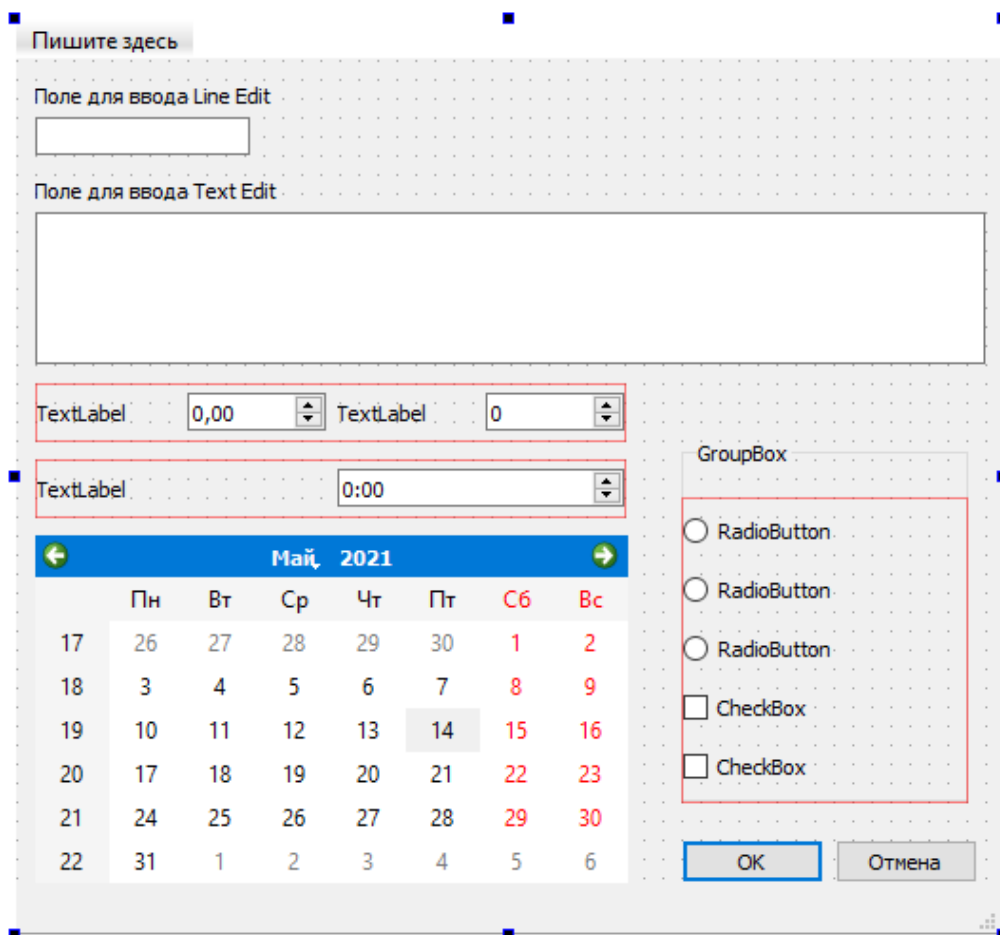


Работа с виджетами

1. Создайте новый пустой проект. Не забывайте, что русских букв в пути к проекту и в имени проекта быть не должно!
2. Откройте форму в режиме дизайна и найдите все элементы интерфейса, рассмотренные на предыдущем занятии (см. файл 1 Виджеты в Qt.pdf).
3. Найдите и разместите на форме следующие элементы (см. рис. ниже). Красная рамка справа внизу — это Vertical Layout, нужно поместить его внутрь GroupBox, а затем перетащить внутрь лэйаута нужные элементы. Выравнивание произойдет автоматически. Еще две красные рамки — горизонтальные лэйауты. Кнопки ОК и Отмена — элемент Dialog Button Box.



