Глава 5

Формы: проект FORMS

Проект FORMS знакомит с особенностями приложений, использующих несколько форм, и демонстри­рует различные способы настройки внешнего вида форм и режимы их отображения на экране. Рас­сматриваются вопросы взаимодействия форм в рамках одного приложения и, в частности, проблемы, связанные с закрытием немодальных подчиненных форм. Описываются настройки для диалоговых окон и методы, обеспечивающие вывод на экран стандартных диалогов.

5.1. Настройка визуальных свойств форм. Открытие форм в обычном и модальном режиме

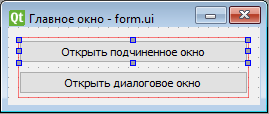
После создания проекта FORMS (форма типа **Widget**) добавьте к нему две новые формы типа **Dialog without Buttons** (дайте имена Form2 и Form3). Разместите в форме Form две кнопки pushButton и pushButton\_2, скомпонуйте их по вертикали. Настройте свойства всех форм и компонентов (листинг 5.1, рис. 5.1 – 5.3). Подключите в файле form.h файлы form2.h и form3.h. Добавьте в класс в раздел private описания двух полей:

Form2 \*form2 = new Form2(this);

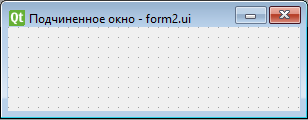
Form3 \*form3 = new Form3(this);

Дополните конструктор класса Form (листинг 5.2) и определите обработчики сигнала clicked для кно­пок pushButton и pushButton\_2 (листинг 5.3). Добавьте в конструктор класса Form3 оператор

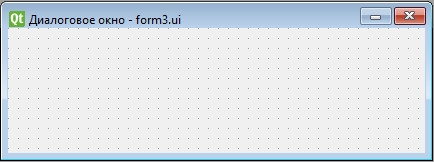
setFixedSize(size());



**Рис. 5.1.** Окончательный вид формы Form для проекта FORMS



**Рис. 5.2.** Вид формы Form2 для проекта FORMS на начальном этапе разработки



**Рис. 5.3.** Вид формы Form3 для проекта FORMS на начальном этапе разработки

**Листинг 5.1. Настройка свойств**

Form: windowTitle = **Главное окно**

pushButton: text = Открыть подчиненное окно

pushButton\_2: text = Открыть диалоговое окно

Form2: windowTitle = **Подчиненное окно**

Form3: windowTitle = **Диалоговое окно**, modal = **True**

**Листинг 5.2. Новый вариант конструктора формы Form**

Form::**Form**(QWidget \*parent) :

QWidget(parent),

ui(new Ui::Form)

{

ui->setupUi(this);

**setFixedSize(size());**

**form2->setWindowFlags(Qt::Dialog | Qt::WindowMinMaxButtonsHint | Qt::WindowCloseButtonHint);**

**form3->setWindowFlags(Qt::Dialog | Qt::WindowCloseButtonHint);**

}

**Листинг 5.3. Обработчики on\_pushButton\_clicked и on\_pushButton\_2\_clicked**

void Form::on\_pushButton\_clicked()

{

**form2->move(geometry().right() - 10, geometry().bottom() - 10);**

**form2->show();**

}

void Form::on\_pushButton\_2\_clicked()

{

**form3->show();**

}

**Результат.** Программа содержит три формы, демонстрирующие основные типы окон в графических приложениях: окно фиксированного размера (класс Form), окно переменного размера (класс Form2), диалоговое окно (класс Form3). Форма Form содержит две кнопки (см. рис. 5.1); формы Form2 и Form3 пока не содержат компонентов. Форма Form является главной; она автоматически создается при за­пуске приложения и сразу отображается на экране. Кроме того, она создает две формы с именами form2 и form3 — экземпляры классов Form2 и Form3 соответственно.

Форма form2 (подчиненная форма) вызывается из главной формы нажатием кнопки **Открыть подчи­ненное окно**; при этом она отображается в обычном режиме (методом show). Форма form3 также яв­ляется подчиненной; она вызывается нажатием кнопки **Открыть диалоговое окно** и отображается в *модальном (диалоговом)* режиме. Особенность модального режима состоит в том, что если некоторая форма приложения находится в этом режиме, то до ее закрытия нельзя переключаться на другие формы приложения (хотя возможно переключение на другие запущенные приложения). Для заверше­ния программы надо закрыть ее главную форму.

