day2-2

talker.cpp

```
TalkerNode::TalkerNode(QObject* parent) : QObject(parent) {
    node_ = rclcpp::Node::make_shared("talker_node");
    publisher_ = node_->create_publisher<std_msgs::msg::Strin
}

TalkerNode::~TalkerNode() {
}

void TalkerNode::publishMessage(const QString& message) {
    auto msg = std::make_unique<std_msgs::msg::String>();
    msg->data = message.toStdString();
    publisher_->publish(std::move(msg));
    emit messagePublished(message);
}
```

노드 초기화, 퍼블리셔 설정,

publishMessage()함수 : QString을 입력으로 받아 이를 std::string으로 변환 후 ros2메 세지로 발행, 새로운 메시지에 대해 gui에 알리기 위해 messagePublished가 발생

listener.cpp

```
ListenerNode::ListenerNode(QObject* parent) : QObject(parent)
node_ = rclcpp::Node::make_shared("listener_node");
subscriber_ = node_->create_subscription<std_msgs::msg::S
    [this](const std_msgs::msg::String::SharedPtr msg) {
        onMessageReceived(msg);
    });
    spin_thread_ = std::thread([this]() {
        rclcpp::spin(node_);
    }
}</pre>
```

```
});
}
ListenerNode::~ListenerNode() {

}

void ListenerNode::onMessageReceived(const std_msgs::msg::Str_
    RCLCPP_INFO(node_->get_logger(), "Received message: %s", emit messageReceived(QString::fromStdString(msg->data));
}
```

노드 초기화, sub 설정

별도의 스레드에서 spin실행

: ROS2 노드가 메시지를 계속 수신하면서 Qt의 이벤트 루프가 중단 없이 작동하도록 하기위해 별도의 스레드(spin_thread_)에서 rclcpp::spin이 실행. 이를 통해 노드는 Qt UI 스레드를 차단하지 않고 활성 상태를 유지하여 원활한 GUI 상호작용을 가능

메시지 처리 - onMessageReceived

: onMessageReceived() 함수는 수신된 메시지를 처리하고, Qt 신호 (messageReceived)를 발생시킵니다. 이 신호는 GUI가 수신된 메시지를 실시간으로 표시할 수 있게 합니다.

main_window

```
TalkerNode* talker_node_;
ListenerNode* listener_node_;
connect(ui->pub_btn, &QPushButton::clicked, this, &MainWindconnect(listener_node_, &ListenerNode::messageReceived, ui-
```

각각의 두 포인터는 노드를 각각 관리하게 함, 이를 통해 gui메시지 pub,sub connect 함수를 통해 버튼 클릭시 publish

connect 함수를 통해 메시지 수신시 messageReceived 신호 발생, label에 텍스트 없데 이트







