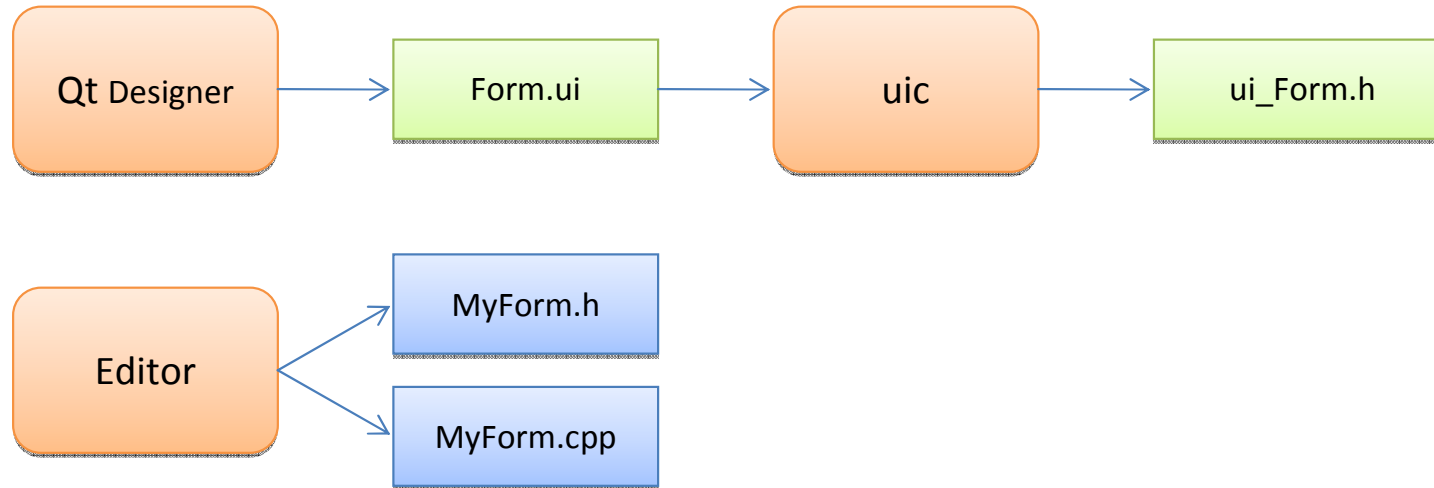
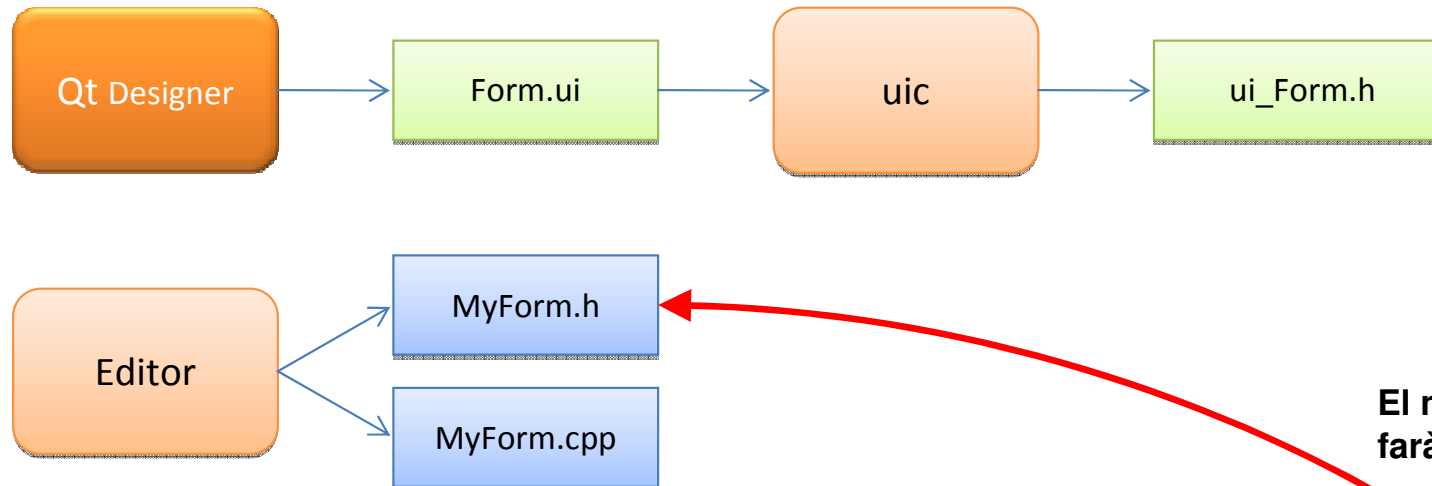


