

Министерство науки и высшего образования РФ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«КУРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Кафедра программного
обеспечения и администрирования
информационных систем

Направление подготовки
математическое обеспечение и
администрирование
информационных систем

Форма обучения очная

Отчет
по лабораторной работе №2
«Программирование линейных алгоритмов на языке C++»
дисциплина «Основы алгоритмизации и программирования»

Выполнил:

студент группы 113

Файтельсон А.А.

Проверил:

старший преподаватель кафедры ПОиАИС

Ураева Е.Е.

Курск, 2023

Ответы на теоретические вопросы

1. Напишите наименования и функциональное назначение 5-ти или более различных текстовых визуальных компонентов.

(a) **Текстовая метка QLabel**

Компонент для отображения текста или изображения. Используется для вывода информации пользователю.

(b) **QLineEdit**

Компонент для ввода однострочного текста. Используется для получения данных от пользователя.

(c) **QTextEdit**

Компонент для ввода многострочного текста. Также используется для получения данных от пользователя.

(d) **QSpinBox**

Компонент для ввода и изменения целого числа. Позволяет пользователю выбирать числа с помощью кнопок или вводить их вручную.

(e) **QComboBox**

Компонент с возможностью выбора одного из предложенных вариантов. Используется для выбора элемента из заданного набора значений.

2. Напишите наименования и функциональное назначение 3-х или более различных управляющих визуальных компонентов (кнопок).

(a) **QPushButton**

Стандартная кнопка для выполнения определенного действия при нажатии на нее.

(b) **QRadioButton**

Стандартная кнопка-переключатель для выбора одного варианта из нескольких предложенных.

(c) **QCheckBox**

Стандартная кнопка-переключатель для выбора одного или нескольких вариантов из предложенных.

3. Напишите наименования и функциональное назначение 3-х или более различных событий (слотов).

(a) **Click**

Данное событие вызывается при нажатии на кнопку. Можно использовать этот слот для выполнения определенного действия.

(b) **DoubleClick**

Данное событие вызывается при двойном нажатии на кнопку. Можно использовать этот слот для выполнения специфического действия, которое должно произойти при двойном щелчке.

(c) **Change**

Данное событие вызывается при изменении состояния кнопки или выбора варианта. Можно использовать этот слот для выполнения действий, зависящих от изменения состояния кнопки или выбора варианта.

4. Опишите, чем различаются сборка проекта и запуск программы.

Сборка проекта относится к процессу компиляции и сборки всех файлов и зависимостей проекта в исполняемый файл или библиотеку.

Запуск программы относится к процессу запуска исполняемого файла после его успешной сборки.

5. Укажите не менее двух способов пошагового запуска программы на выполнение. Для индивидуального задания приведите снимок экрана с редактором кода в процессе отладки.

fff