**一、创建一个按钮**

#include "mywidget.h"

#include "ui\_mywidget.h"

#include<QPushButton>//按钮控件头文件

myWidget::myWidget(QWidget \*parent)

: QWidget(parent)

, ui(new Ui::myWidget)

{

ui->setupUi(this);

//创建一个按钮

QPushButton \*btn=new QPushButton;

//btn->show();//show以顶层方式弹出窗口控件

//让btn依附在mywidget窗口上

btn->setParent(this);//设置父亲，故窗口释放时，会把所有子类释放

//显示文本

btn->setText("button");

//创建第二个按钮,按照控件大小创建窗口

QPushButton \*btn2=new QPushButton("开始游戏",this);

//移动btn2按钮

btn2->move(200,300);//传入左上角顶点坐标

//设置按钮大小

btn2->resize(200,50);//继承widget中resize函数

//重置窗口大小

resize(600,400);//传入宽和高

//设置固定窗口大小，用户不可以改

setFixedSize(600,400);

//设置窗口标题

setWindowTitle("first window");

}

myWidget::~myWidget()

{

delete ui;

}

**二、创建一个子类对象 07**

**头文件**

#ifndef MYPUSHBUTTON\_H

#define MYPUSHBUTTON\_H

#include <QPushButton>>

class myPushButton : public QPushButton//继承自父类QPushButton

{

Q\_OBJECT

public:

explicit myPushButton(QWidget \*parent = nullptr);

~myPushButton();//析构自己写

signals:

};

#endif // MYPUSHBUTTON\_H

**.cpp文件**

#include "mypushbutton.h"

#include <QDebug>

myPushButton::myPushButton(QWidget \*parent)

: QPushButton{parent}

{

qDebug()<<"button构造调用";//输出调试信息

}

myPushButton::~myPushButton(){

qDebug()<<"button析构调用";

}

**父类cpp文件中**

#include "mypushbutton.h"

//创建一个自己的按钮对象

myPushButton \*mybtn=new myPushButton;

mybtn->setParent(this); //注意setparent

mybtn->setText("mine button");

mybtn->move(200,0);

}