

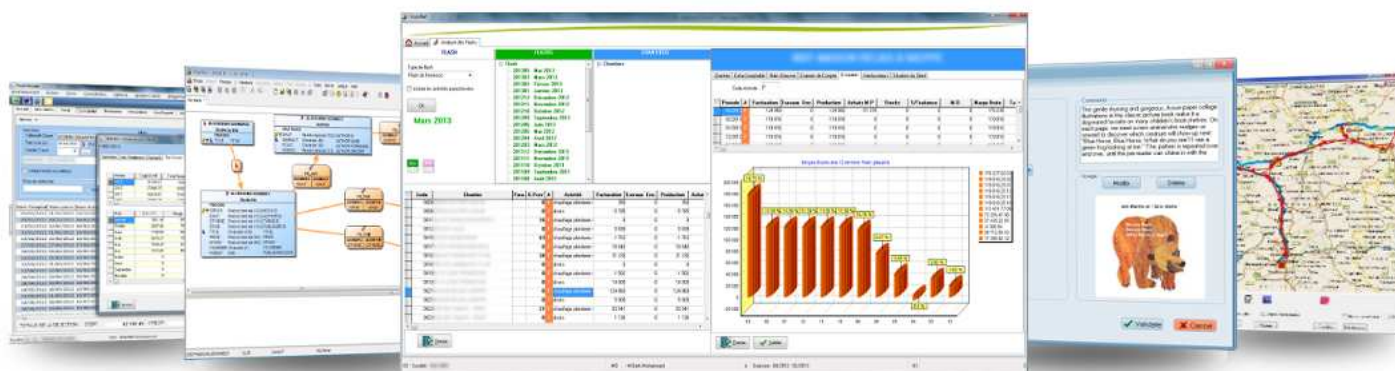
Niveau 3

TP
Champ Mots-clés : thème du référentiel
S4. Développement logiciel
S4.9. - Programmation événementielle : applications
graphiques

Premières applications graphiques

TABLE DES MATIÈRES

1 - Présentation.....	2
2 - Première application.....	2
3 - Seconde application.....	2



1 - PRÉSENTATION

Ce TP a pour objectif de prendre en main le système Signal-Slot, proposé dans la programmation graphique par Qt.

2 - PREMIÈRE APPLICATION

- 1) Créez un nouveau projet graphique : **QT Widget Application**. Laissez les options par défaut lors de sa création.

Attention : dans les projets graphiques de Qt, le `main()` est prérempli. Vous devez surtout ni modifier ni supprimer les lignes de codes qui sont générées automatiquement !

- 2) Réorganisez les divers fichiers dans les dossiers adéquats et modifiez le `.pro` en conséquence.
- 3) Déclarez, dans le `.h` de la fenêtre principale, le signal `MonSignal()`.
- 4) Déclarez ensuite le slot `on_MonSignal()`.
- 5) Ajoutez le code nécessaire au constructeur de la fenêtre pour connecter le signal au slot.
- 6) Définissez le slot `on_MonSignal()` dans le `.cpp` de la classe. Il devra lancer un `QMessageBox` affichant « Le bouton a été cliqué ! »
- 7) Dans le Designer ajoutez un bouton puis « Aller au slot... » et sélectionnez « Clicked ». Dans ce slot, émettez le signal `MonSignal()`.
- 8) Testez votre programme : Le `Messagebox` s'affiche lors d'un appui sur le bouton !

3 - SECONDE APPLICATION

- 9) Créez un nouveau projet **QT graphique**.
- 10) Ajoutez à la classe de la fenêtre principale le signal `ValeurMaxiAtteinte()` et son slot correspondant. Préparez sa définition dans le `.cpp`.
- 11) Dans le **Designer**, reproduisez l'interface proposée dans le support de présentation de la programmation graphique (au chapitre **3 - Exemple de petit programme graphique**). Retrouvez dans le code fourni, les nom à donner à chaque composant graphique de l'IHM.
- 12) Préparez les divers slots générés automatiquement par le Designer (`on_pushButton_clicked()`, `on_lcdNumber_overflow()`, `on_pushButtonRAZ_clicked()`).
- 13) Codez les méthodes de la classe en recopiant le code exemple de l'application donnée dans le support de cours. Vous ne tiendrez pas compte de la méthode `changeEvent()`, qui n'est utilisée que pour une application multi-langue !
- 14) Testez et déboguez votre programme.