

WxFormBuilder 布局

wxWidgets 布局简单方便，布局完调整界面大小时，控件可自动调整，（使用 MFC 时需要先获得父控件位置及大小，然后计算相应子控件位置即大小，然后 MoveWindow），wxWidgets 中的 sizer 完成了计算过程，我们只需做一些设置即可。

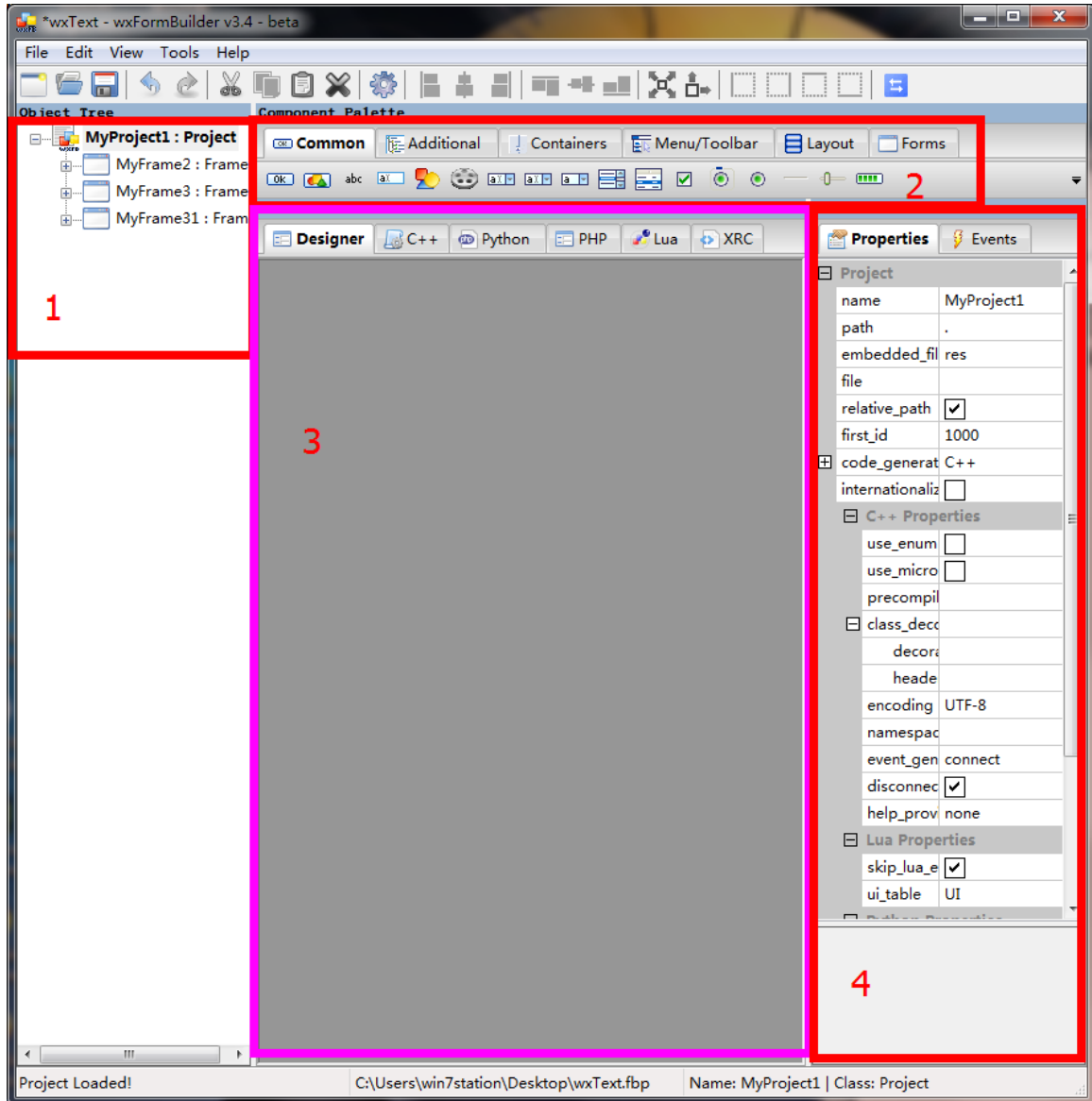
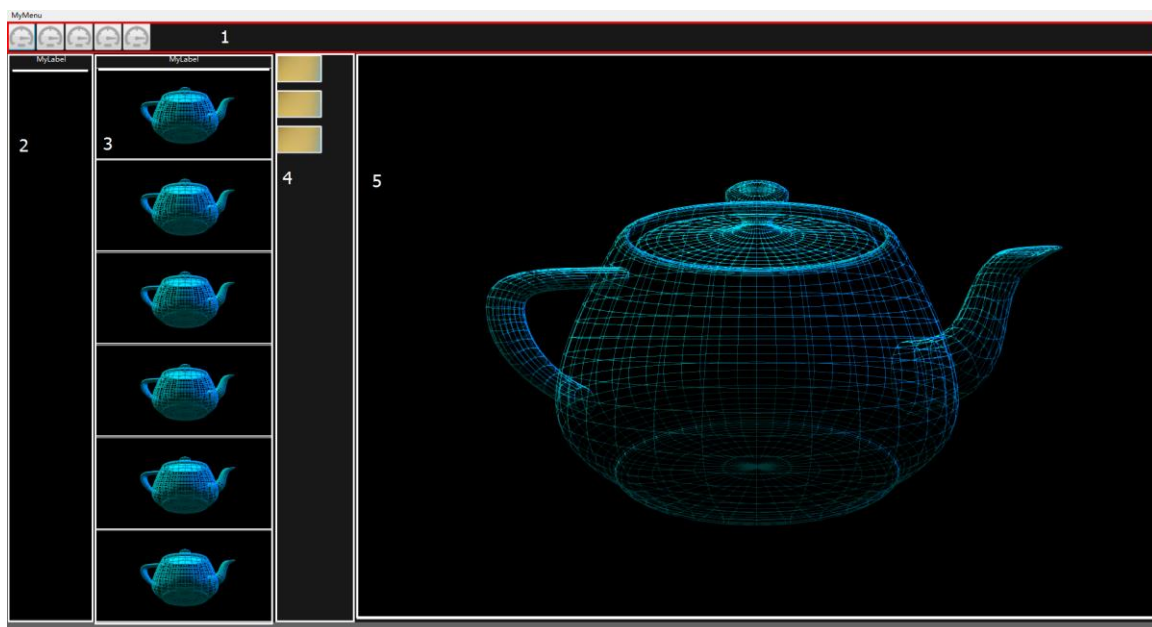
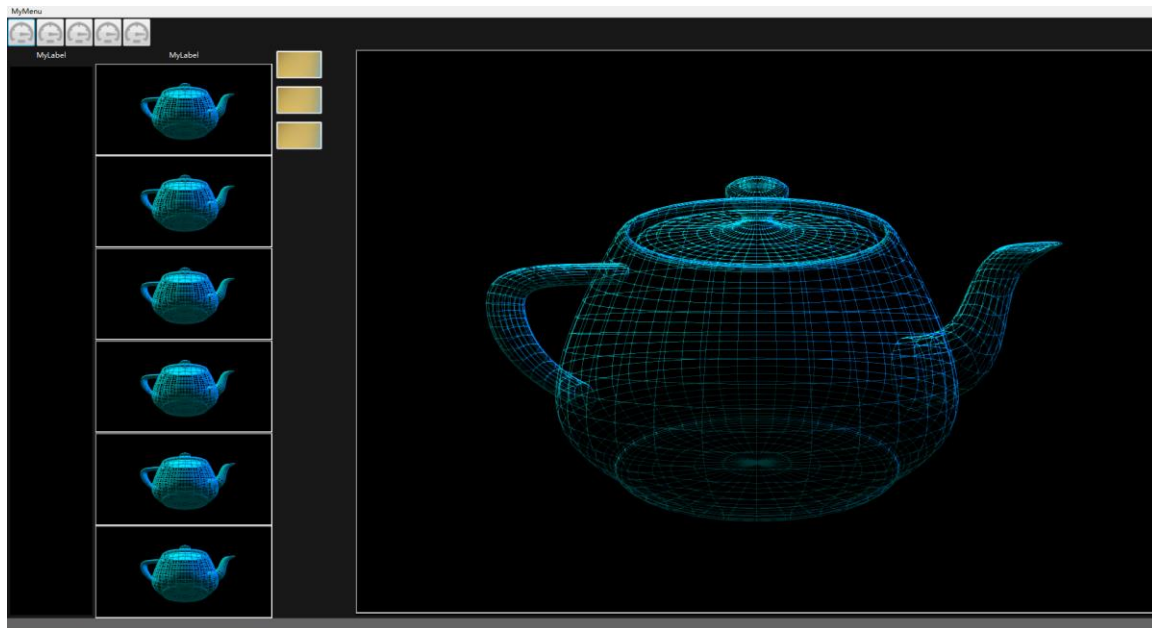


