**1. Có mấy cách kết nối SIGNAL SLOT QML/C++**

Có 2 cách:

- Qobject::connect(sender\*, SIGNAL, receiver\*, SIGNAL)

- Qobject::connect(sender\*, SIGNAL, receiver\*, SLOT)

+ string-base (ko có chữ signal-slot)

+ function- base (có tham số, có chứ signal, slot) (SỐ lượng tham số >= SL slot)

**2. Muốn kết nối signal slot C++/qml làm bước gì đầu tiên**

setContextProperty🡪building đối tượng c++ lên qml, để qml hiểu được đối tượng là gì🡪Class kế thừa từ Qobject🡪Khai báo macro Q\_Object

**3. Muốn gọi được hàm từ c++🡪 qml / Interactive C++/QML**

Có 3 cách:

- Khai báo chúng tỏng public slot

- Khai báo chúng trong public với nhãn macro ở đầu là Q\_INVOKABLE

- Sét chúng trong Q\_PROPERTY

setContextProperty mới gọi được

**4. Có mấy cách tạo animation**

4 cách:

- Rotation Animation, NumberAnimation, ParalleAnimation, Sequential Animation

**5. Có mấy cach tạo list Model trên QML/C++**

- Tạo list Model trực tiếp trên qml bằng listmodel với các ListElement

- C++ có 3 cách:

+ Dữ liệu đơn lẻ: QstringList, Qlist<Variant>

+ Nhiều thông tin: +Qlist<Qobiect>

Hoặc là + Kế thừa từ QabtractlistModel, ghi đè lại các thằng data, count, roleNames.