Nauka Qt5

1. Tworzenie projektu:
   1. qmake -project
   2. dopisać w .pro QT += widgets
   3. qmake
   4. make
   5. ogarnąć jak pozbyć się syfiastej struktury
2. Podstawowa struktura (korzystając z designer)
   1. stworzenie wyglądu okna w designer
   2. zapianie pliku .ui w katalogu porjektu
   3. klasa „my\_window” powinna dziedziczyć QmainWindow
   4. możliwości użycia pliku ui<>.h
      1. klasa „my\_window dziedziczy klasę powstałą w pliku ui<>.h (jest ona w namespace Ui)
      2. zwykły członek klasy „my\_window”
      3. wskaźnik na klasę powstałą w pliku ui<>.h
3. Sygnały i sloty – podstawy
   1. Sygnały i sloty to mechanizm komunikacji między obiektami. Sygnał z jednego obiektu jest wysyłany do slotu innego obiektu i tak powstaje komunikacja.
   2. Sygnały i sloty – designer
      1. należy wybrać opcje „modyfikuj sloty i sygnały”
      2. połączyć linią dane widgety
      3. wybrać który sygnał połączyć z danym slotem
   3. Sygnały i sloty – C++: sygnały i sloty są zdefiniowe dla danych klas i można je łączyć. Istnieje też możliwość definiowania własnych, za pomocą znaczników signal: i slot: na takiej zasadzie jak public: private: protected:.
      1. połączenie odbywa się za pomocą metody connect. Przykład: this→connect(this→verticalSlider,SIGNAL(valueChanged(int)),this→progressBar\_2,SLOT(setValue(int)));
4. Layouty: służą do wyrównania i skalowania elementów. Występują w:
   1. Designer
   2. C++
5. W Designer da się stosować style CSS dla danych elementów.