

# Programiranje s KDE

Miha Čančula

31. januar 2012

## 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
- Vmesniki za programe z ukazne vrstice

# 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

## 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