

코딩, Python으로 같이 시작해요



6주차 : PyQt

과제 1 설명

```
import sys
from PyQt5.QtWidgets import *
class WindowClass(QMainWindow):
   def __init__(self):
       super().__init__()
if name ==" main ":
   app = QApplication(sys.argv)
   myWindow = WindowClass()
   myWindow.show()
   app.exec_()
```

과제 2 설명

```
class Vehicle:
   def init (self, speed, mileage):
       self.speed = speed
       self.mileage = mileage
   def daily mileage check(self):
       time = int(input("오늘의 주행 시간(시 단위) : "))
       dist = self.speed*(time)
       self.mileage += dist
       print(f"\n오늘의 주행거리 : {dist}km")
       print(f"총 주행거리 : {self.mileage}km\n")
```

과제 2 설명

```
class Bus(vehicle):
   def init (self, speed, mileage, max people):
       super().__init__(speed, mileage)
       self.max people = max people
       self.passengers = 0
   def ride on(self, amount):
       for i in range(amount):
           if self.passengers == self.max_people:
               print(f"\n더 이상 좌석이 없습니다. {amount-i}명은 다음 버스를 이용해주세요.", end="")
               break
           self.passengers += 1
           print("삑!", end="")
       print(f"\n잔여 {self.max people - self.passengers}석\n")
   def get off(self, amount):
       self.passengers -= amount
       print(f"{amount}명이 하차하였습니다.")
       print(f"잔여 {(self.max people)-(self.passengers)}석\n")
```

Bus 클래스는 Vehicle 클래스를 삼속 받아 speed, mileage 속섬과 daily_mileage_check 메소드를 갖고 있습니다. 거기에 자신만의 속섬인 max_people, passengers와 ride_on, get_off 메소드 까지 가지고 있겠지요.

과제 2 설명

```
bus1 = Bus(50, 1800, 30)
bus1.ride_on(18)
bus1.ride_on(20)
bus1.get_off(10)
bus1.get_off(2)
bus1.daily_mileage_check()
```

```
백!백!백!백!백!백!백!백!백!백!백!백!백!백!백!백!

잔여 12석

백!백!백!백!백!백!백!백!백!백!백!

더 이상 좌석이 없습니다. 8명은 다음 버스를 이용해주세요.

잔여 0석

10명이 하차하였습니다.

잔여 10석
```

오늘의 주행 시간(시 단위) : 5

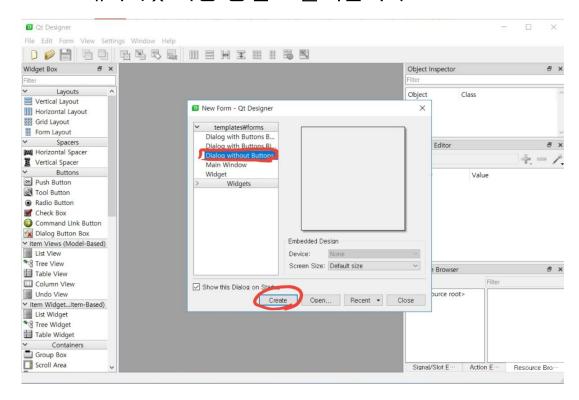
오늘의 주행거리 : 250km 총 주행거리 : 2050km

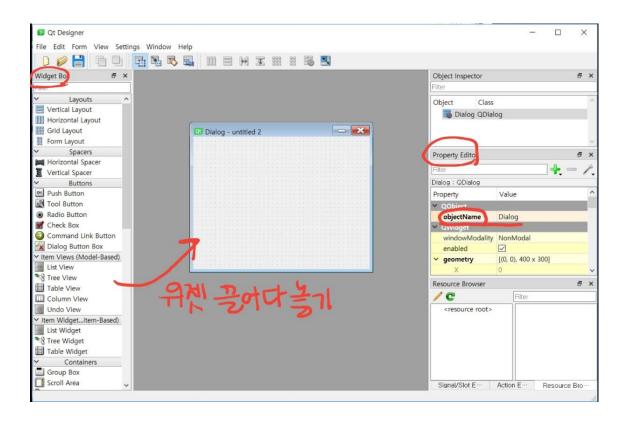
2명이 하차하였습니다.

잔여 12석

Qt Designer로 ui파일 만들기

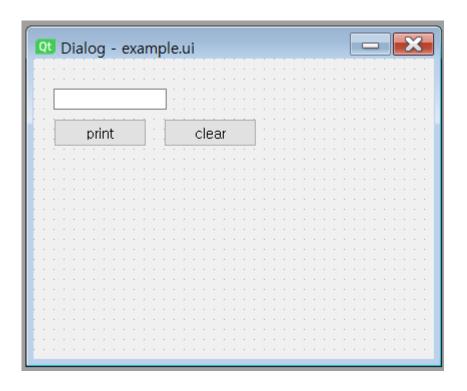
- 명령 프롬프트 열고('윈도우키+R' -> 'cmd' 입력) designer 명령어를 입력해 QtDesigner 실행
- Dialog without Buttons 선택하여 아무것도 없는 다이얼로그 (참)을 만듭니다.
- WidgetBox에 있는 위젯들을 하나씩 끌어와 보고 Property Editor의 요소들을 확인해 봅시다.
- 레이아웃 사용 밤법도 둘러봅시다.