图 1.wxFormBuilder 界面

图 1 中 1 区为各个独立项目，上面已经建立了三个；2 区为控件区，主要从这里拖控件；3 区为可视化编辑区；4 区为属性区。

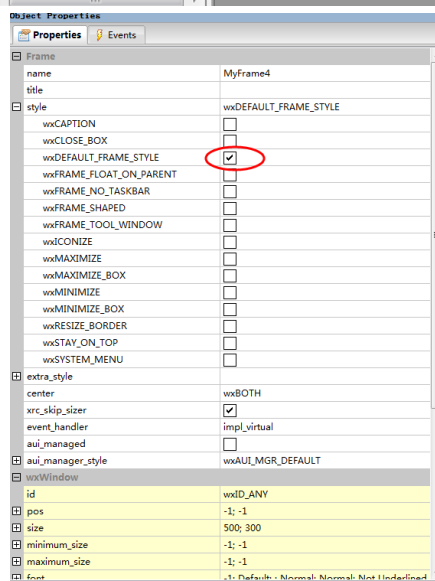
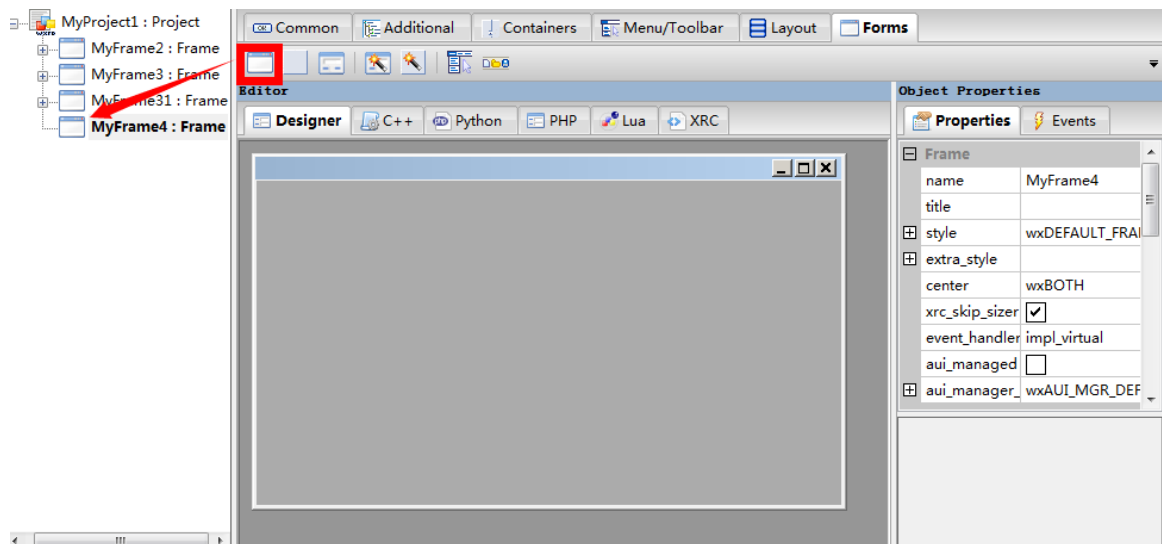
【设计】设计如下界面，需先分解界面。