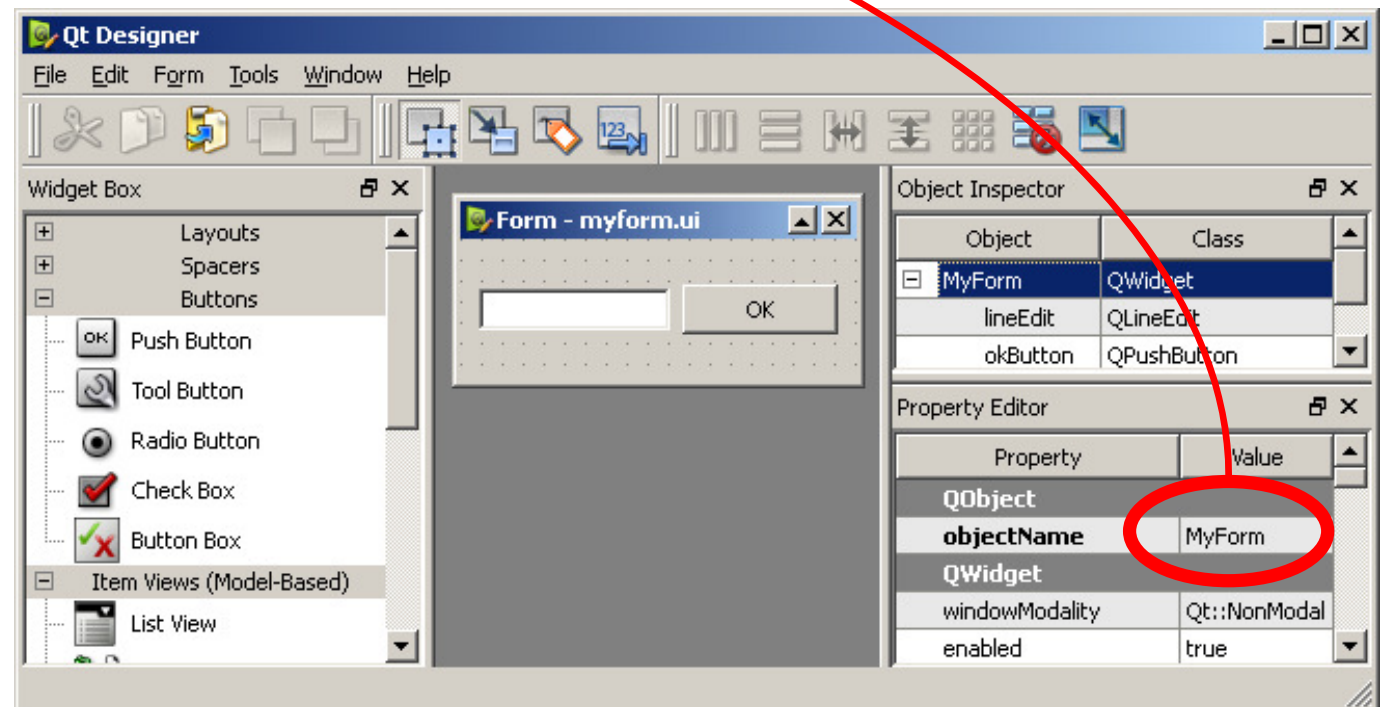
# Fitxers per a compilar interfícies del Designer



