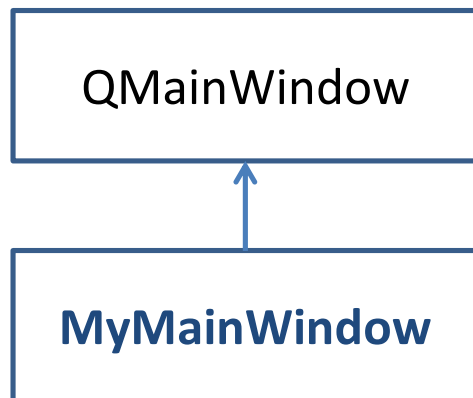


# Qt Designer

# Создание оконного приложения

```
class MyMainWindow: public QMainWindow  
{  
    Q_OBJECT  
};
```



# Как связывается окно с исходным кодом на C++

- С помощью Qt Designer создается форма `mymainwindow.ui`
- Запускается `uic.exe`, который автоматически генерирует класс интерфейса

Строка в Makefile.Debug:

```
uic.exe mymainwindow.ui -o ui_mymainwindow.h
```

# ui\_mymainwindow.h

```
class Ui_MyMainWindow
```

```
{ public:
```

```
//Объявление элементов, добавленных дизайнером
```

```
    QMenuBar *menuBar;
```

```
    QToolBar *mainToolBar;
```

```
    QWidget *centralWidget;
```

```
    QStatusBar *statusBar;
```

```
//Создание визуальных компонентов и менеджеров компоновки
```

```
    void setupUi(QMainWindow *MainWindow){. . .}
```

```
//Перевод интерфейса на другие языки
```

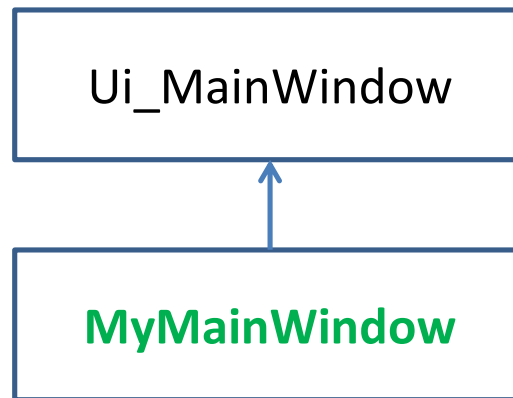
```
    void retranslateUi(QMainWindow *MainWindow);
```

```
};
```

# ui\_mymainwindow.h

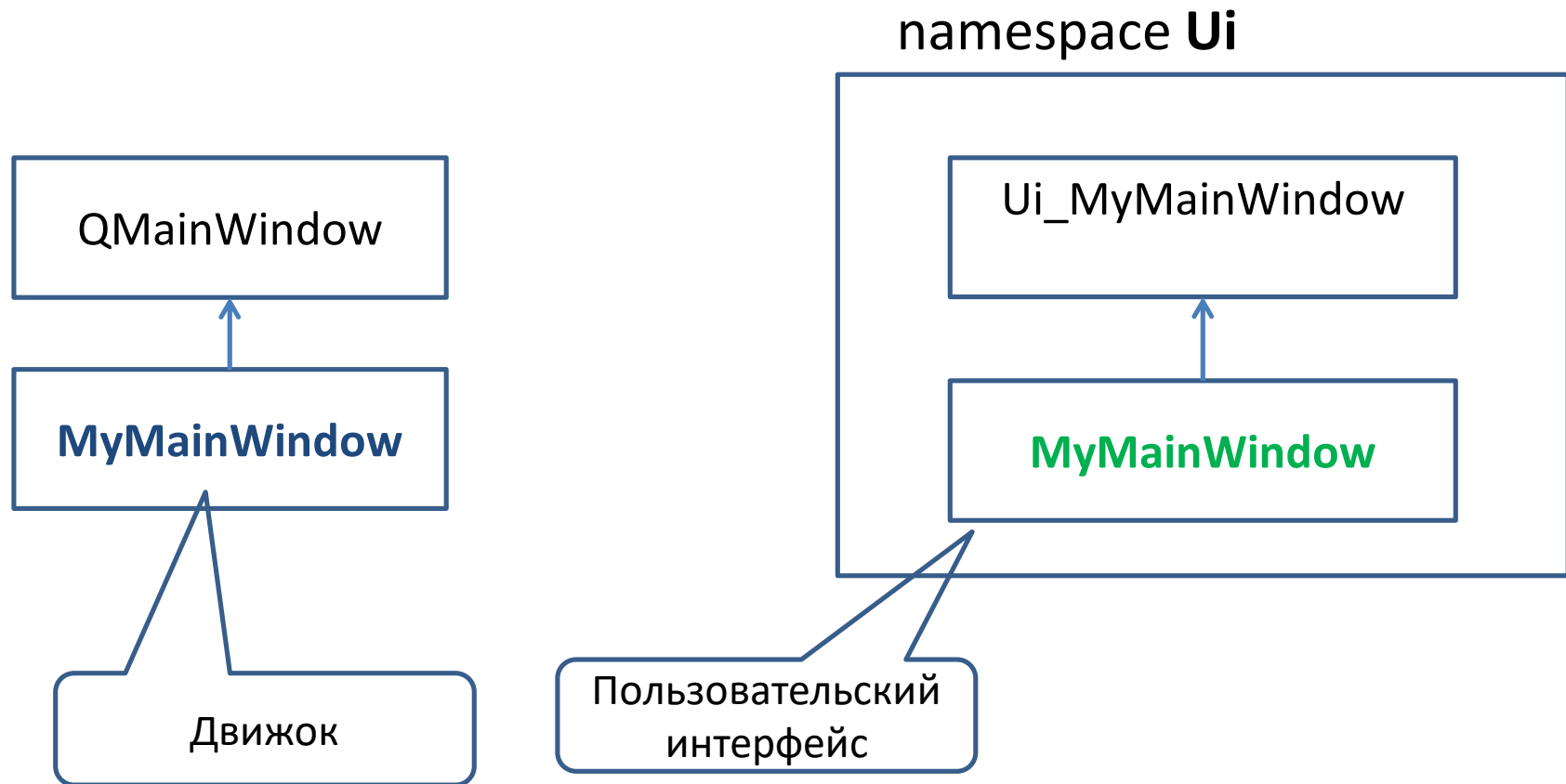
Объявление ПУСТОГО класса MyMainWindow **в пространстве имен Ui:**

```
namespace Ui {  
class MyMainWindow: public Ui_MainWindow {};  
}
```



# Файл ui\_mymainwindow.h

Для того, чтобы избежать конфликта имен:



# Важно!

Пользовательский интерфейс

(класс **Ui::MyMainWindow**)

ОТДЕЛЕН от логики работы программы

(класс **MyMainWindow**)

# Связь класса Ui::MyMainWindow и MyMainWindow

mymainwindow.h

```
namespace Ui { class MyMainWindow; }
```

//forward declaration

```
class MyMainWindow : public QMainWindow {  
    Q_OBJECT  
    public:    . . .  
    private:  
        Ui::MyMainWindow *ui;  
};
```



# Связь Ui::MyMainWindow и QMainWindow

```
#include "mymainwindow.h"
```

```
#include "ui_mymainwindow.h"
```

```
MyMainWindow::MyMainWindow(QWidget *parent)
```

```
:    QMainWindow(parent),
```

```
    ui(new Ui::MyMainWindow)
```

```
{
```

```
    ui->setupUi(this);
```

```
}
```

```
MyMainWindow::~~MyMainWindow()
```

```
{    delete ui; }
```