

R2.02 : développement d'application avec IHM Feuille TD n° 1

Découverte de QtCreator Application événementielle non graphique simple

Objectifs :

- 1.- Activation licence Qt
 - 2.- Découverte QtCreator et Qt
 - 3.- Création d'une application événementielle simple NON graphique : découverte de signal /slot
-

Activité 1

Activation licence Qt : Suivre le tuto disponible sur eLearn

Activité 2

Dans votre espace de travail, créer un dossier R202DevAplisAvecIHM dans lequel vous déposerez les travaux réalisés dans le cadre de cette ressource.

Activité 3

A l'aide de QtCreator, créer un projet nommé « nonQtProject », de type Application C++, pour créer la fameuse application minimale « Hello world ».

Consulter votre dossier afin de voir où sont rangés les codes sources du projets, les fichiers exécutables.

Liens :

<https://doc.qt.io/qtcreator/creator-overview.html>

et

<https://doc.qt.io/qtcreator/creator-getting-started.html> se familiariser avec l'interface de l'IDE QtCreator.

Activité 4

A l'aide de QtCreator, créer un projet nommé « QtNonGUIProject », de type Application Qt non graphique pour la mise en œuvre d'une application événementielle non graphique où les objets d'une classe MaClasse sont munis :

- d'une propriété privée : int _numero ; // rang de création d'un objet de cette classe
- d'un signal estEmis(int)
- d'une méthode emettre(), qui aura pour objectif d'émettre le signal précédent
- d'une méthode recevoir(int), qui est déclenchée par un signal estEmis(int) d'un autre objet
- d'une méthode quitter(), qui a pour objectif d'arrêter l'application.

Liens :

<https://doc.qt.io/qt-5/signalsandslots.html>

<https://doc.qt.io/qt-5/qcoreapplication.html>

<https://doc.qt.io/>

Activité 5

A l'aide de QtCreator, créer un projet nommé « zero », de type Application Qt graphique qui crée l'application graphique minimale.

Constater qu'elle comporte les caractéristiques suivantes, et **mémoriser** les noms de ces composants afin d'être capables de les nommer correctement plus tard.

3.- -

WIMP - Window, Icon, Menu, Pointer (5/15)

★ □ Window - Fenêtre

- Fenêtre **primaire / principale**

Dite **standard** si elle contient les 10 composants **principaux** suivants :

- 1 poignée de redimensionnement
- 1 barre de titre
(généralement, le titre d'une fenêtre primaire est le titre de l'application elle-même)
- 1 menu système
- 3 boutons de minimisation / maximisation / fermeture
- 1 barre de menu / d'actions
- 2 barres de défilement (horizontal / vertical)
- 1 zone client

Elle peut aussi contenir les composants **complémentaires** suivants :

- des barres d'outils
- 1 barre d'état

3.- -

WIMP - Window, Icon, Menu, Pointer (6/15)

□ Window - Fenêtre

- Application **SDI** : l'UNIQUE fenêtre est **primaire / principale**

