

Saé 2.01 – Développement d'une application

Complément d'information n°2

Utiliser des ressources images dans Qt : fichier Ressources

Le présent document présente les étapes pour ajouter des images dans un projet Qt graphique.

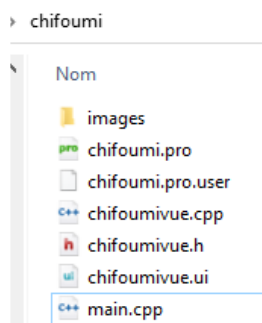
Il existe plusieurs façons de procéder : la méthode présentée passe par la création d'un **fichier de ressources Qt** (Resource file).

Il faut savoir que les images ajoutées selon ce procédé seront intégrées dans le fichier exécutable (fichier.exe) qui sera produit.

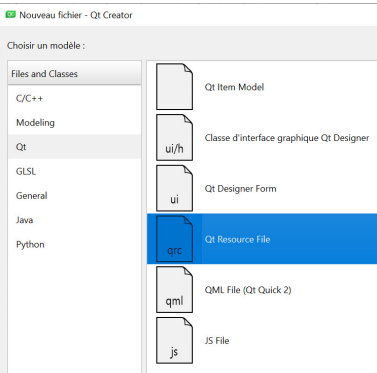
1) Point de départ :

- Un projet nommé chifoumi : fichier chifoumi.pro dans un dossier chifoumi
- Dans le dossier de projet chifoumi, 4 fichiers :
 - o Le fichier main.cpp
 - o Les fichiers de la classe associée à la fenêtre principale de l'application :
 - classe ChifoumiVue¹ : hérite de QMainWindow
 - 3 fichiers : chifoumivue.h, chifoumivue.cpp et chifoumivue.ui contenant l'interface graphique de la fenêtre principale du jeu.

2) Etape 2

Déposer le dossier images contenant les images fournies dans le répertoire du projet, avec les autres fichiers du projet Qt	
---	---

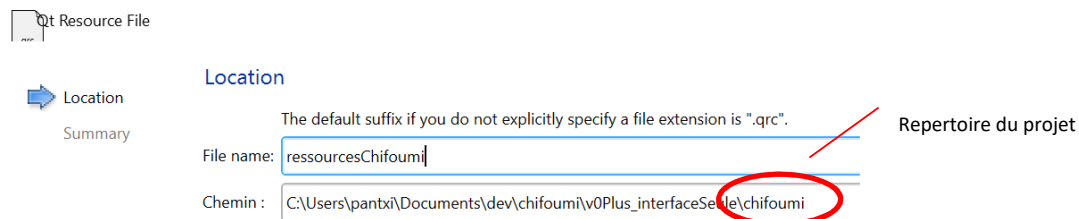
3) Etape 3

Choisir Menu Fichier >> Nouveau fichier, puis choisir l'option Qt Resource	
--	---

¹ Le nom de cette classe (**vue**) a été choisi dans la perspective de spécialiser la classe dans un rôle unique : la gestion de l'interface de l'application. Ce rôle sera expliqué dans le cadre de la présentation du modèle MVC.

4) Etape 4

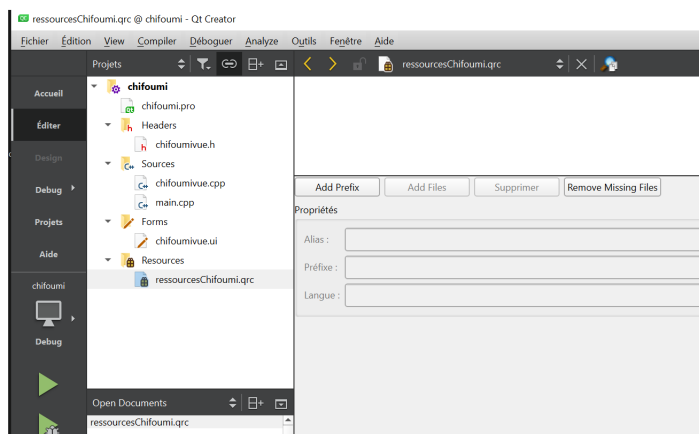
Dossier du fichier ressources : celui du projet



