**《Qt 5 编程入门》**

**前言**

本文主要是《Qt 5编程入门》的笔记，仅供qt初学者使用。

因为我也是个初学者，确切的说是一个有着3年的软件开发经验，却仍然感觉只是代码搬运工的初学者。且本人一开始对编程其实真的不感兴趣，不知道屏幕前的你是否也一样呢。但是机缘巧合，又或许赶上了时代（工资的诱惑），目前仍在这个行业中。所以还是要充充电吧（尽管可能没什么大用）！

虽然有很多的时候都有放弃的想法，但是在工作之后竟然对代码产生了那一丝丝的兴趣，又或者是心里的那一点点不甘，再或者不知道自己到底能干些什么，没事还是敲敲代码，只要不停下来，总会有进步吧。再不济也能拯救下被手机日夜支配的自己。好了不罗嗦了，最后附上我很喜欢的一句话，出自国漫《大理寺日志》，与君共勉。

***“但行好事，莫问前程”***

1. **第1章 Qt 5简介**

本章主要是讲述了Qt5和Qt4的版本差异，Qt5的版本改动。

Qt5较Qt4还是做了很大的变动的。其主要更新，个人认为最大的改动之处是为了对移动端的适配，开始推崇QQuick、Qml的使用。

Qt5重新定义了Qt Gui模块。不再是一个大而全的图形界面类库，二十位各种图形用户界面组件提供的一般的处理，包括窗口系统集成、时间处理、OpenGL和OpenGL ES的集成、2D绘图、基本图像、字体和文本等内容。

Qt5为Qt Quick引入了全新的图形架构，使用了基于OpenGL的场景图，增加了QML这种应用程序开发方式。

**第2章将Qt代码迁移到Qt5**

本章实现demo：2-1、2-3、2-4。

**第3章QUick的世界**

**第4章QML语法**

**第5章Quick基础**

**第6章 Qt Quick控件和对话框**

**第7章 图形动画基础**

**第8章 图形效果**

**第9章 粒子系统**

**第10章 canvas基础**

**第11章 模型和视图**

**第12章 多媒体应用**

**第13章 QML与C++的集成**

**第14章 使用Quick设计**