Главная форма Form имеет фиксированные размеры. Размеры подчиненной формы form2 можно изме­нять; кроме того, форму form2 можно разворачивать на весь экран. Визуальные свойства формы form3 соответствуют стандартным свойствам диалогового окна: размеры формы form3 нельзя изменять и, кроме того, в ее заголовке отображается только текст и кнопка закрытия (см. рис. 5.3).

При открытии Form по умолчанию отображается в центре, форма form2 отображается около правого нижнего угла формы Form с небольшим наложением, форма form3 также отображается в центре. См. также комментарии 1-3.

Комментарии

1. Явное указание в конструкторе форм Form2 и Form3 формы Form позволяет закрывать вызванные окна при закрытии главного окна. В противном случае (вызов без параметров) сложилась бы ситу­ация, при которой, несмотря на закрытие главное окна, подчиненное или диалоговое окна остава­лись бы открытыми. Подчиненная форма всегда отображается поверх главной, даже если главная форма является активной. Кроме того, при минимизации главной формы ее подчиненные формы также минимизируются, а также кнопки для подчиненных форм не отображаются на панели задач в нижней части экрана.
2. По умолчанию для формы типа QDialog в заголовке отображаются иконка, название формы, кнопки вызова подсказки и закрытия окна. В данном проекте вызов подсказок не требуется, по­этому выполняется замена флагов окна: для подчиненного окна это комбинация флагов максими­зации/минимизации и закрытия окна, для диалогового окна (имеет фиксированный размер) доста­точно флага закрытия окна.
3. Наиболее простым способом создания фиксированного размера окна является вызов функции setFixedSize, параметром которой служит предполагаемый размер типа QSize. Постоянный раз­мер окна будет регулярно использоваться нами в других проектах, в которых вызов этой функции будет называться *оператором фиксации размера*.

5.2. Контроль за состоянием подчиненной формы. Воздействие подчиненной формы на главную

Измените метод on\_pushButton\_clicked (листинг 5.4), добавьте в файл form.h описание слота **void setPushButtonText(bool visible);**, определите его в класса form.cpp (листинг 5.5). Добавьте в класс Form2 (form2.h) следующие операторы

**protected:**

**void *showEvent*(QShowEvent\*);**

**void *closeEvent*(QCloseEvent\*);**

**signals:**

**void visibleChanged(bool visible);**

Определите события showEvent и closeEvent (листинг 5.6). Соедините в конструкторе формы Form сигнал visibleChanged(bool) формы form2 со слотом setPushButtonText(bool).

**Листинг 5.4. Новый вариант метода on\_pushButton\_clicked**

void Form::on\_pushButton\_clicked()

{

form2->move(geometry().right() - 10, geometry().bottom() - 10);

**if (form2->isVisible())**

**form2->close();**

**else**

**form2->show();**

}

**Листинг 5.5. Слот setPushButtonText**

**void Form::setPushButtonText(bool visible)**

**{**

**ui->pushButton->setText(visible ? "Открыть подчиненное окно" :**

**"Закрыть подчиненное окно");**

**}**

**Листинг 5.6. Cобытия showEvent и** **closeEvent**

**void Form2::*showEvent*(QShowEvent\*)**

**{**

**emit visibleChanged(false);**

**}**

**void Form2::*closeEvent*(QCloseEvent\*)**

**{**

**emit visibleChanged(true);**

**}**

**Результат.** Теперь текст кнопки pushButton и действия при ее нажатии зависят от того, отображается на экране подчиненное окно form2 или нет: если подчиненное окно присутствует на экране, то оно исчезает, а если его на экране нет, то оно появляется. Подчиненное окно можно закрыть не только с помощью кнопки pushButton, но и любым стандартным способом (например, с помощью комбинации клавиш <Alt>+<F4>); при любом способе закрытия подчиненного окна текст кнопки pushButton будет изменен.