5) Etape 5 : Ajouter le fichier de ressources au projet



6) Etape 6 : Le fichier est créé

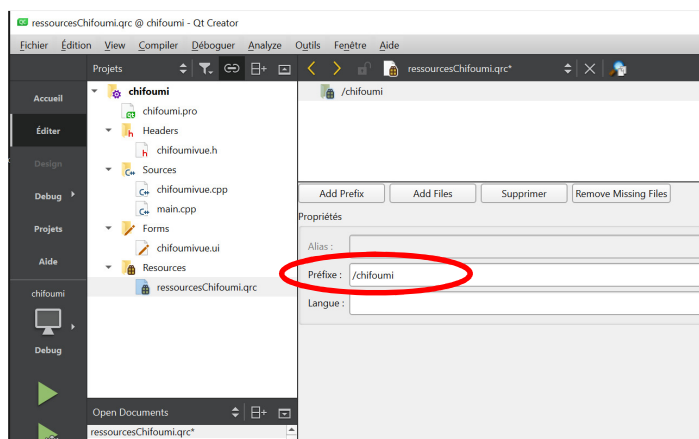


7) Etape 7 :

Donner un préfixe aux ressources = déterminer un chemin relatif d'accès aux ressources.

Utiliser le menu **Add Préfix**

J'ai donné comme préfixe le **nom du projet** : **/chifoumi**

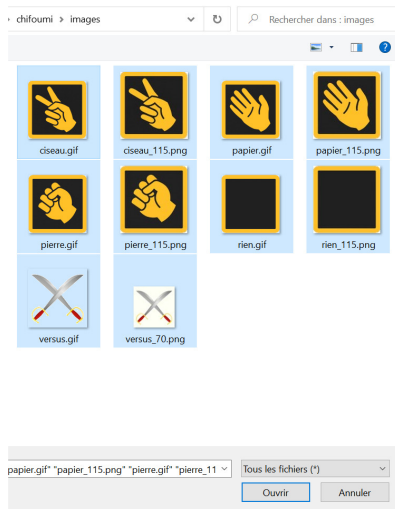


8) Etape 8

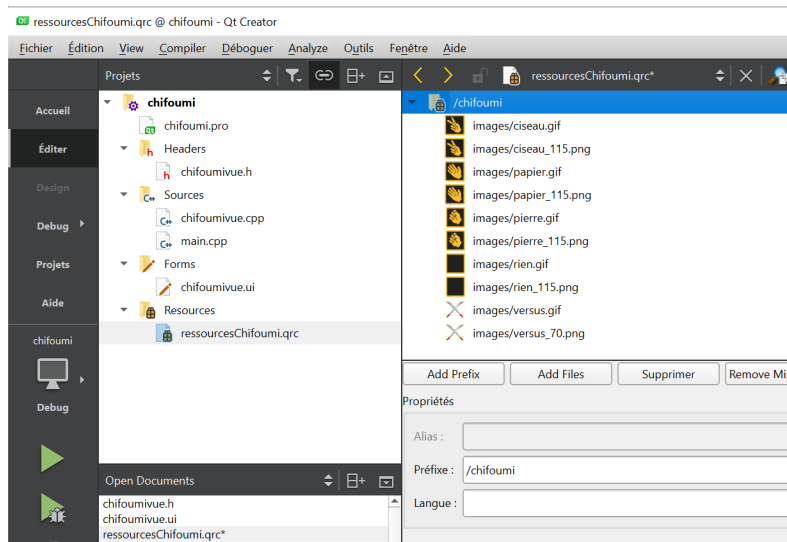
Ajouter les fichiers d'images à la liste des ressources du projet