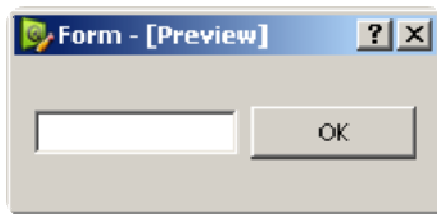
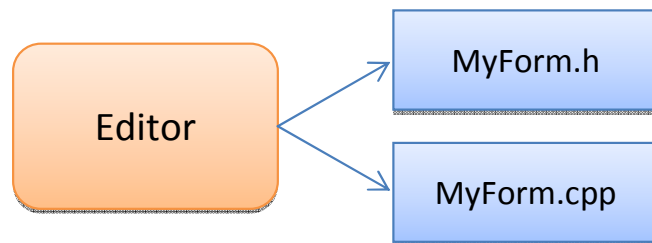
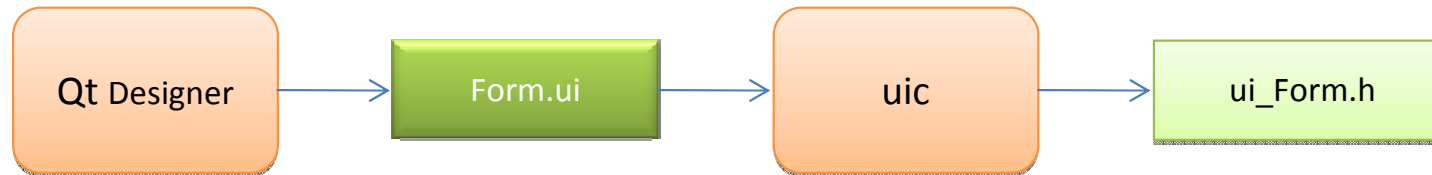
# Fitxers per a compilar interfícies del Designer



El nom del formulari es farà servir a MyForm.h



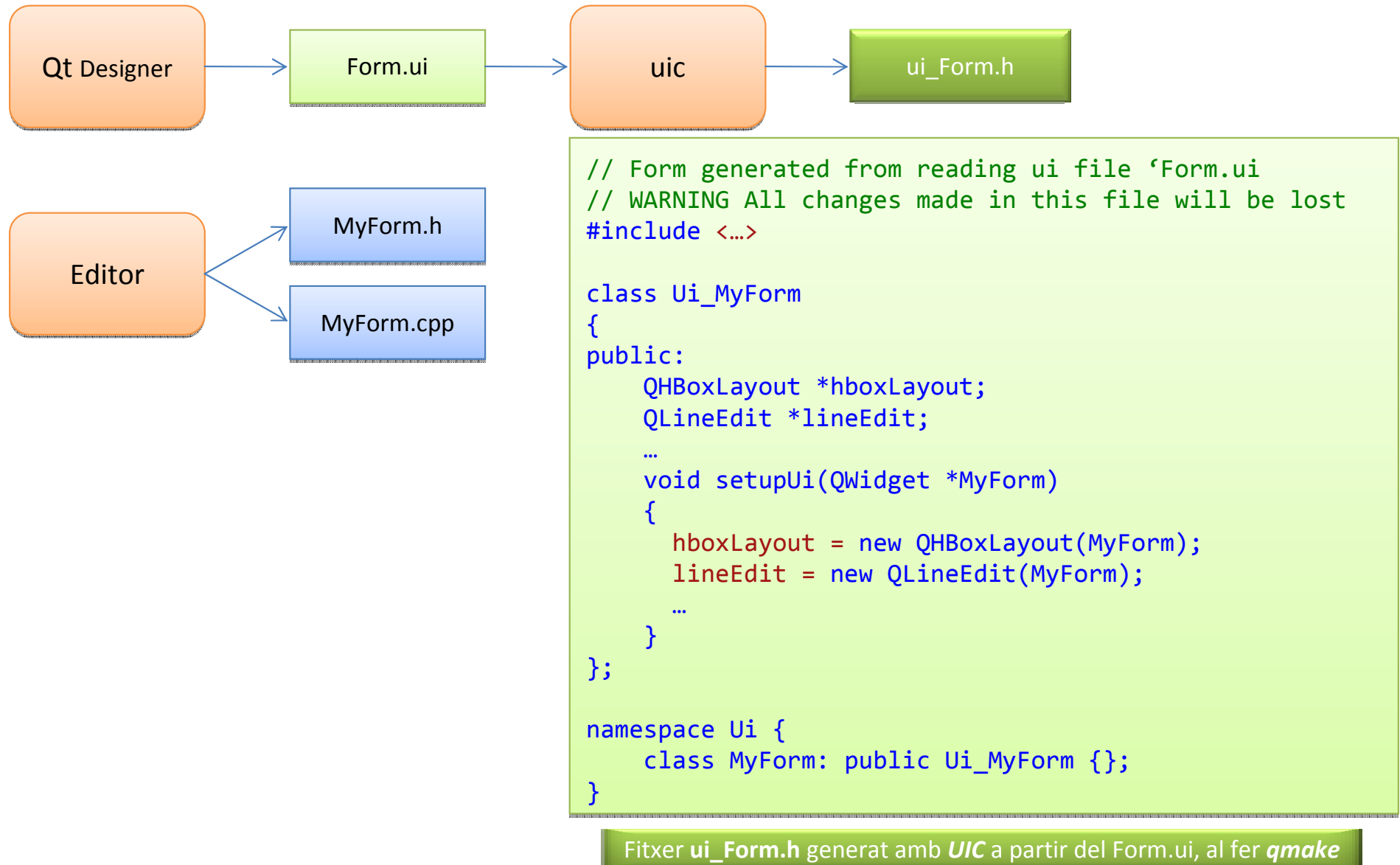
# Fitxers per a compilar interfícies del Designer



