

# Introdução a Algoritmos

Disciplina: Programação aplicada à engenharia cartográfica

Maurício C. M. de Paulo - D.Sc.

11 de fevereiro de 2026

# Introdução ao PyQt6

**PyQt6** é um conjunto de bindings Python para o framework gráfico **Qt 6**.

## Qt é usado para:

- Aplicações desktop multiplataforma
- Interfaces gráficas profissionais
- Softwares científicos e comerciais

## Principais características:

- Multiplataforma (Windows, Linux, macOS)
- Orientado a objetos
- Baseado em sinais e slots

# Estrutura de uma aplicação PyQt6

Toda aplicação PyQt6 segue o mesmo padrão:

```
from PyQt6.QtWidgets import QApplication, QWidget
import sys

app = QApplication(sys.argv)

janela = QWidget()
janela.setWindowTitle("Minha aplicação")
janela.show()

sys.exit(app.exec())
```

## Componentes principais:

- QApplication: gerencia a aplicação
- QWidget: elemento visual básico
- exec(): loop de eventos

# Widgets e Layouts

**Widgets** são os elementos visuais:

- Botões (QPushButton)
- Campos de texto (QLineEdit)
- Rótulos (QLabel)

**Layouts** organizam os widgets:

- QVBoxLayout — vertical
- QHBoxLayout — horizontal
- QGridLayout — grade

**Boa prática:**

- Nunca posicionar widgets manualmente
- Sempre usar layouts

# Sinais e Slots

PyQt6 usa o modelo de **sinais e slots** para eventos.

```
from PyQt6.QtWidgets import QPushButton  
  
botao = QPushButton("Clique aqui")  
  
def ao_clicar():  
    print("Botão clicado!")  
  
botao.clicked.connect(ao_clicar)
```

## Ideia central:

- Sinal: algo aconteceu
- Slot: função que responde ao evento

# Boas práticas em PyQt6

## Recomendações:

- Criar classes para janelas
- Separar lógica da interface
- Evitar código no escopo global

## Estrutura comum de projeto:

- main.py — inicialização
- ui/ — interfaces
- logic/ — regras de negócio

## Próximo passo:

- Criar janelas com múltiplos widgets
- Integrar com dados (ex.: GeoPandas)

# Aplicação PyQt6 — Qt Designer

**Qt Designer** é uma ferramenta visual para criar interfaces gráficas.

**Passos:**

- ① Abrir o Qt Designer
- ② Criar um projeto do tipo **Main Window**
- ③ Adicionar widgets (ex.: QLabel, QPushButton)
- ④ Salvar como `main_window.ui`

**Resultado:**

- Arquivo XML `.ui`
- Descreve apenas a interface
- Nenhuma lógica de aplicação

# Aplicação PyQt6 — Estrutura mínima

## Componentes principais:

- QApplication: gerencia o ciclo da aplicação
- QMainWindow: janela principal
- Arquivo .ui: interface gráfica

## Estrutura de arquivos:

```
projeto/  
main.py  
main_window.ui
```

# Aplicação PyQt6 — Código mínimo

```
import sys
from PyQt6.QtWidgets import QApplication, QMainWindow
from PyQt6.uic import loadUi

class MainWindow(QMainWindow):
    def __init__(self):
        super().__init__()
        loadUi("main_window.ui", self)
        self.setWindowTitle("Aplicação PyQt6 mínima")

if __name__ == "__main__":
    app = QApplication(sys.argv)
    window = MainWindow()
    window.show()
    sys.exit(app.exec())
```

- O .ui é carregado dinamicamente
- A lógica fica separada da interface
- A aplicação entra no loop de eventos

# PyQt6 — Acessando widgets do .ui

Quando um arquivo .ui é carregado com loadUi, os widgets tornam-se atributos da classe.

```
from PyQt6.QtWidgets import QMainWindow
from PyQt6.uic import loadUi

class MainWindow(QMainWindow):
    def __init__(self):
        super().__init__()
        loadUi("main_window.ui", self)

# Acessando widgets do .ui
self.pushButton.setText("Clique aqui")
self.label.setText("Olá, PyQt6!")
```

## Importante:

- O nome do atributo vem do **objectName** no Qt Designer
- Ex.: pushButton, label, lineEdit

# PyQt6 — Conectando sinais

Widgets emitem **sinais** quando algo acontece.

```
class MainWindow(QMainWindow):
    def __init__(self):
        super().__init__()
        loadUi("main_window.ui", self)

        self.pushButton.clicked.connect(self.ao_clicar)

    def ao_clicar(self):
        self.label.setText("Botão clicado!")
```

## Fluxo:

- Usuário clica no botão
- Sinal `clicked` é emitido
- Método `ao_clicar()` é executado

# PyQt6 — Sinais e Slots com .ui

**Sinais e slots** conectam eventos à lógica da aplicação.

```
self.pushButton.clicked.connect(self.processar)

def processar(self):
    texto = self.lineEdit.text()
    self.label.setText(texto)
```

## Resumo conceitual:

- **Sinal**: evento (ex.: clique, texto alterado)
- **Slot**: função Python
- O .ui define a interface
- O Python define o comportamento

## Vantagem:

- Interface desacoplada da lógica

**Inserir aqui o diagrama UML da aplicação**  
(QApplication, MainWindow, Widgets)

## Objetivo do diagrama:

- Visualizar responsabilidades
- Relacionar Qt Designer e código Python