Qt Designer로 ui파일 만들기

- QPushButton과 QLineEdit 위젯을 놓은 ui 파일을 만듭시다.
- objectname 을 적절하게 바꾸고 버튼을 더블 클릭해서 버튼에 표시되는 텍스트도 바꿔 봅니다.
- ctrl+R 단축키를 사용해 미리보기도 해봅니다.
- example.ui라고 저장해주세요.



파이썬 코드에 ui 파일 연결하기

- 저장한 ui 파일을 파이썬 스크립트에 불러와 봅시다.
- ui파일과 파이썬 파일이 같은 폴더 안에 위치 하지 않으면 전체 경로를 loadUiType의 인자로 전달해야합니다.

```
import sys
from PyQt5.QtWidgets import *
from PyQt5 import uic
form_class = uic.loadUiType("example.ui")[0]
                                               form_class = uic.loadUiType("C:/python_study/example.ui")[0]
class WindowClass(QMainWindow, form_class):
    def init (self):
        super().__init__()
        self.setupUi(self)
if __name__ == "__main__":
    app = QApplication(sys.argv)
    myWindow = WindowClass()
    myWindow.show()
    app.exec_()
```

시그널

- 버튼이 눌렸을 때 어떤 일이 일어나게 만들기 위해 시그널을 이용해봅시다.

<시그널>

- 위젯이 눌리거나, 텍스트가 입력되는 등의 사건이 발생하면 시그널이 발생합니다.
- 시그널이 발생했을 때 어떤 행동을 하라고 저희가 코딩해주면 됩니다.

<QPushButton 위젯의 시그널>

- clicked
 - : 버튼이 눌렸을 때 발생하는 시그널
- 버튼이 눌려 clicked 시그널이 발생하면 괄호 안의 함수를 실행하라

```
self.print_btn.clicked.connect(self.printButtonClicked)
object name 연결할 메소드(괄호 안 써야합니다.)
```

- 위 코드 처럼 self.위젯이름.시그널.connect(연결할 메소드) 의 형식으로 시그널 발생시 코드를 작성합니다.
- 시그널에 대한 코드는 반드시 생성자 안에 위치해야합니다!!!
- 시그널에 연결되는 함수를 쓸 때는 ()를 쓰지 않습니다.

시그널

```
<QLineEdit>
  텍스트를 입력받기 위한 위젯.
 setText(입력할 문자열) 메소드는 인자로 전달된 문자열을 line edit에 입력해줌.
 text() 메소드는 line edit에 있는 텍스트를 문자열로 반환해줌.
  clear() 메소드는 line edit의 텍스트를 지워줌.
class WindowClass(QMainWindow, form class):
    def init (self):
        super().__init__()
        self.setupUi(self)
        self.print btn.clicked.connect(self.printButtonClicked)
        self.clear btn.clicked.connect(self.clearButtonClicked)
    def printButtonClicked(self):
        print(self.lineEdit.text())
    def clearButtonClicked(self):
        self.lineEdit.clear()
```

시그널

- 어떤 위젯이 어떤 시그널과 메소드를 갖는지 어떻게 알 수 있나요? : 구글림 or 공식 홈페이지 이용

<PyQt5 튜토리얼 링크>

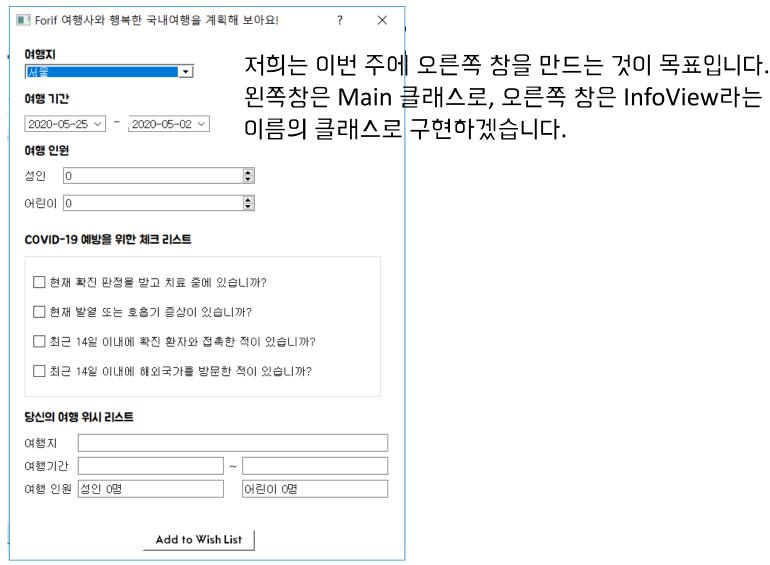
- https://wikidocs.net/35478
- http://codetorial.net/pyqt5/index.html

<공식 홈페이지 문서>

- https://www.riverbankcomputing.com/static/Docs/PyQt4/classes.html?ref=driverlayer.com
- 위 사이트는 PyQt4 버전의 문서이지만, 시그널과 메소드들에 대한 설명이 5버전 보다 보기 편하게 되어있어 여기를 추천합니다.