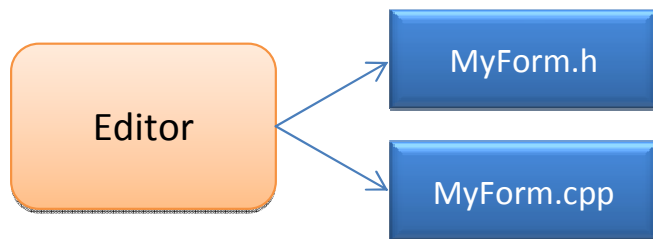
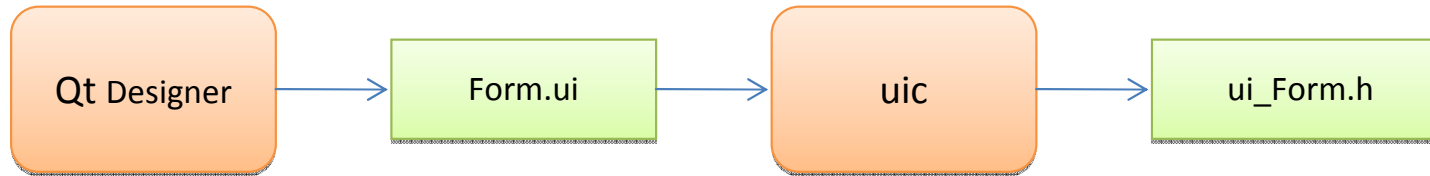
```
// Form
<class>MyForm</class>
<widget class="QWidget" name="MyForm" >
  <layout class="QHBoxLayout" >
    <item>
      <widget class="QLineEdit" name="lineEdit" />
    </item>
    <item>
      <widget class="QPushButton" name="okButton" />
    </item>
  </layout>
</widget>
...
```

Fitxer **Form.ui** generat amb el **QtDesigner**

# Fitxers per a compilar interfícies del Designer



# Usant agregació

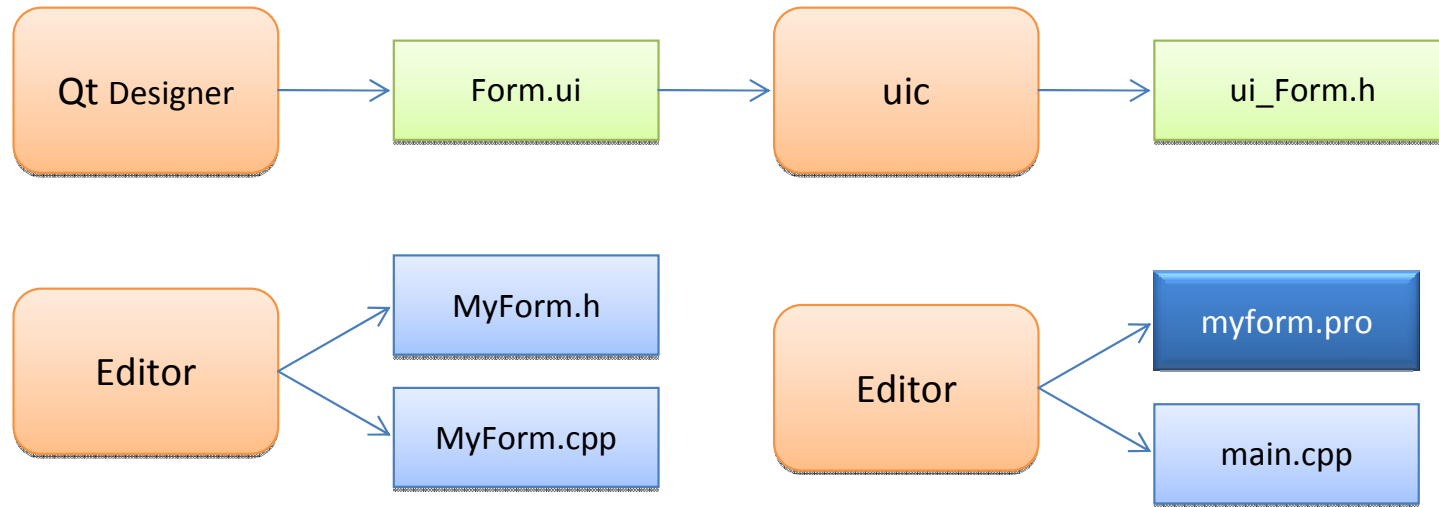


```
// MyForm.h – Ui::MyForm com a membre  
  
#include "ui_Form.h"  
  
class MyForm : public QWidget  
{  
    Q_OBJECT  
  
public:  
    MyForm(QWidget *parent = 0);  
  
private:  
    Ui::MyForm ui;  
};
```

```
// MyForm.cpp  
  
#include "MyForm.h"  
  
MyForm::MyForm(QWidget* parent): QWidget(parent)  
{  
    ui.setupUi(this);  
}
```

