# GUI implementering

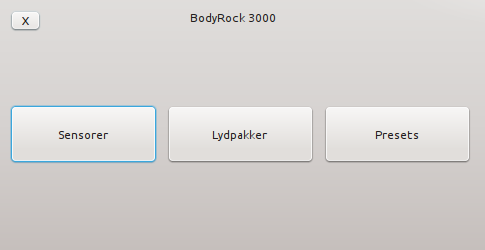
I dette afsnit kigges der nærmere på implementeringen af den grafiske brugerflade. Denne er opbygget i programmet QT. Det overordnede design af GUI’en er opbygget som et klassehieraki. Det vil sige hver klasse har sit eget vindue; oprettelse af ny sensorkonfiguration er for eksempel en klasse for sig selv der laver et nyt vindue for dette.

Derved oprettes og nedlægges der objekter af de forskellige klasser og tilsammen danner det rammerne for systemets grafiske brugerflade.

## Overordnet opbygning

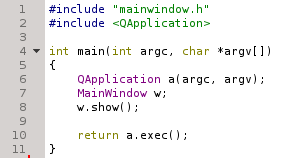
Den grafiske overflades funktion er at give brugeren et nemt anvendeligt værktøj til at håndtere og redigere indstillingerne for systemet. Derfor er der designet en overflade der sortere unødvendige ting fra når brugeren fortager et valg. Hovedmenuen består af 3 knapper der giver brugeren adgang til at konfigurere sensor konfigurationer preset og lydpakker.

### Hovedmenuen



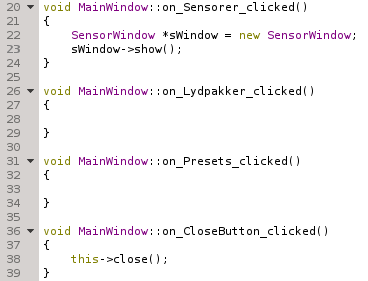
Figur 1 Hovedmenu

Dette billede fremkommer ved hjælp af QT’s UI funktion, i main oprettes der et objekt af klasse mainWindow hvis konstruktor laver et setup af et UI der designes i QT’s ui designer. Der kaldes hefter en show funktion som vist på billedet her under



Figur 2 Main i QT

Selve designet for klassen mainWindow laves inde i sin egen klasse, her oprettes de forskellige knapper via QT’s design funktionaliteter og der kodes hvad funktion hver enkelt knap har.



Figur 3 mainWindow knappe funktionalitet

### 

Som ses på billedet herover anvender vi det beskrevede klasse hierarki, der oprette instanser af et objekt ved klik på den valgte knappe.