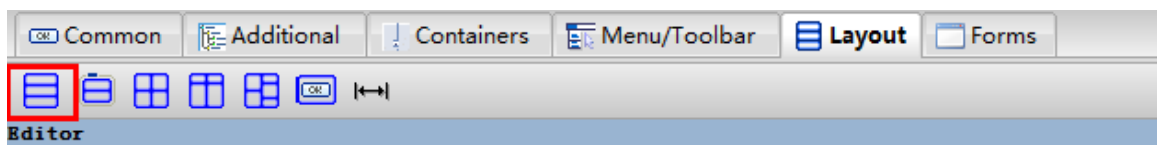
除上菜单栏，下状态栏之外，分为 **1** 工具栏区；**2** 先不管什么区，就是想放些列表信息而已，上面是标签，下面是一块区域；**3** 用来放些缩略图，上面是一个标签，下面是六个大小一样的区域；**4** 是工具区，暂时不管它干什么的，就这么设计而已；**5** 是主视图区。

【开始设计】

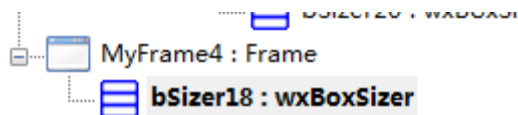
1. 点击 **Forms** 控件中的 **Frame**, 项目中即多出一个项目，设计区出现一个窗口，去掉边框，窗体属性中 **wxDEFAULT_FRAME_STYLE** 的钩去掉，名字可知是默认窗体样式，去掉之后右上角的按钮就没了，当然也可以不去，随意，去掉之后关闭程序的按钮需要自己写。



2.大框架分为上下两部分，上面是工具栏，下面是其他部分，就需要一个竖着的 boxSizer



点一下之后项目管理上就出现一个 boxSizer，需要设置其为垂直布局，因为它里面的内容是上下排列的。



wxBoxSizer	
name	bSizer18
orient	wxVERTICAL
sizer	
minimum_size	-1; -1
C++	
permission	none

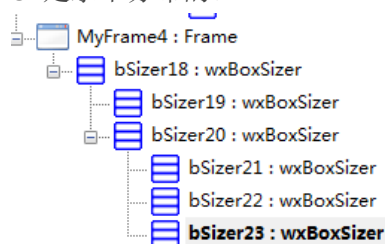
这个 **sizer** 就是主窗体的里面内容的容器，其他内容都要放在这个里面。

3.把框架划分开，1.主 **sizer** 下面分两部分，所以就加两个 **boxSizer**,两个都是水平的。

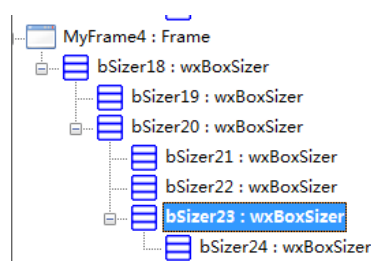
2.**bSizer19** 是放一堆工具按钮的，布局很简单，不需要再划分了；

3.**bSizer20** 是下面部分，需要放很多东西，分为 2、3、4、5 四个部分，应该放 4 个 **boxSizer**,当然也可以放 3 个，这个回头再说，我先放三个，因为 4 区域的工具是操作 5 区域的。