Utiliser le menu **Add Files**

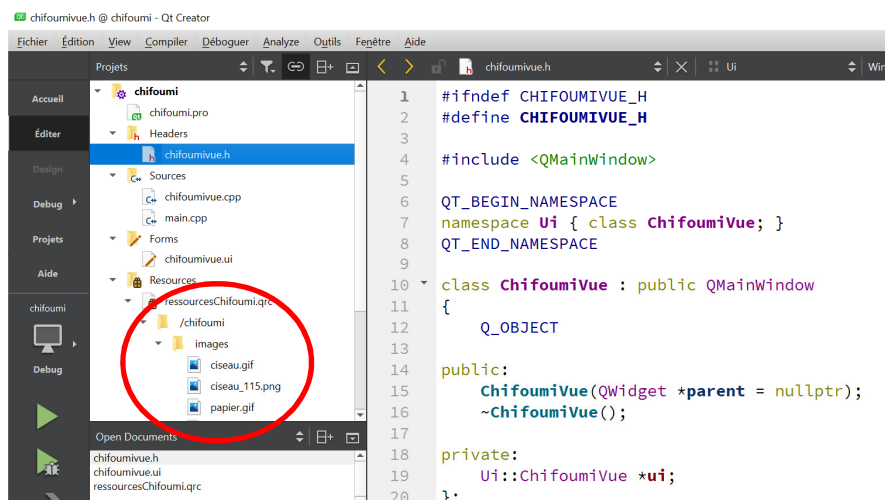
Se placer dans le répertoire des images, les sélectionner toutes (Ctrl+A) et Presser le bouton Ouvrir



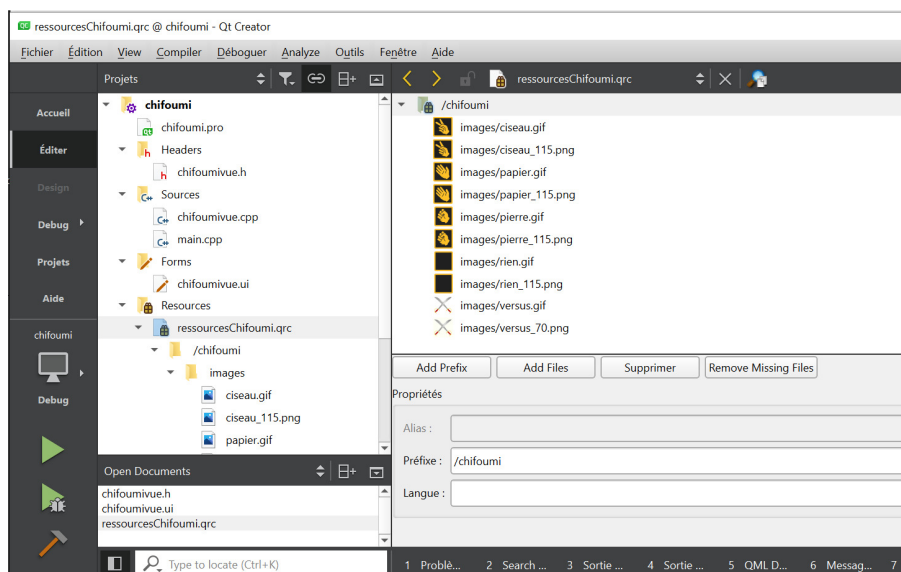
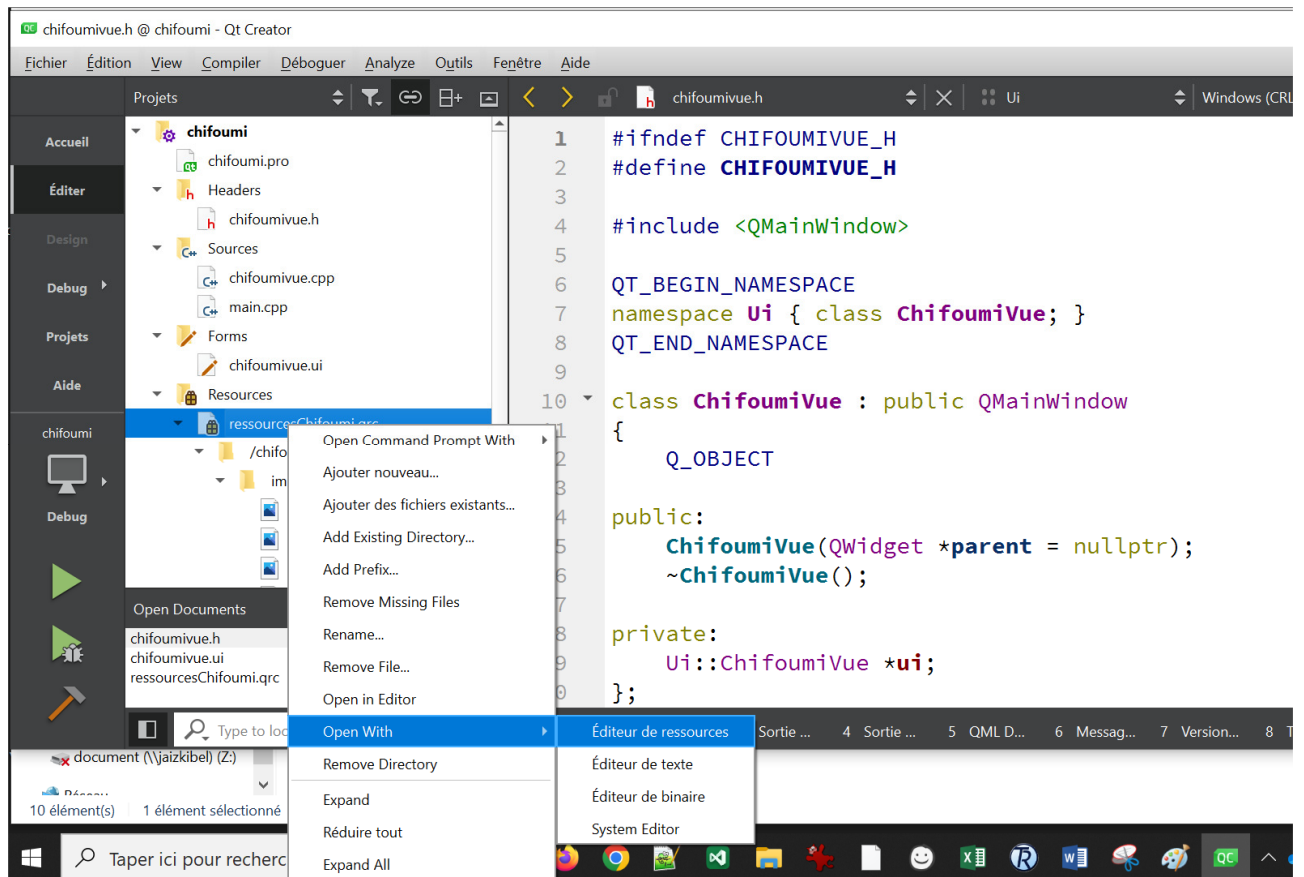
Les fichiers sont ajoutés aux ressources du projet