여행사 프로그램





InfoView 참 만들기

■ Forif 여행사와 행복한 국내여행을 계획해 보아요! ? ×	
여행지 부산	QComboBoxQLabelQDateEditQSpinBox
COVID-19 예방을 위한 체크 리스트	
### ### #############################	QCheckBox
당신의 여행 위시 리스트	
여행지 부산 여행기간 2020-05-26 ~ 2020-05-30	————QLineEdit
여행 인원 성인 2명 여런이 1명	
Add to Wish List	—————— QPushButton

- 디자이너로 다음과 같이 위젯들을 배치합니다.
- objectname을 적절하게 설점하고 stylesheet을 톰해 폰트, 색깔 등을 변경해봅시다.
- QComboBox에 여행지를 몇 개 추가해봅시다.
- infoview.ui 라고 저장해주세욥.

InfoView 참 만들기

지금 부터 차근 차근 위젯을 하나씩 만들어 봅시다....... 해담 파이썬 파일은 infoview.py 라고 저장해봅시닷.

- 1. 여행지 QComboBox에서 선택을 하면 첫 번째 lineEdit에 여행지 텍스트가 입력.
- QComboBox의 activated 시그널, currentText() 메소드
- QLineEdit의 setText() 메소드

```
class InfoView(QMainWindow, infoview_class):
    def __init__(self):
        super().__init__()
        self.setupUi(self)

#여행지 입력 : QComboBox
        self.location_box.activated.connect(self.locationBoxChanged)

def locationBoxChanged(self):
        self.location line.setText(self.location box.currentText())
```

InfoView 참 만들기

- 2. QDateEdit으로 입력받은 여행 시작 날짜와 끝 날짜가 두 번째 줄의 line edit에 입력.
 - : QDateEdit의 dateChanged 시그널
 - : QDateEdit에 있는 날짜 점보를 텍스트로 가져오기...
 - self.위젯미름.date().toString("yyyy-MM-dd")
- 3. QSpinBox로 입력받은 인원 점보는 마지막 line edit에 입력 : QSpinBox의 valueChanegd 시그널
- 4. QCheckBox 위젯은 저의 이상한 코로나 건강검진 그대로 따라하지 마시고 새로운 기늠을 갖게 만들어 보셔도 좋을 것 같아요.
- 5. AddToWishList 버튼을 누르면 각 line edit에 있는 정보가 적절하게 출력되게 만들어보세요.
 - : QPushButton의 clicked 시그널
 - : QLineEdit의 text() 메소드를 이용해 line edit에 있는 텍스트를 문자열로 가져올 수 있습니다.

과제

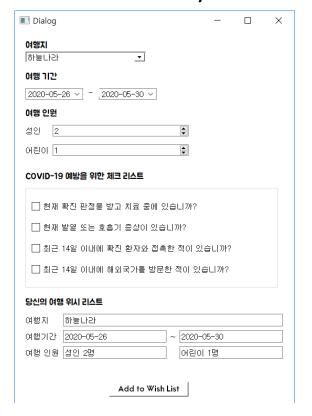
이번 주 과제는 InfoView 참을 완성해오는 것입니다. infoview.ui 파일과 infoview.py 파일을 보내시면 됩니다.

더 추가하고 싶거나 수점하고 싶은 부분이 있다면 자유롭게 만들어 보세요! 제가 알려드린 튜토리얼 사이트도 둘러보시면서 PyQt 사용법을 익혀보시면 좋을 것 같아요!

여행지 : 하늘나라

여행기간: 2020-05-26 ~ 2020-05-30

여행 인원 : 성인2명, 어린이1명



과제 제출 안내

과제 제출은 다음 주 월요일 자점 까지 입니다!

제출 이메일: ektmf7890@hanyang.ac.kr

공지사함

- 이번 주 금요일(5. 29) 7시 30분에 회합 진행합니다.
- 다음주에 7주차 수업 진행하고 공식적인 스터디는 종료합니다.
- 종강 이후에 해커톤 준비를 위해 두 번 정도 모이게 될 것 같습니다. 해커톤 직전 준비를 위해서 한번은 오프라인으로 만나야 하지 않을까 생각 중입니다. 여러분의 의견도 수렴하고 그 때 상황을 고려해서 결정하겠습니다.
- 해커톤은 7월 셋째 주에 진행합니다. 실전 프로젝트를 만들 수 있는 좋은 기회이니 꼭 참여해주세요! (이번 주 금요일 회합 이후 해커톤 참여 여부 조사를 실시할 예정입니다.)