

# Dzisiejszy wykład

## # System okienkowy interfejsu użytkownika QT

# QT

- ⚡ Wieloplatformowa biblioteka *open source* do budowy interfejsów użytkownika
- ⚡ Dostępna pod adresem <http://www.trolltech.com>
- ⚡ Pojedyncze API (Application Programming Interface) używane w wielu środowiskach (Unix, Windows, Mac)
  - Dostosowanie aplikacji do innego środowiska wymaga jedynie rekompilacji
- ⚡ Kompilacja w wielu środowiskach ułatwia wykrycie błędów programisty nie ujawniających się przy pracy z konkretnym kompilatorem pod konkretnym systemem operacyjnym
- ⚡ Wygląd aplikacji zgodny z innymi programami pracującymi w danym środowisku

# Pojedynczy przycisk

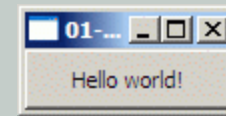
## # Pojedynczy przycisk:

```
#include <QApplication>
#include <QPushButton>

int main(int argc, char *argv[])
{
    QApplication app(argc, argv);

    QPushButton hello("Hello world!");
    hello.resize(100, 30);

    hello.show();
    return app.exec();
}
```

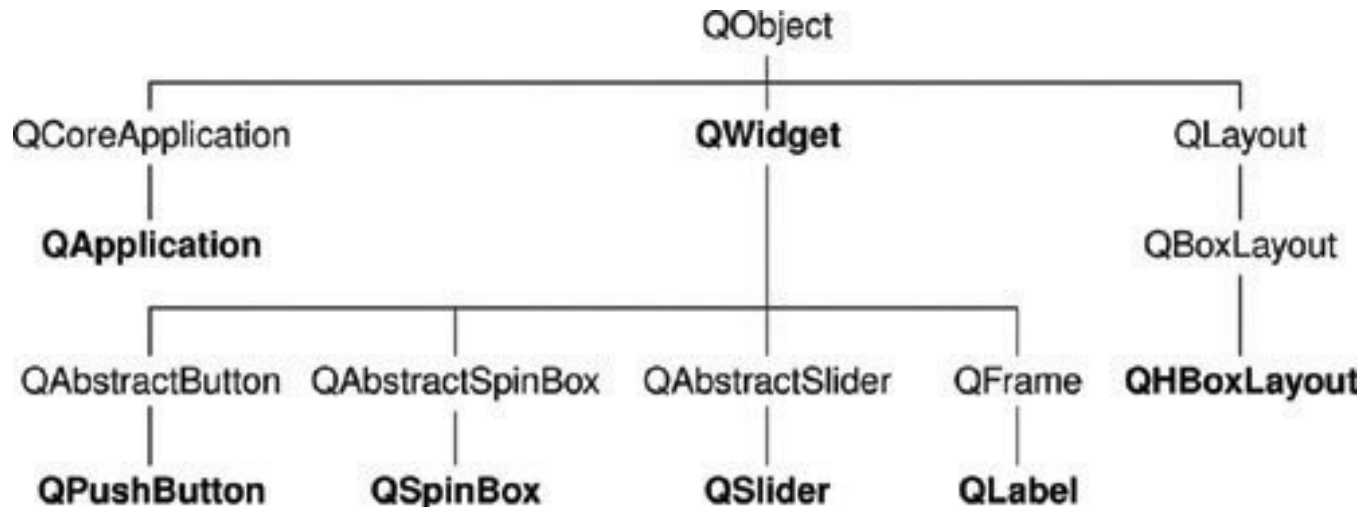


## # Kompilacja:

```
qmake -project
qmake
make
```

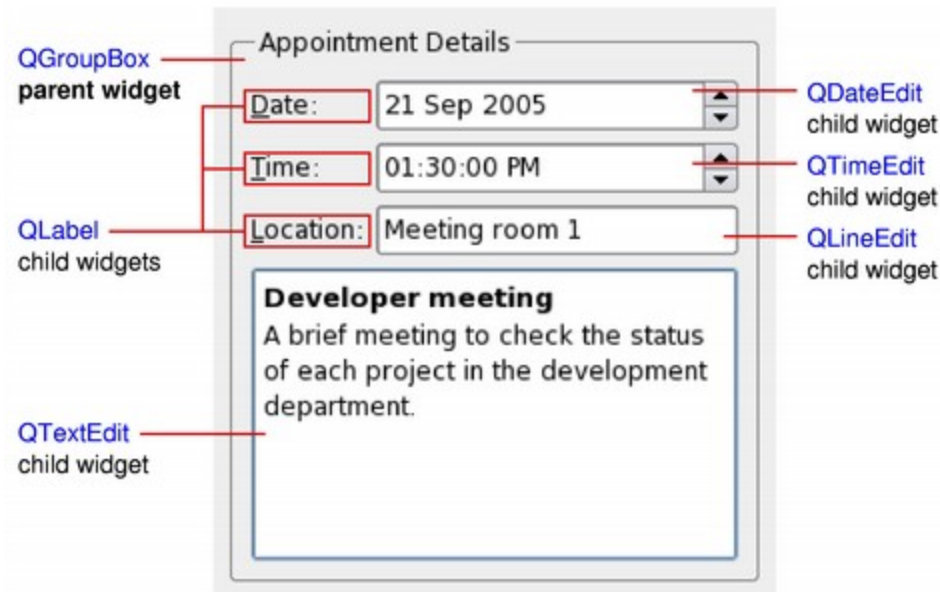
# Widget

- # Widoczny element interfejsu użytkownika
- # Nazwa to skrót od *window gadget*
- # Przyciski, menu, ramki, suwaki to wszystko widgety
- # Widget może zawierać wewnątrz inne widgety



# Widżety potomne i rodzicielskie

- # Widget bez widgetu rodzicielskiego jest zawsze osobnym oknem
- # Pozostałe widżety są wyświetlane wewnątrz widgetu rodzicielskiego
- # Widget rodzicielski zwolni pamięć zaalokowaną na widget wstawiony do niego



# Sygnaly i sloty

```
#include <QObject>

class Counter : public QObject
{
    Q_OBJECT
public:
    Counter() { m_value = 0; }
    int value() const { return m_value; }
public slots:
    void setValue(int value);
signals:
    void valueChanged(int newValue);
private:
    int m_value;
};
```

```
#include "sigslots.h"
#include <iostream>
using namespace std;
void Counter::setValue(int value)
{
    if (value != m_value) {
        m_value = value;
        emit valueChanged(value);
    }
}
int main()
{
    Counter a, b;
    QObject::connect(&a, SIGNAL(valueChanged(int)),
                    &b, SLOT(setValue(int)));
    a.setValue(12);
    cout << "a="<<a.value()<<" ,b="<<b.value()<<endl;
    b.setValue(48);
    cout << "a="<<a.value()<<" ,b="<<b.value()<<endl;
}
```

