# 菜单栏模块

## 思路

顶部的导航窗格可以用qtab做，但是里面的图片的选择我觉得可以用QGraphics做。然后sceneView可以有一些比方说设置横隔线、添加组件的函数和功能。对于内部的组件，需要添加点击事件，点击可唤醒dock widget，当离开那么就把dock widget 的生命给结束。

## 拓展

一个是优化tab栏和主窗口的边界，不要让这个分界太突兀

一个是添加一个样式，可以指向当前所在的tab。

# 地图

## 思路

地图有缩放、点击、平移事件，缩放可以缩放尺度，点击事件可以返回点击到的目标项。

此外，地图还有显示功能，现在重要的是图层功能的实现，我的想法是添加一个layer数组来做这一件事情。

需要注意的是，程序里面的数组实际上也是唯一的，即只有这一个。

那么我的想法就是建一个全局的单例图层数组类，对其他程序提供开放的接口。那么这里又设计到了图层数组里面的item到底要装什么，实际上这里又涉及到了对底层几何对象的设计。那么后续工作的路线就明晰了。

数组选择，动态数组，动态数组的类型是mapobject，其他的数据类型继承于这个mapobject，对于同一数组里的，分配相同的z值