

فاز چهارم پروژه برنامه نویسی پیشرفته

ساخت نمای گرافیکی از بازی

مدرس

استاد نرگس سادات بطحائیان

امیر محمد بیگمردی 9912358011

مقدمه

در این فاز تلاش بر آن است که با استفاده از کیت (Qt) ساختار گرافیکی ای رو ایجاد کنیم.

شرح

در این فاز (برنامه) که از سه تا فرم (qt designer form class) استفاده شده است که هر کدام اطلاعاتی را میگیرند (فرم دوم و سوم) و آن ها را ذخیره میکنند

اولین فرم برای شروع و اطلاع از تعداد کفش های ثبت شده و خروج از برنامه است.

دومین فرم برای گرفتن اطلاعاتی مانند نام و نام خانوادگی و شماره تلفن است.

که حتمی باید این سه بخش با اطلاعاتی پر شوند در غیر این صورت برنامه اجازه رفتن به بخش بعدی را نمیدهد.

و سومین فرم برای گرفتن اطلاعات کفش و غیره است که کاربر میتواند از گزینه های موجود یکی را انتخاب کند. این اطلاعات شامل زنانه یا مردانه بودن مدل کفش و واکس و برند کفش و واکس و نوع دوخت است که کاربر میتواند هر کدام را انتخاب کند.

همه ی اطلاعات دریافتی داخل کلاسی به نام cache ذخیره شده و آن به تابعی پاس شده برای نوشتن اطلاعات داخل فایل به نام saves.txt .

و همچنین بعد انتخاب مدل های کفش داخل فایل به نام count شماره ای درج شده که نشان دهنده تعداد افرادی که تا حالا اطلاعات کفشی را وارد کردند.