几个主要的部分

1. 左边的文件列表信息
2. 右边的图元展示信息
3. 中间部分的绘制区域
4. 工具栏的部分(主要是各种控件的展示)

左边文件列表

文件夹名称就叫五防画面，包含Tree和TreeItem两项

右边图元展示信息

图元展示信息 包含两个部分:基本图元Tab页、相关控件Tab页

1. 基本图元Tab页

Tab页包含一个view(QWidget)

包含两个部分：1.树形图元结构图 2.列表图元展示图

树形图元结构图：

HIconxxxTreeWidget(树) HIconxxxTreeWigetItem(树项)

列表图元展示图:

HIconXXXListWidget(列表) HIconXXXListWidgetItem(列表项)

//需要提供接口来获取已经绘制好的图元信息 然后进行展示

1. 相关控件Tab页

控件模式情况下，就采用List形式进行展示即可，减除图元预览的功能。

中间部分的绘制区域

绘制的基本图元包括(直线，矩形，文字) 其他都不要

绘制的组合图元就是包含自定义的部分

绘图文件管理

HGraphManager HGraphManagerItem

HGraphView HGraphScene

HIconObj类 就是组合图元的部分 继承HBaseObj类

注意该类需要Resize功能，主要是实现将图元大小的转换。

整个过程：(iconeditor,grapheditor,graphonline)

1. 打开画面编辑部分，最基本的两个操作过程：
2. 画面管理部分读取已绘制好的画面信息
3. 图元管理部分读取已绘制好的模板信息
4. 中间部分绘制出现的绘制view和scene,可以将组合图元拖拽到view里面实现绘制。
5. 组合图元HIconObj,HIconSymbolItem 为数据基本类和图元显示类。(放到H5IconGui)

解决问题: 图元模板文件里面存储的数据都是基于较大的scene坐标绘制的。如果将比较大的坐标系统数字转换成较小的坐标系统展示。

这种类型的图元还需要有关联或者存储动态数据的功能。

遗留问题：主要是存储在模板里面元素(矩形)是topleft点，以及宽度和高度。宽度和高度可以按照比例缩放。然后topleft点是如何移动到小矩形里面对应的位置？

重点是动态数据的问题！

各种类

图形文件管理总类HGraphEditorMgr（主要管理图形文件管理类，图形系统框架类）

图形文件管理类HGraphEditorDoc (专门负责管理所有绘制好的图形)

图形文件存储在pic文件夹下面，每个图形一个文件夹？

//单个图形文件类 HGraph(负责记录单个画面信息里面所有元素)

图形系统框架类 HGraphEditorFrame

图形文件显示类 HGraphEditorView

图形文件场景类 HGraphEditorScene(负责增加/拖拽各种图元)

----------------------------------------------------------------------------------------------

图形窗口类HGraphEditorMainWindow

包含以下三个部分:

左边图形文件树型管理部分

HGraphTreeWidget, HGraphCatagoryTreeWidgetItem, HGraphFileTreeWidgetItem

图形文件树总框架，图形文件类别树结构，图文文件树结构

中间图形系统框架部分

右边图元显示管理部分

HIconTabWidget(图元管理Tab页)

里面包含两个部分:

树形图元结构图：

HIconTreeWidget

HIconCatagoryTreeWidgetItem(树目录) HIconTypeTreeWigetItem(树项)

列表图元展示图:

HIconListWidget(列表) HIconListWidgetItem(列表项)

主要类及结构如下

HIconObj(图元组合类 继承HBaseObj)

{

//二进制读写

virtual void readData(QDataStream\* data);

virtual void writeData(QDataStream\* data);

//xml文件读写

virtual void readXml(QDomElement\* dom);

virtual void writeXml(QDomElement\* dom);

virtual QString TagName();

//拷贝克隆

virtual void copyTo(HBaseObj\* obj);

virtual void clone(HBaseObj\* obj);

virtual DRAWSHAPE getShapeType();

virtual void moveBy(qreal dx,qreal dy);

virtual void resize(qreal w,qreal h);

}

//带有动态信息的对象

HSymbolObj(HBaseObj+HDynamicObj 复合数据对象)

HBaseObj🡪HIconTemplate

HDynamicObj🡪HDynamicTemplate

HSymbolTemplate？？是graph保存的主要对象。

是不是复合图元是采用HIconTemplate+HDynamicTemplate来组合完成了

HIconObj(HIconTemplate\* pIconTemplate,HDynamicTemplate\* pDynamicTemplate)

HMainWindow

{

initMainWindow();//初始化窗口

initGraphMgr();//初始化画面管理

}

initMainWindow

{

addWidget(graphicsView);

pGraphMgr = null;

//初始化右边tab结构

//初始化左边的树结构

HGraphTreeWidget,

HGraphCatagoryTreeWidgetItem,

HGraphFileTreeWidgetItem

//创建各种actions和工具栏;

//创建状态栏

}

initGraphMgr(HGraphEditorMgr—画面相关操作最后都是归结到此处完成)

{

new HGraphEditorMgr

}

HGraphEditorMgr

{

new HGraphEditorDoc //存储画面信息

new QUndoStack

new HGraphicEditorScene

void loadGraphFile();//读取所有图形文件

void createTemplateObj(const QString& name,const QString& sUuid);//添加模板图元

}

HGraphEditorDoc

{

readXmlFile

writeXmlFile

readData

writeData

AddIcon;//增加图元

AddIconObj;//增加icon

…

}

HGraphEditorView

{

}

HGraphEditorScene

{

virtual void drawBackground(QPainter \*painter, const QRectF &rect);

virtual void [dragEnterEvent](qgraphicsscene.html#dragEnterEvent)(QGraphicsSceneDragDropEvent \*event);

virtual void [dragMoveEvent](qgraphicsscene.html#dragMoveEvent)(QGraphicsSceneDragDropEvent \*event);

virtual void [dropEvent](qgraphicsscene.html#dropEvent)(QGraphicsSceneDragDropEvent \*event);

}