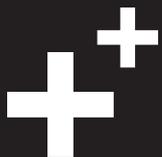


# Qt编程

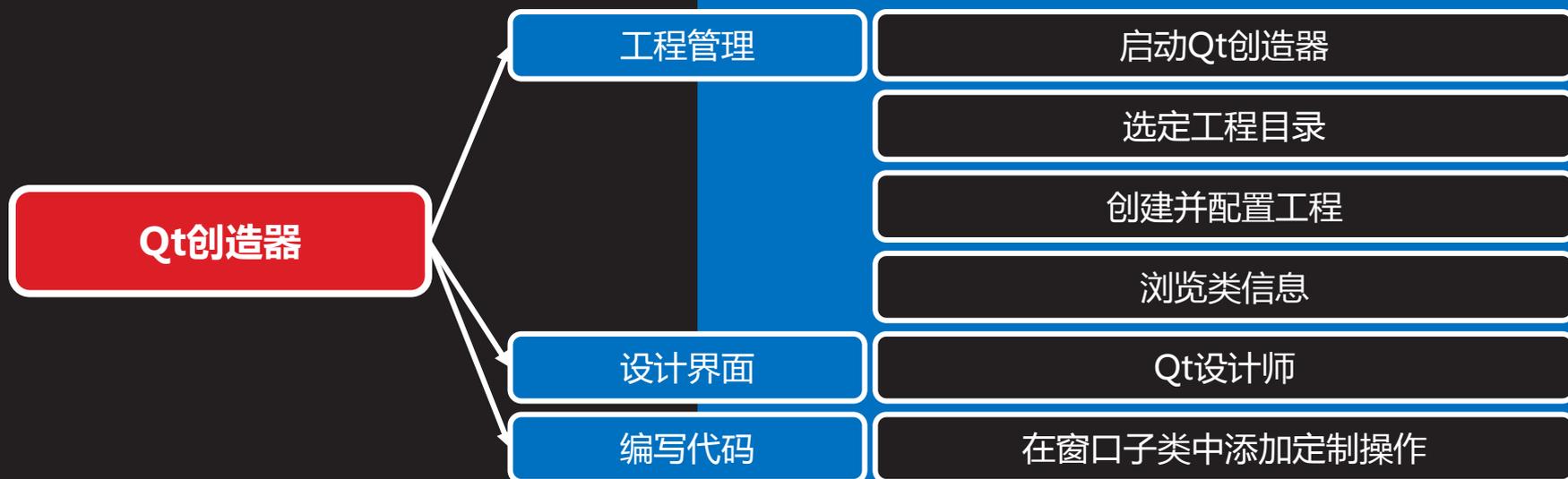
**QT PROGRAMMING** **DAY03**

# 内容

上午	09:00 ~ 09:30	作业讲解和回顾
	09:30 ~ 10:20	Qt创造器
	10:30 ~ 11:20	资源与图像
	11:30 ~ 12:20	目录与定时器
下午	14:00 ~ 14:50	鼠标与键盘
	15:00 ~ 15:50	贪食蛇游戏
	16:00 ~ 16:50	
	17:00 ~ 17:30	总结和答疑



