

## Rapport TP 5 QT SQL

Diagramme de la table jeu sql :

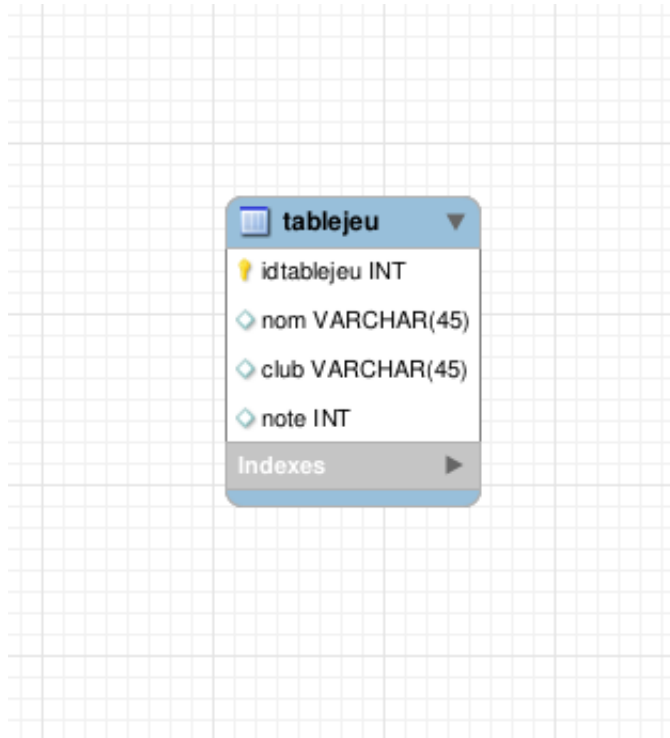
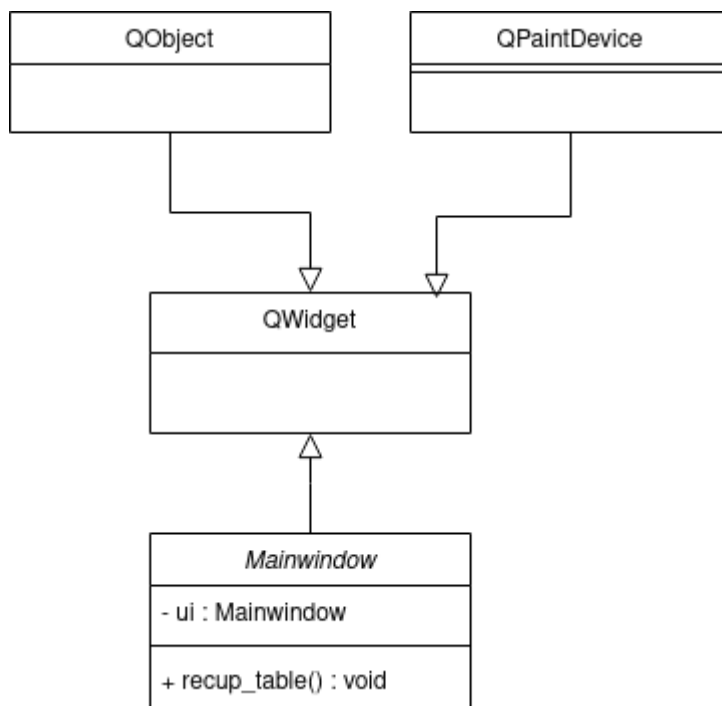


Diagramme de la classe MainWindow :



## Description de la méthode recup\_table()

```
18 class MainWindow : public QMainWindow
19 {
20     Q_OBJECT
21
22 public:
23     MainWindow(QWidget *parent = nullptr);
24     ~MainWindow();
25     void recup_table(); //on déclare la méthode recup_table()
26
27 private:
28     Ui::MainWindow *ui;
29     void setupModel();
30 }
```

```
21 void MainWindow::recup_table() //on défni la méthode recup_table()
22 {
23     QSqlTableModel *Model; //Déclaration d'une variable de type QSqlTableModel
24     Model = new QSqlTableModel; //Création d'un nouvel objet QSqlTableModel
25     Model->setTable("tablejeu"); //Spécification de la table SQL à récupérer
26     Model->select(); //Récupération du contenu de la table
27     ui->tableView->setModel(Model); } //Affichage du contenu de la table dans le widget tableView
28 }
```

La fonction recup\_table() est une méthode publique de la classe MainWindow. Elle est définie dans le fichier mainwindow.cpp.

La fonction commence par créer un objet QSqlTableModel. Cet objet est utilisé pour représenter une table SQL dans une application Qt.

Ensuite, la fonction utilise la méthode setTable() de l'objet Model pour spécifier la table SQL que l'on souhaite récupérer. Dans ce cas, il s'agit de la table tablejeu.

La fonction utilise ensuite la méthode select() de l'objet Model pour récupérer le contenu de la table.

Enfin, la fonction utilise la méthode setModel() de l'objet ui->tableView pour afficher le contenu de la table dans le widget tableView.

La fonction recup\_table() permet donc de récupérer le contenu d'une table SQL et de l'afficher dans un widget QTableView.