
Laboratori: Introducció a Qt

Professors d'IDI Q1 - 18/19

Llibreria Qt (recordatori)

- Va ser creada per Trolltech i actualment és una companyia pròpia (Qt Group Plc.) que té 38 partners.

<https://www.qt.io>

- Per a plataformes Windows, Linux, Mac i Android

Llibreria Qt (recordatori)

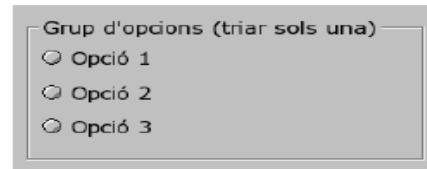
- Una llibreria en C++ per a dissenyar interfícies gràfiques d'usuari (GUI) en diferents plataformes.
- Proporciona diversos components atòmics (widgets) configurables.



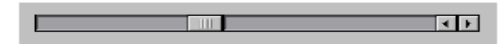
(a)
Un
botó



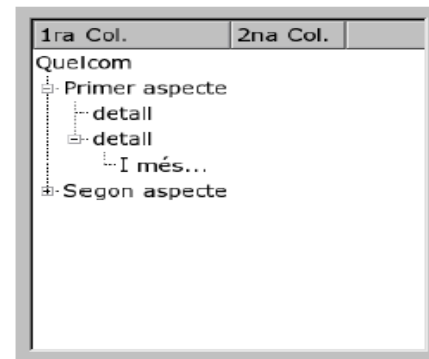
(b) Un "slider"



(c) "Radio buttons"



(d) Barra de "scroll"



(e) Llista jeràrquica

Llibreria Qt (recordatori)

Exemple: Hello Qt. Fitxer exemple.cpp

```
#include <QApplication>
#include <QPushButton>
int main(int argc, char **argv)
{
    QApplication a(argc,argv);
    QPushButton hello("Hello Qt!",0);
    hello.resize(100,30);
    hello.show();
    return a.exec();
}
```



Hello Qt!

Llibreria Qt (recordatori)

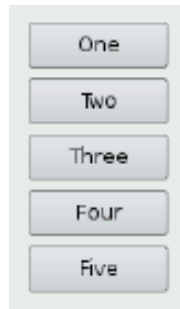
- Crear un fitxer `.pro` que conté la descripció del projecte que estem programant
 - Utilitzar les comandes `qmake` i `make`.
 - `qmake` genera el `Makefile` a partir del `.pro`
 - `make` compila i enllaça.
-

Llibreria Qt: Els Layouts

Els **layout** (disposicions) permeten organitzar els components visuals dintre de formularis i quadres de diàleg.



Horitzontal
(QHBoxLayout)



Vertical
(QVBoxLayout)



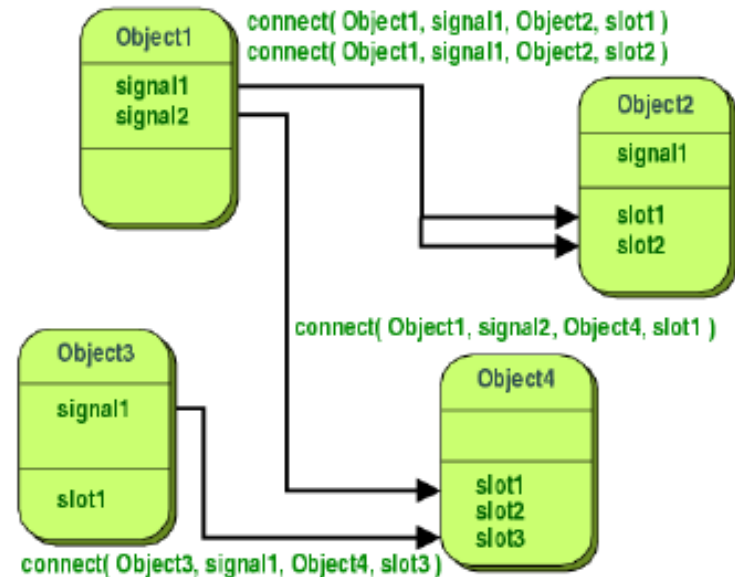
En graella
(QGridLayout)

