

# Meta Object System

```
class Sample : public QObject
{
public:
    static const QMetaObject staticMetaObject;
    virtual const QMetaObject *metaObject() const;
    virtual void *qt_metacast(const char *);
    virtual int qt_metacall(QMetaObject::Call, int, void **);
    static inline QString tr(const char *s, const char *c = nullptr, int
n = -1) { return staticMetaObject.tr(s, c, n); }
private:
    static void qt_static_metacall(QObject *, QMetaObject::Call, int,
void **);
    struct QPrivateSignal { explicit QPrivateSignal() = default; };

public:
    void f1();
};
```

전처리과정이 완료된 후에 sample.h

```
#include "sample.h"
```

```
void Sample::f1()
{
}
```

sample.cpp

MOC(Meta Object Compiler) 가  
추가한 파일



```
#include "../../MOS/sample.h"
```

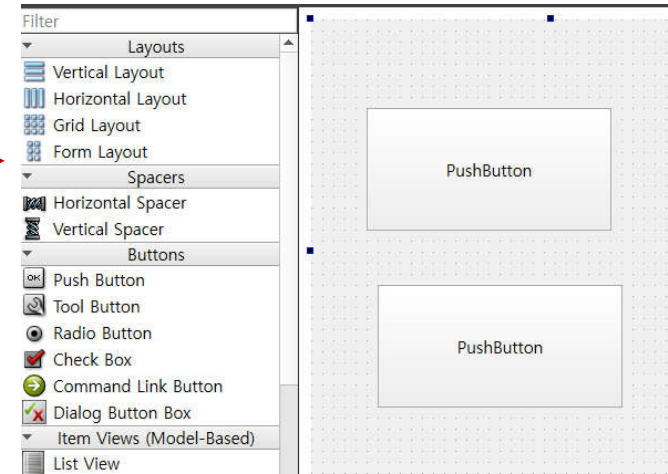
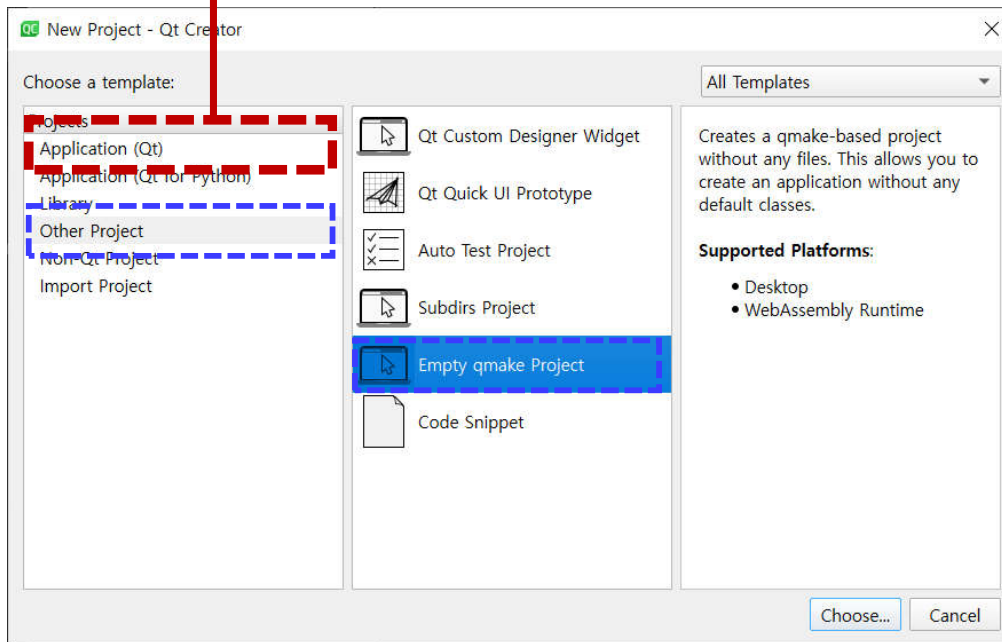
Q\_OBJECT 매크로가 추가한 함수와  
static 멤버들에 대한 구현

moc\_sample.cpp

# QT Designer

① 기본 코드를 자동생성

② Designer 을 사용해서 UI 를 디자인



Designer 를 사용하면 지금까지의 코드 방식과는  
약간 다른 형태로 작성됨.

원리만 정확히 이해 하면 쉬운 내용

원리 파악을 위해서 empty project 로 시작