

Programiranje s KDE

Miha Čančula

25. januar 2012

Začetek

Potrebujemo

- ▶ Čas
- ▶ Angleščino
- ▶ Osnovno znanje programiranja
- ▶ “Srbenje”

Ne potrebujemo

- ▶ Očal, krivega nosu, hitrega tipkanja
- ▶ Iskanja blondink v padajočih zelenih znakih
- ▶ Novega hitrega računalnika

S čim začeti

Nov program

- ▶ Svobodna izbira programa
- ▶ Prilagajanje lastnim željam in potrebam
- ▶ Motivacija, potrpežljivost
- ▶ Samostojno učenje in delo

Izboljšava obstoječega

- ▶ Možnost pomoči s strani ostalih razvijalcev
- ▶ Preverjanje in potrditev
- ▶ Hitri rezultati
- ▶ Odvisnost od drugih
- ▶ Spoznavanje z obstoječo kodo

Kompromisi

Mentorski programi

- ▶ Google Summer of Code – plačan
- ▶ Season of KDE – prostovoljen

Druge možnosti

- ▶ Vstavki z določenimi funkcijami (Kipi, Phonon, Cantor, KDevelop, ...)
- ▶ Kopiranje funkcionalnosti ne-KDE programov

Pomoč pri programiranju

- ▶ TechBase – wiki z navodili
- ▶ Mailing liste, IRC kanali, blogi
- ▶ Infrastruktura, shranjevanje kode, možnost pregleda prispevkov
- ▶ Preverjanje pogostih napak v kodi
- ▶ Razvojno okolje KDevelop

Knjižnice

Uporabljene v Knights

- ▶ KConfig
- ▶ Plasma – namizje
- ▶ Solid – strojna oprema
- ▶ KGameTheme, KGameRenderer
- ▶ KParts – nalaganje delov programov

Ostale

- ▶ Phonon – večpredstavnost
- ▶ Akonadi – upravljanje z osebnimi podatki
- ▶ KIO – omrežni dostop

```
void ClockWidget::setCurrentTime ( Color color, const QTime& time )
{
    m_currentTime[color] = time;

    const int miliSeconds = time.hour() * 3600 * 1000 + time.minute() * 60 * 1000 + time.second() * 1000 + time.msec();
    const int units = miliSeconds / 100;
    QProgressBar* bar = ( color == White ) ? ui->progressW : ui->progressB;
    if ( units > bar->maximum() )
    {
        bar->setMaximum ( units );
        updateTimeFormat();
    }
    bar->setValue ( units );
    bar->setFormat ( time.toString( m_timeFormat ) );

    Clock* clock = ( color == White ) ? ui->clockW : ui->clockB;
    clock->setTime ( time );
}
```

- ▶ Barve
- ▶ Samodejno dokončevanje
- ▶ Brskanje po dokumentaciji