Llibreria Qt: Signals i slots

- Per tal de connectar la interfície gràfica que dissenyem amb la nostra aplicació, caldrà connectar els elements gràfics Qt al nostre codi C++.
 - Les connexions poden ser:
 - Alt nivell: associades als components
 - Baix nivell: events bàsics del computador
 - **Signal:** Esdeveniment que succeeix durant l'execució de l'aplicació.
 - Ex: Clic sobre un widget...
 - **Slot:** mètode especial d'una classe que es pot connectar amb signals.
-

Llibreria Qt: Signals i slots

Els signals i els slots **són mètodes** que s'usen per a la comunicació entre objectes. Qualsevol classe que hereti de QObject (o de les seves subclasses), pot contenir signals i slots. Per tant, qualsevol classe de Qt conté signals i slots.



Els **signals** es *llancen* quan es produeix un esdeveniment en l'aplicació (pex. clicar botó).

Els **slots** s'executen quan es produeix un signal.

Llibreria Qt: Signals i slots

- La informació que circula entre signals i slots viatja a través dels **paràmetres**.
 - Els slots tenen paràmetres que venen carregats de dades, les que envia el signal.
 - Pot haver **més d'un slot connectat a un mateix signal**, de manera que quan s'emeti un signal, s'executaran tots els seus slots; no podrem saber, però, en quin ordre.
-

Llibreria Qt: Signals i slots

- En el directori

`/assig/idi/Qt/S1-IntroQt`

trobareu un fitxer `lab0.pro` i un `lab0.cpp`

- `lab0.pro` serveix per a descriure com és el vostre projecte: els fitxers que el componen, les llibreries que cal enllaçar...
- Podeu executar-lo fent `./lab0`
- Mireu el codi i intenteu entendre el que fa

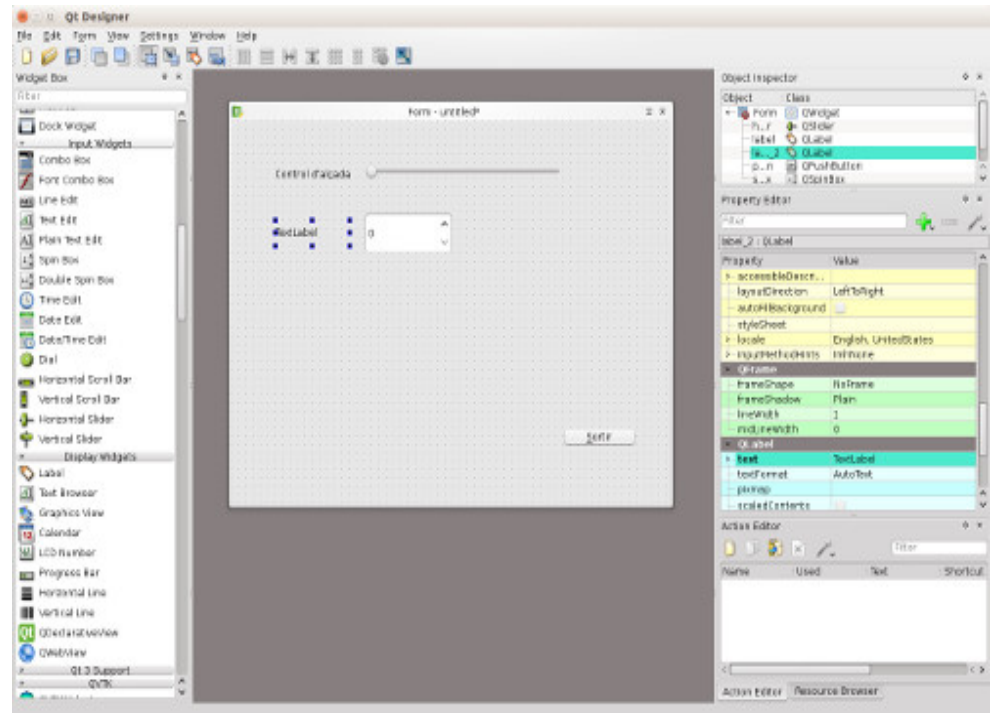
Llibreria Qt: disseny interfície

- ## ■ Eina gràfica per a dissenyar aplicacions amb Qt:

designer

(al laboratori

designer-qt5)



- Demo explicació
- Fitxers necessaris per a compilació (altres transpes)

Llibreria Qt

- Més informació usant la comanda:
`assistant& (al laboratori assistant-qt5)`