Комментарии

1. Для того, чтобы подчиненная форма могла обратиться к элементам главной формы и наоборот, можно было бы сделать объекты классов публичными полями. Однако лучше использовать меха­низм сигналов и слотов: при возникновании событий открытия/закрытия окна происходит вызов сигнала visibleChanged c соответствующим флагом. Так как сигнал всегда является доступным, то его можно соединить с необходимым слотом в главной форме.
2. В методе setPushButtonText (см. листинг 5.5) использована тернарная операция

*условие ? выражение1 : выражение2*

Если условие истинно, то вычисляется и возвращается *выражение1*, а если *условие* ложно, то вы­числяется и возвращается *выражение2*. Подчеркнем, что при выполнении тернарной операции вы­числяется только то выражение, значение которого будет возвращено. Мы использовали тернар­ную операцию, так как она приводит к более компактному коду, чем эквивалентный ей вариант с полным условным оператором if–then–else:

if (visible)

ui->pushButton->setText("Открыть подчиненное окно");

else

ui->pushButton->setText("Закрыть подчиненное окно");

1. Так как в обработчиках событий не требуется информация об их свойствах, достаточно указать в параметрах функции указатель на событие без имени.

5.3. Компоненты, подстраивающиеся под размер окна

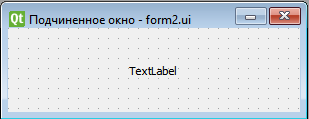
Разместите в форме Form2 компонент-метку типа QLabel (метка получит имя label) и настройте ее свойство alignment.Horizontal равным **AlignHCenter**. Щелкните правой кнопкой мыши на форме в свободной от метки месте и выберите пункт **Компоновка**, а далее **Скомпоновать по сетке**.

В секции private класса Form2 (form2.h) добавьте описание поля count:

**int count;**

Заметим, что при создании формы ее поле count будет автоматически инициализировано нулевым значением.

В метод showEvent добавьте новые операторы (листинг 5.7).



**Рис. 5.4.** Окончательный вид формы Form2 для проекта FORMS

**Листинг 5.7. Новый вариант обработчика showEvent**

void Form2::*showEvent*(QShowEvent\*)

{

**ui->label->setText(QString("Окно открыто в %1-й раз.").arg(++count));**

emit visibleChanged(false);

}

**Результат.** При изменении размеров подчиненного окна Form2 размеры находящейся на нем метки label изменяются так, чтобы она занимала всю внутреннюю *(клиентскую)* часть окна. Текст метки содержит информацию о том, сколько раз было открыто подчиненное окно.

Комментарий

При использовании *операции инкремента* вида ++i (префиксный вариант операции) вначале происхо­дит увеличение значения переменной i на 1, а затем данная переменная используется в выражении. Для постфиксной операции i++ действия выполняются в обратном порядке: вначале прежнее значение i используется в выражении, а затем это значение увеличивается на 1. Аналогичным образом ведут себя префиксный и постфиксный варианты операции декремента --.

5.4. Модальные и обычные кнопки диалогового окна. Автоматический перевод.

Разместите в форме Form3 две метки (label и label\_2), два компонента типа QLineEdit (поля ввода), которые получат имена lineEdit и lineEdit\_2, а также компонент типа QDialogButtonBox (buttonBox). Выделите и скомпонуйте добавленные виджеты в два столбца (**Компоновка**, затем пункт **Скомпоновать в два столбца**) (рис. 5.5). Настройте свойства добавленных компонен­тов (листинг 5.8).

Соедините во вкладке **Редактор сигналов и слотов** сигналы accepted и rejected компонента buttonBox со слотами accept и reject формы Form3 соответственно.

Для компонента buttonBox с помощью меню **Перейти к слоту…** создайте обработчик для сигнала clicked(QAbstractButton\*) и затем определите его (листинг 5.9).

Опишите в классе Form3 (form3.h) сигнал

**signals:**

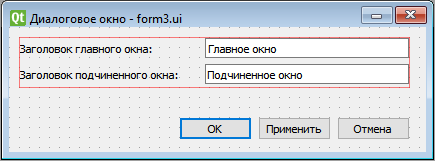
**void windowTitlesChanged(const QString &title1, const QString &title2);**

Добавьте описание публичного слота setWindowTitles в класс Form (form.h):

**public slots:**

**void setWindowTitles(const QString &title1, const QString &title2);**

Определите слот setWindowTitles (form.cpp, листинг 5.10). Свяжите в конструкторе формы Form сигнал windowTitlesChanged(QString, QString) иsetWindowTitles(QString, QString).



