1. 上手

题目要求：窗口与子部件的区别

（1）新建一个空的Qt项目：Project\_1；

（2）在main函数中新建三个部件：一个widget，两个label。其中，一个label为子部件，即它的父对象为那个widget。分别设置它们的标题及文本。

（3）显示窗口：widget以及那个非子部件的label

1. 继续上手

题目要求：熟悉模态和非模态对话框

1. 新建一个Qt Widget Application项目：Project\_2
2. 在主窗口类的构造函数中，设置主窗口的标题为：I’m the main window
3. 在主窗口类的构造函数中，定义一个基本对话框对象，设置其标题为：I’m a dialog
4. 在主窗口类的构造函数中，以模态形式显示(3)中定义的对话框
5. 撤消(4)操作，在主窗口类的构造函数中，以非模态形式显示(3)中定义的对话框
6. 分析比较模态和非模态对话框的行为
7. 起步

题目要求：一个Qt界面程序的一般框架结构。通常，为程序的主窗口定义一个类，并在这个类中完成主窗口中的子部件的创建以及信号的处理。这样，程序的GUI部分全部放在主窗口中实现，便于管理和维护

1. 新建一个空的Qt项目：Project\_3
2. 新建一个主窗口类，继承于Widget
3. 在main函数中定义一个主窗口实例，并显示。
4. 运行程序
5. 在主窗口中添加一个PushButton。注意：在主窗口类的构造函数中完成该操作，不要在main函数中。运行程序。
6. 通过Qt Designer在主窗口放置一个label标签，位置与(5)中的PushButton不要重叠，并设置其文本为：I’m a label。运行程序。
7. 尝试在主窗口类的构造函数中修改(6)中label的文本为：access from code。运行程序。
8. 前进

题目要求：熟悉信号槽机制。该题目在上面的Project\_3上继续完成。

1. 在主窗口类中定义一个slot槽函数changeLabelText()。
2. 在主窗口类中把主窗口中PushButton的clicked信号与槽changeLabelText ()关联在一起. 参考: connect(pointer to button, SIGNAL(clicked()), pointer to parent window, SLOT(changeLabelText () ))
3. 在showDlg()完成如下处理：如果主窗口中的label的文本为: access from code，则修改其文本为：I’m a label；反之，则修改为：access from code。提示：字符串比较，可以用QString中的compare函数。
4. 漫漫长路

题目要求：熟悉标准对话框

1. 新建一个空的Qt项目：Project\_4
2. 新建一个主窗口类，继承于Widget
3. 在Qt Designer中编辑主窗口界面，放置如教材中图3-11所示的按钮
4. 增加并关联每个按钮单击的信号槽
5. 在每个按钮对应的槽函数中，显示对应的标准对话框。