# Qt创造器

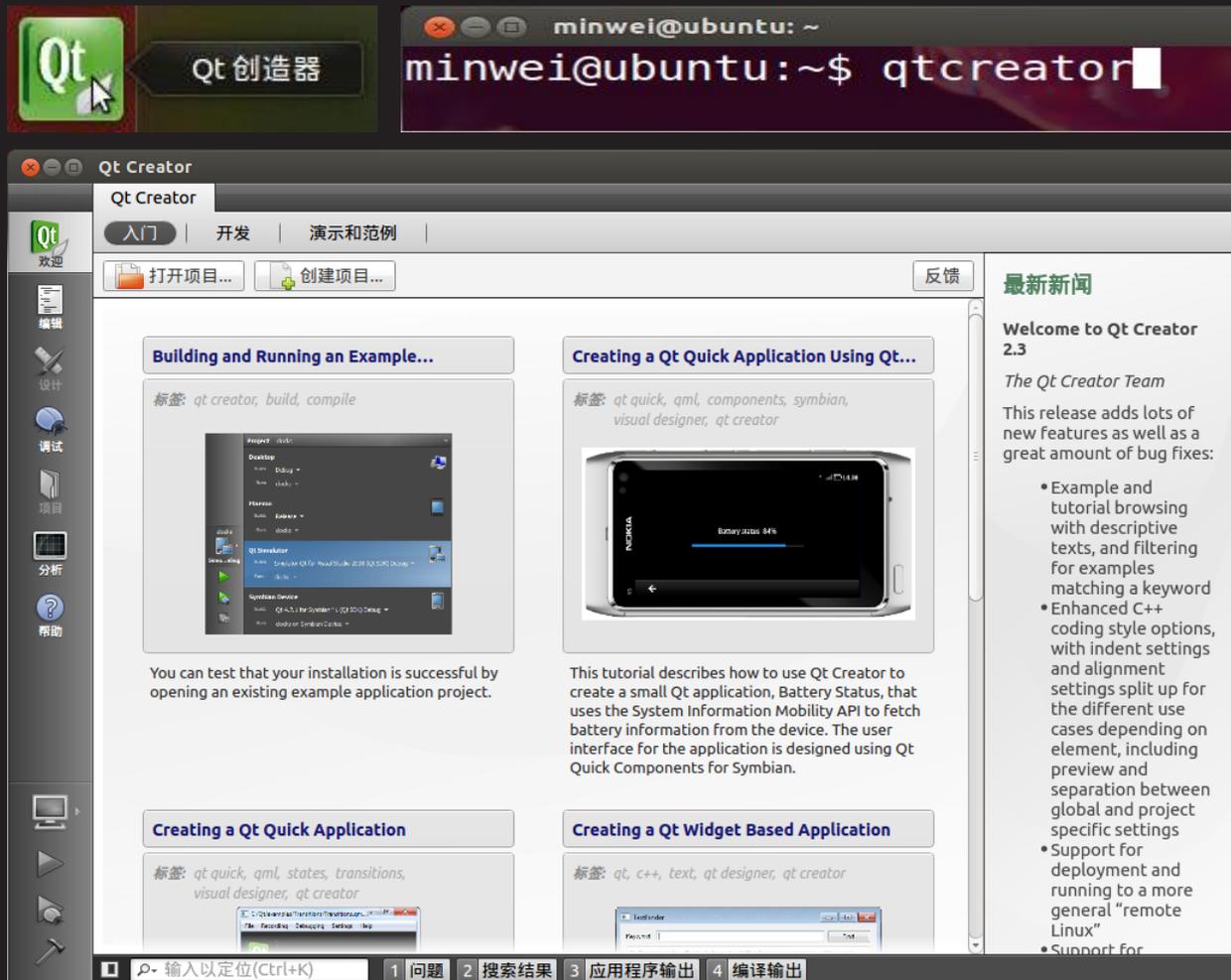


# 工程管理



# 启动Qt创造器

- 无论是用鼠标点击桌面**图标**，还是从命令行终端输入 **qtcreator** 命令，都可以启动Qt创造器