4. Для элемента Text Edit измените его свойства с помощью редактора свойств, установив следующие значения:

▼ geometry	[(10, 80), 500 x 80]
X	10
Y	80
Ширина	500
Высота	80
▼ font	A [Verdana, 12]
Шрифт	Verdana
Размер	12
Жирный	<input type="checkbox"/>
Курсив	<input type="checkbox"/>
Подчёркнутый	<input type="checkbox"/>
Зачёркнутый	<input type="checkbox"/>
Интервал	<input checked="" type="checkbox"/>
Сглаживание	По умолчанию
cursor	☞ Open Hand

- Измените соответствующие свойства всех остальных элементов, чтобы получился интерфейс приложения. Вариант интерфейса см. на рисунке ниже. Также вы можете придумать свой вариант, используя представленные элементы. Необходимо обязательно установить значения по умолчанию для числовых полей.

Пишите здесь

Введите ваше имя

Введите пожелания к заказу пиццы

Диаметр 30,00 Кусочки 6

Дата и время выдачи 11:00

Май 2021

	Пн	Вт	Ср	Чт	Пт	Сб	Вс
17	26	27	28	29	30	1	2
18	3	4	5	6	7	8	9
19	10	11	12	13	14	15	16
20	17	18	19	20	21	22	23
21	24	25	26	27	28	29	30
22	31	1	2	3	4	5	6

Особые пожелания

☐ Тонкое тесто

☐ Пышное тесто

☐ Бездрожжевое тесто

☐ Грибы

☐ Зелень

OK Отмена

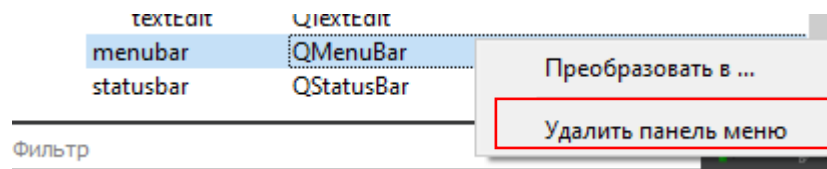
- Измените набор кнопок в Dialog Button Box. Для этого в редакторе свойств найдите собственные (а не унаследованные) свойства виджета и измените набор кнопок:

Ok	<input checked="" type="checkbox"/>
Save	<input type="checkbox"/>
SaveAll	<input type="checkbox"/>
Open	<input type="checkbox"/>
Yes	<input type="checkbox"/>
YesToAll	<input type="checkbox"/>
No	<input type="checkbox"/>
NoToAll	<input type="checkbox"/>
Abort	<input type="checkbox"/>
Retry	<input type="checkbox"/>
Ignore	<input type="checkbox"/>
Close	<input checked="" type="checkbox"/>
Cancel	<input type="checkbox"/>