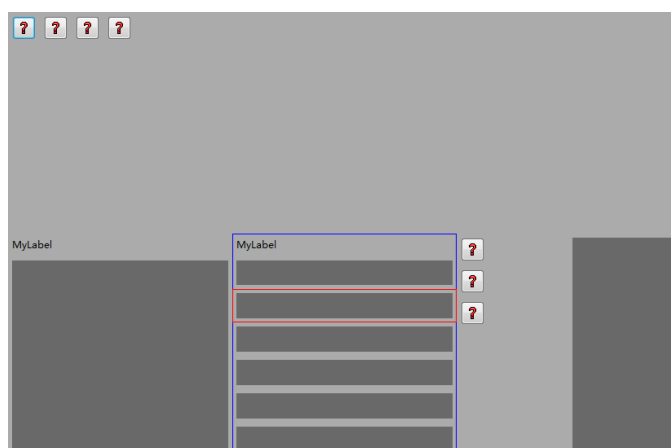
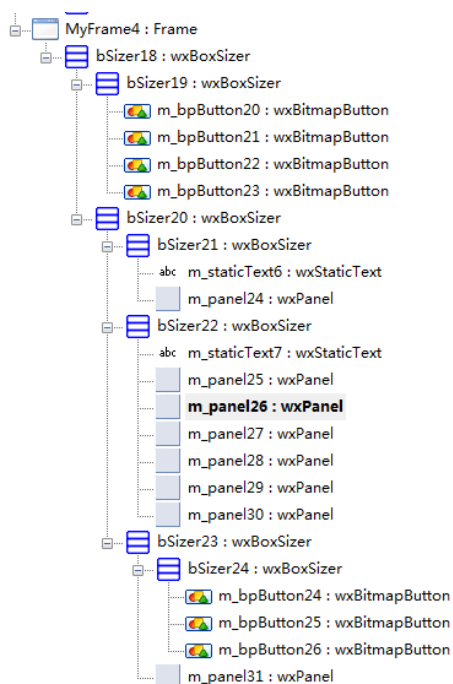
4.按第三步的分析，放三个并列的 **boxSizer**,因为 **bSizer20** 是水平的，所以它下面的三个 **sizer** 是水平分布的。



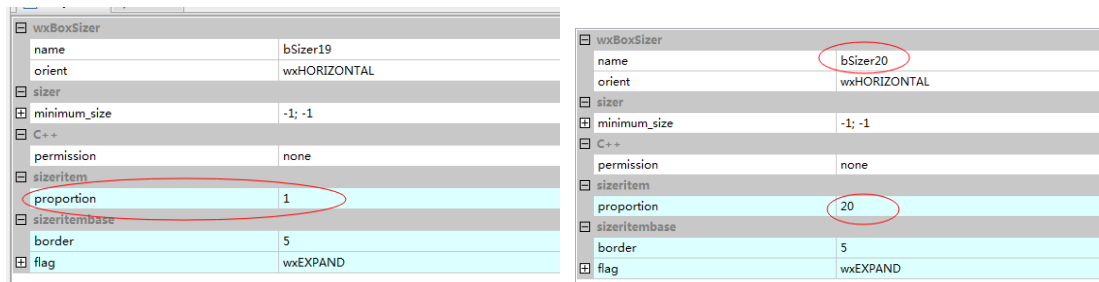
5.继续分解最左边的 2 区域是上下分布的，上面是标签，下面是一个大的列表区域，所以 **bSizer21** 的方向要设置为垂直（默认垂直）；3 区域也是垂直，对应 **bSizer22**; **bSizer23** 对应 4、5 区域，水平分布，所以设置方向为水平；4 区域还得继续分，因为放了好多按钮，方向和 **bSizer23** 的方向不一样，是垂直的，所以继续加个垂直的 **sizer**,这样就大致划分完了。



4.往 **sizer** 里面放东西。



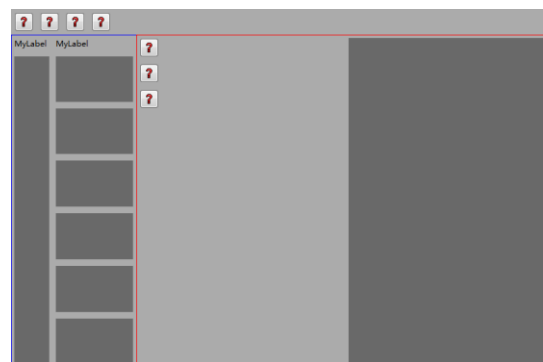
放完东西后是这个样子的（为方便看，改了 wxPanel 的背景色），大小比例不是想要的那样，按 F5 可预览效果；修改个内容的比例，上面工具栏部分太大了，设置上下比例为 1:20；设置 bSizer19 的 proportion 为 1，bSizer20 的 proportion 为 20



设置完之后界面就这样了：



然后左中右三个 sizer（bSizer21,bSizer22,bSizer23）的比例分别为 1:2:10



然后 bSizer23 里面的 bSizer24 和 panel31 的比例为 1:10，设置完之后就达到了上面的设计效果，只是颜色不同而已，之后是在其上进行了 opengl 绘制