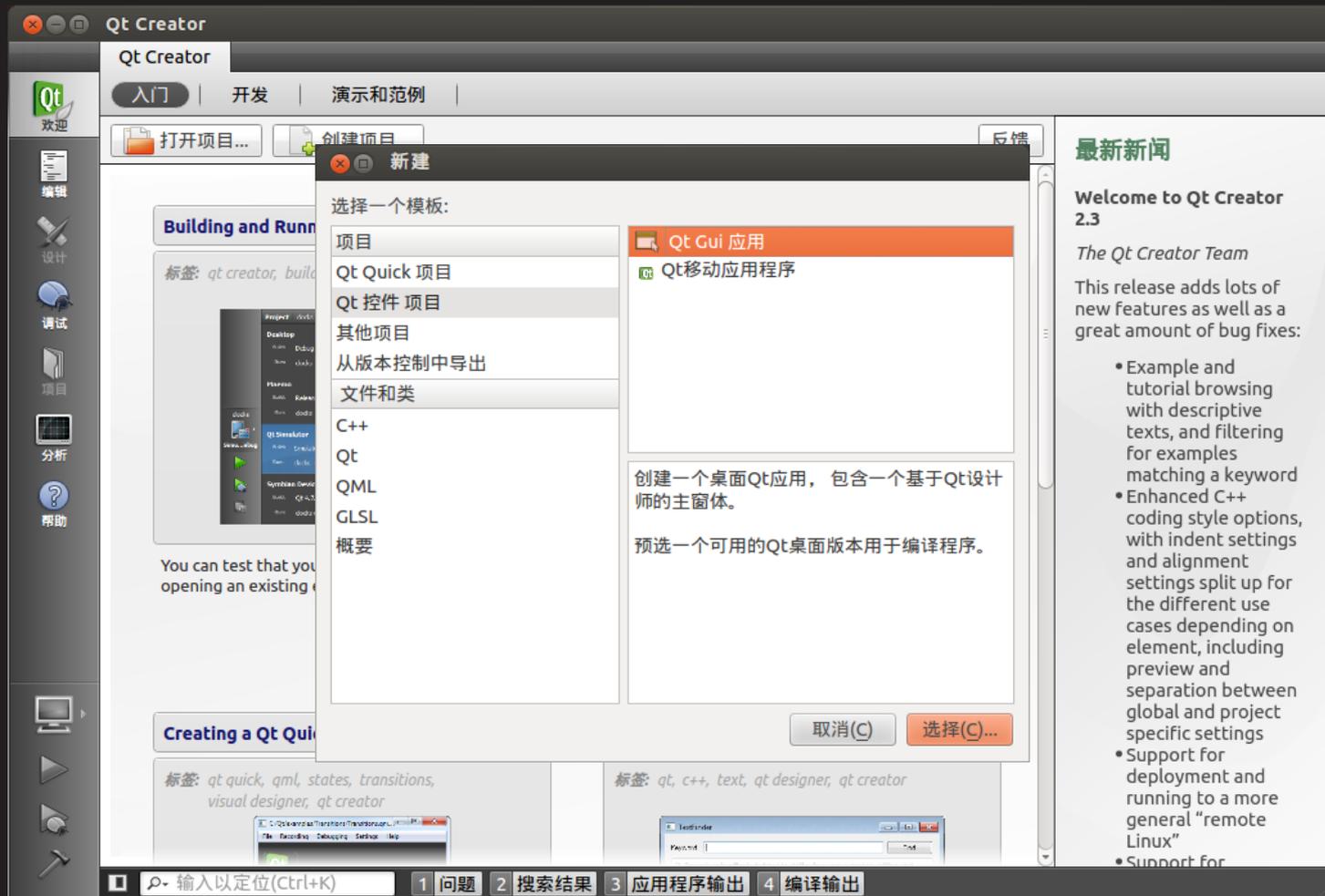


知识讲解



# 选定工程目录

- 选择菜单"文件/新建文件或工程..."，在"新建"对话框中依次选择"Qt控件项目"和"Qt Gui应用"，并点击"选择..."