Dans l'arborescence du projet, les ressources sont visibles



Pour ouvrir le fichier ressources, utiliser le menu contextuel :

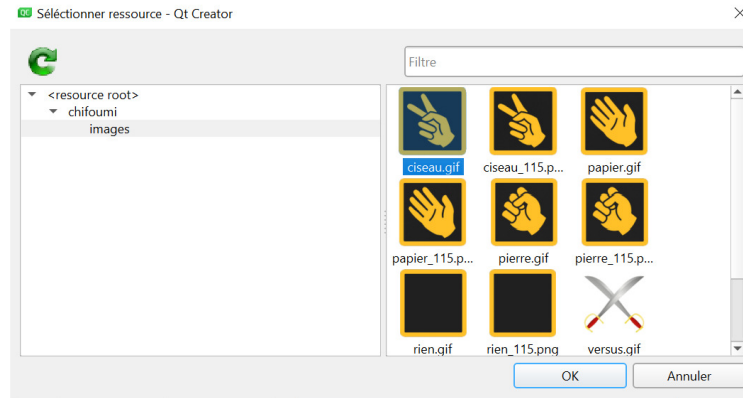


9) Etape 9

Utiliser une ressource

Par exemple : comme icône d'un objet QPushButton

- a) Créer un bouton
- b) Dans les propriétés propres à QPushButton
 - Enlever le libellé du bouton
 - Propriété icon :
 - Chercher la ressource associée au bouton via le menu 'Choisir ressource'



- Propriété iconSize :
 - o Donner la taille de l'image (accessible via le menu contextuel en sélectionnant le fichier depuis l'explorateur de fichiers)

c) Dans les propriétés issues de QWidget :

- Donner au bouton la taille de l'image (propriété geometry / Largeur / Hauteur)
- SizePolicy :
 - o Définir le minimumSize et maximumSize = à la taille du bouton
 - o Pas d'étirement

d) Résultat

Dans le code, le fichier sera accessible via un chemin relatif défini par Qt :

```
<property name="icon">
  <iconset resource="ressourcesChifoumi.qrc">
    <normaloff>:/chifoumi/images/ciseau.gif</normaloff>:/chifoumi/images/ciseau.gif
  </iconset>
</property>
```