## 记录

### 时间：2021年08月30日

#### 问题：

#### 随记：

1. 状态机：现态、条件（事件）、动作和次态
2. QState、QStateMachine、QFinalState
3. QState是一个状态类，在创建时把父状态作为参数设置，可以做到层级关系。

--State.assignProperty(QObject\*,QString,QVariant)设置状态的响应，更改指定对象的属性值变为指定值。依次是对象，更改的属性名称，该属性值。

--State.setInitialState(QState)，设置初始化的状态。

--State.addTransition(&timer, &QTimer::timeout, stateSwitcher), 设置状态切换触发事件与次态。

--State.addState(QState,QAbstractState \*state );增加子状态

--State.addTransition(AbstractTransition \*transition);增加转换过渡机制

1. QAbstractTransition，QStateMashine状态机中状态转换之间的抽象基类。

--transition.setTargetState(QState state), 转换到指定状态

--

1. QStateMachine是一个状态机框架的执行机构。
2. QParallelAnimationGroup，动画容器，开始后运行所有的动画

parallelAnimationGroup.addAnimation,增加一个动画。

1. QSequentialAnimationGroup，动画容器，开始后运行所有的动画

创建时把父组作为参数，可以有层级的效果。

1. QPropertyAnimation， 属性参数动画容器，针对QObject的Property属性进行动画绘制。
2. --propertyAnimation.setDuration(int)，设置动画的持续时间

--propertyAnimation.setEasingCurve(QEasingCurve)，缓和曲线的类型

state1