**Рис. 5.5.** Окончательный вид формы Form3 для проекта FORMS

**Листинг 5.8. Настройка свойств**

label: text = **Заголовок главного окна:**

label\_2: text = **Заголовок подчиненного окна:**

lineEdit: text = **Главное окно**

lineEdit\_2: text = **Подчиненное окно**

buttonBox: styleSheet = **button-layout: 2;**, standardButtons = **Ok|Cancel|Apply**

**Листинг 5.9. Слот on\_buttonBox\_clicked**

void Form3::on\_buttonBox\_clicked(QAbstractButton \*button)

{

**if ((QPushButton\*)button != ui->buttonBox->button(QDialogButtonBox::Cancel))**

**emit windowTitlesChanged(ui->lineEdit->text(), ui->lineEdit\_2->text());**

}

**Листинг 5.10. Слот on\_buttonBox\_clicked**

**void Form::setWindowTitles(const QString &title1, const QString &title2)**

**{**

**setWindowTitle(title1);**

**form2->setWindowTitle(title2);**

**}**

**Результат.** Диалоговое окно Form3 позволяет изменить заголовки главного и подчиненного окна. Заголовки окон изменяются либо при нажатии обычной кнопки **Применить**, либо при нажатии *модальной* кнопки **OK** (в последнем случае диалоговое окно закрывается). Окно также закрывается при нажатии модальной кнопки **Отмена**; в этом случае заголовки окон не изменяются. Вместо кнопки **OK** можно нажать клавишу <Enter>, вместо кнопки **Отмена** — клавишу <Esc>.

**Недочет.** Кнопки **Отмена** и **Применить** отображаются как **Cancel** и **Apply**.

**Исправление.** Для решения данной проблемы достаточно подключить переводчик стандартных виджетов. Подключите в файле main.cpp заголовочные файлы <QLibraryInfo> и <QTranslator>. В методе main перед оператором Form w; вставьте следующие операторы

**QTranslator translator;**

**translator.load("qt\_" + QLocale::system().name(),**

**QLibraryInfo::location(QLibraryInfo::TranslationsPath));**

**a.installTranslator(&translator);**

**Результат.** Кнопки отображаются в соответствии с языком локали.

Комментарии

1. Изменение таблиц стилей для компонента buttonBox позволило отображать кнопки в порядке: **OK**, **Применить**, **Отмена**. Порядок задается с помощью свойства button-layout, возможные значения данного свойства: 0 (WinLayout), 1 (MacLayout), 2 (KdeLayout) и 3 (GnomeLayout).
2. Нажатие кнопок **OK** и **Cancel** в формах типа QDialog порождают сигналы accepted и rejected соответственно. Данные сигналы с помощью **QtDesigner** связали с соответствующими слотами диалогового окна. Таким образом, нажатие этих кнопок приведет к стандартным действиям – закрытию с сохранением или отказу от изменений. Действия для кнопки **Применить** пришлось переопределять (если нажимается не кнопка **Cancel**, то вызывается сигнал, отвечающий за изменение заголовков окон).

Если вызывать форму с помощью метода exec\_, то при закрытии диалогового окна данная функция вернет значение 0 (rejected) или 1 (accepted). Такая возможность может помочь вычислить, как именно было закрыто диалоговое окно.

1. По умолчанию тексты стандартных компонентов представлены на английском языке. Для автоматического перевода на язык локали в Qt представлены специальные файлы (расширение .tm). Имена таких файлов имеют префикс "qt\_", далее идет название локали (получено с помощью статического метода name класса QLocale). Поиск файлов выполняется в функции класса QLibraryInfo::location с параметром QLibraryInfo::TranslationsPath (поиск проводится только для файлов перевода). Таким образом, запуск программы на компьютере с другой локалью (не обязательно, английской и русской) приведет к правильному отображению названий кнопок на требуемом языке.

5.5. Установка активного компонента формы

Определите обработчик события showEvent для формы Form3 (листинг 5.11)

**Листинг 5.11. Обработчик showEvent формы Form3**

**void Form3::*showEvent*(QShowEvent \*)**

**{**

**ui->lineEdit->setFocus();**

**}**

**Результат.** Независимо от того, какой компонент диалогового окна был активным в момент его закрытия, при следующем открытии окна всегда оказывается активным поле ввода lineEdit. Таким образом, диалоговое окно всегда отображается в одном и том же начальном состоянии. Подобное поведение желательно обеспечивать для любых диалоговых окон.