**Fixeu-vos que el nom d'aquesta variable ha de coincidir amb el nom del formulari al Designer!**

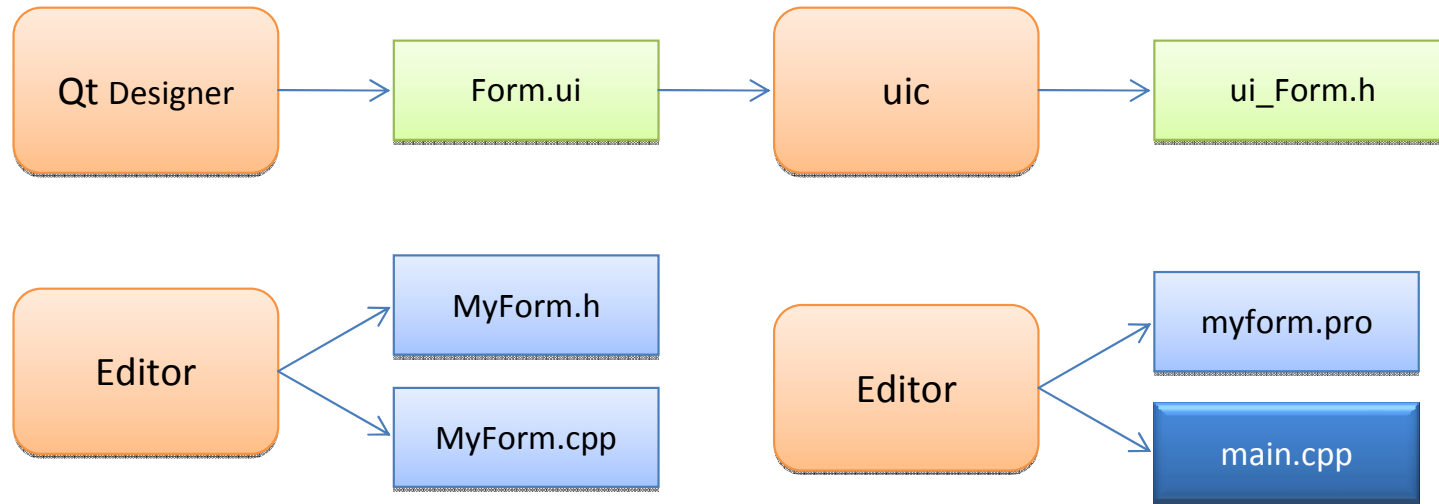
# Fitxers per a compilar interfícies del Designer



myform.pro heu de generar-lo amb un editor de text

```
// myform.pro
...
TEMPLATE = app
QT      += widgets
FORMS   += Form.ui
HEADERS += MyForm.h
SOURCES += MyForm.cpp main.cpp
```

# Fitxers per a compilar interfícies del Designer



main.cpp heu de generar-lo  
amb un editor de text

```
// main.cpp
#include <QApplication>
#include "MyForm.h"
int main( int argc, char ** argv )
{
    QApplication app( argc, argv );
    MyForm form;
    form.show();
    return app.exec();
}
```

# Compilant tot

```
> qmake  
> make
```

Vigileu si copieu i pegueu!! les cometes dels `#include "nomfitxer.h"` poden donar problemes al compilar! Assegureu-vos de que utilitzeu les cometes que hi ha a la tecla del numero 2