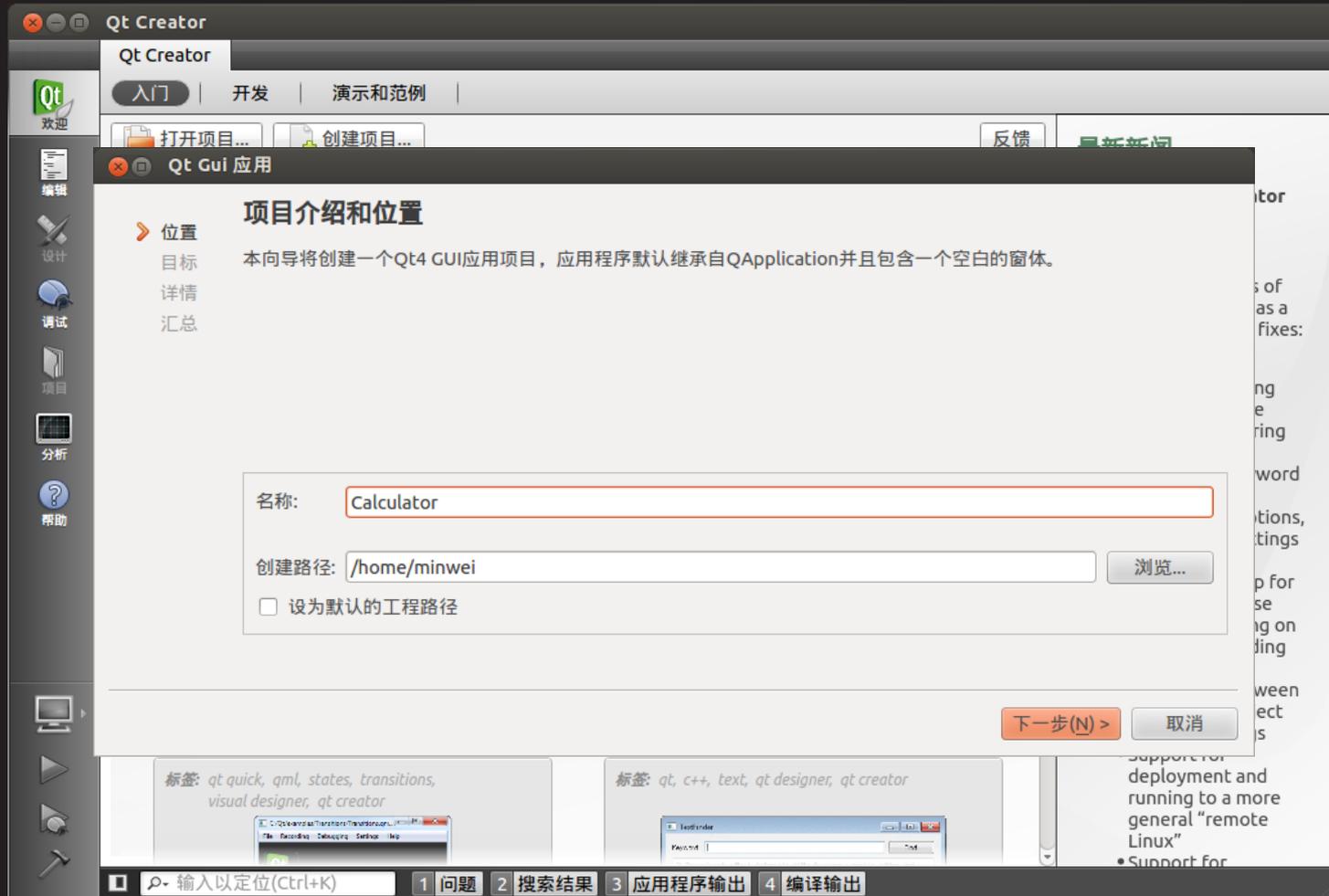


知识讲解



# 选定工程目录 (续1)

- 在"项目介绍和位置"中指定项目的名称并选择存储路径，Qt会在该路径下创建工程目录，点击"下一步"

