.show();

    return app.exec();
}
```




Пример

- Приметимо две ствари:



Пример

- Приметимо две ствари:
 - Цртеж изгледа „пикселизовано”



Пример

- Приметимо две ствари:
 - Цртеж изгледа „пикселизовано”
 - Цртеж остаје на средини приликом промене величине прозора



Пример

- Приметимо две ствари:
 - Цртеж изгледа „пикселизовано”
 - Цртеж остаје на средини приликом промене величине прозора
- За решавање првог проблема можемо рећи сцени да користи *антиалијасинг*:

```
view.setRenderHint(QPainter::Antialiasing);
```



Пример

- Приметимо две ствари:
 - Цртеж изгледа „пикселизовано”
 - Цртеж остаје на средини приликом промене величине прозора
- За решавање првог проблема можемо рећи сцени да користи *антиалијасинг*:

```
view.setRenderHint(QPainter::Antialiasing);
```

- Уколико желимо да буде фиксиран уз, на пример, горњи леви угао:

```
view.setAlignment(Qt::AlignTop | Qt::AlignLeft);
```