1.将源码保存为utf-8的编码类型

2.在中文字符串前面家上u8，如：this->setWindowTitle(u8"选择游戏方式");

3. 添加预编译指令 #pragma execution\_character\_set("utf-8")

4.使用偶数个中文或者在奇数个中文后面加一个中文逗号，或者~或者\n 或者\_ 或者|

5.在pro文件中设置：

|  |
| --- |
| msvc {  QMAKE\_CFLAGS += /utf-8  QMAKE\_CXXFLAGS += /utf-8  } |