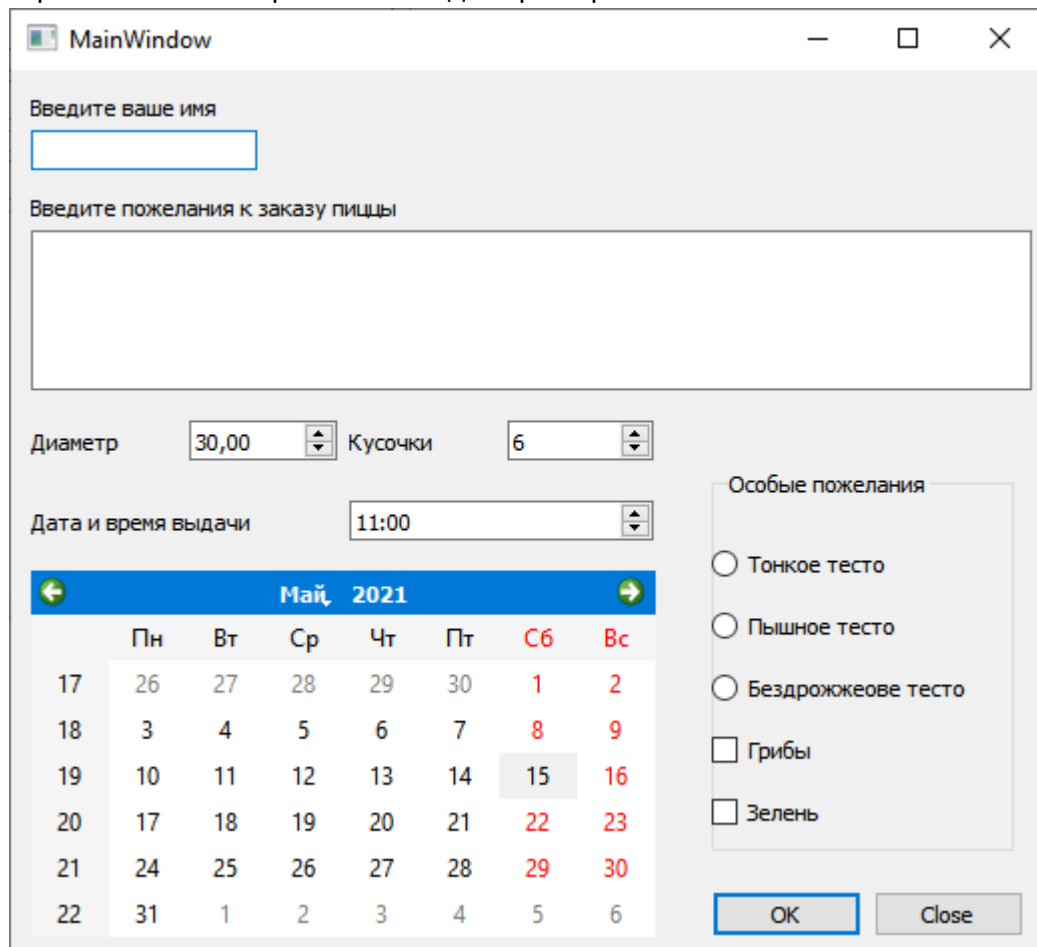
- Сделайте так, чтобы при нажатии на кнопку Закреть приложение закрывалось.

Отправитель	Сигнал	Получатель	Слот
buttonBox	rejected()	MainWindow	close()

8. Запустите приложение и попробуйте растянуть или сжать окно, развернуть его на весь экран. По умолчанию с окном можно проделать все эти действия, поэтому необходимо настроить главное окно.
9. Если вам не нужны строка меню и/или строка состояния внизу приложения, их можно удалить через инспектор объектов. Для этого правой кнопкой мыши нажмите на соответствующий пункт и удалите его. Будьте осторожны и не удалите случайно нужные элементы!



10. Запустите приложение. Теперь оно выглядит примерно так.



11. Выделите всю форму и перейдите в редактор свойств. Найдите значение ширины и высоты формы и задайте такие же максимальный и минимальный размеры.

▼ geometry	[(0, 0), 520 x 440]
X	0
Y	0
Ширина	520
Высота	440
> sizePolicy	[Preferred, Preferred, 0, 0]
▼ minimumSize	520 x 440
Ширина	520
Высота	440
▼ maximumSize	520 x 440
Ширина	520
Высота	440

12. Найдите свойство windowTitle и измените его.

> windowTitle	Приложение для заказа пиццы
---------------	-----------------------------

13. Теперь окно запущенного приложения выглядит так:

Приложение для заказа пиццы

Введите ваше имя

Введите пожелания к заказу пиццы

Диаметр 30,00 Кусочки 6

Дата и время выдачи 11:00

Особые пожелания

- ☐ Тонкое тесто
- ☐ Пышное тесто
- ☐ Бездрожжевое тесто
- ☐ Грибы
- ☐ Зелень

OK Close

14. Каких виджетов, по вашему мнению, не хватает в приложении? Добавьте их, измените размеры окна при необходимости. Для красивого размещения элементов можно использовать лэауты.

15. Создайте интерфейс приложения, которое вы бы хотели разрабатывать в качестве итогового проекта:

- Добавьте нужные виджеты и настройте их расположение и внешний вид.
- Если вы планируете разрабатывать игру, добавьте на форму элемент Graphics View. Внутри этого элемента будет происходить игровое действие, подробности рассмотрим на следующем занятии.
- Настройте окно (размеры, заголовок). Также можно создать собственную иконку приложения.