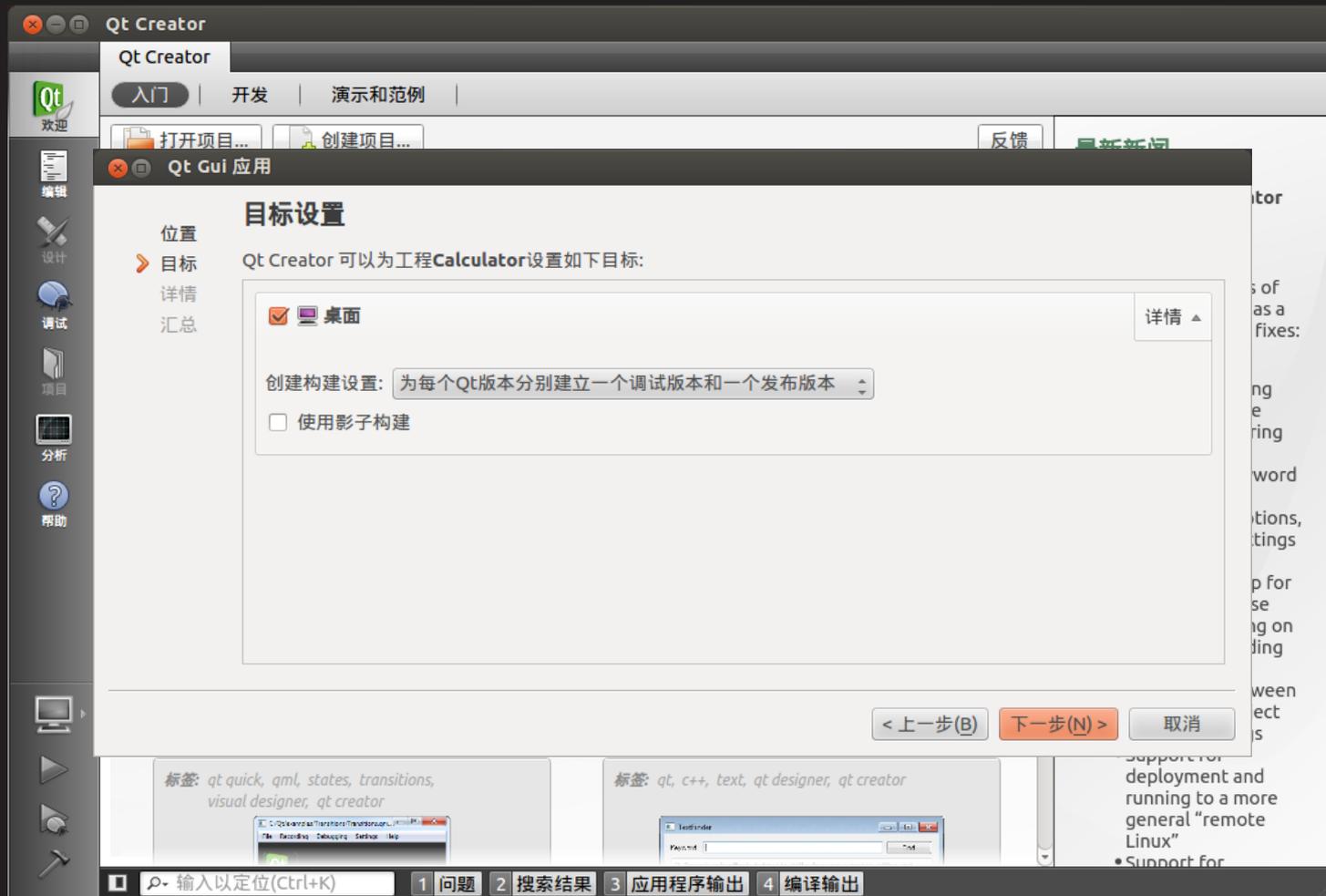


知识讲解



# 创建并配置工程

- 在"目标设置"中选择**桌面**，这通常也是缺省选项，如无特别需要，不要勾选"使用影子构建"，点击"下一步"

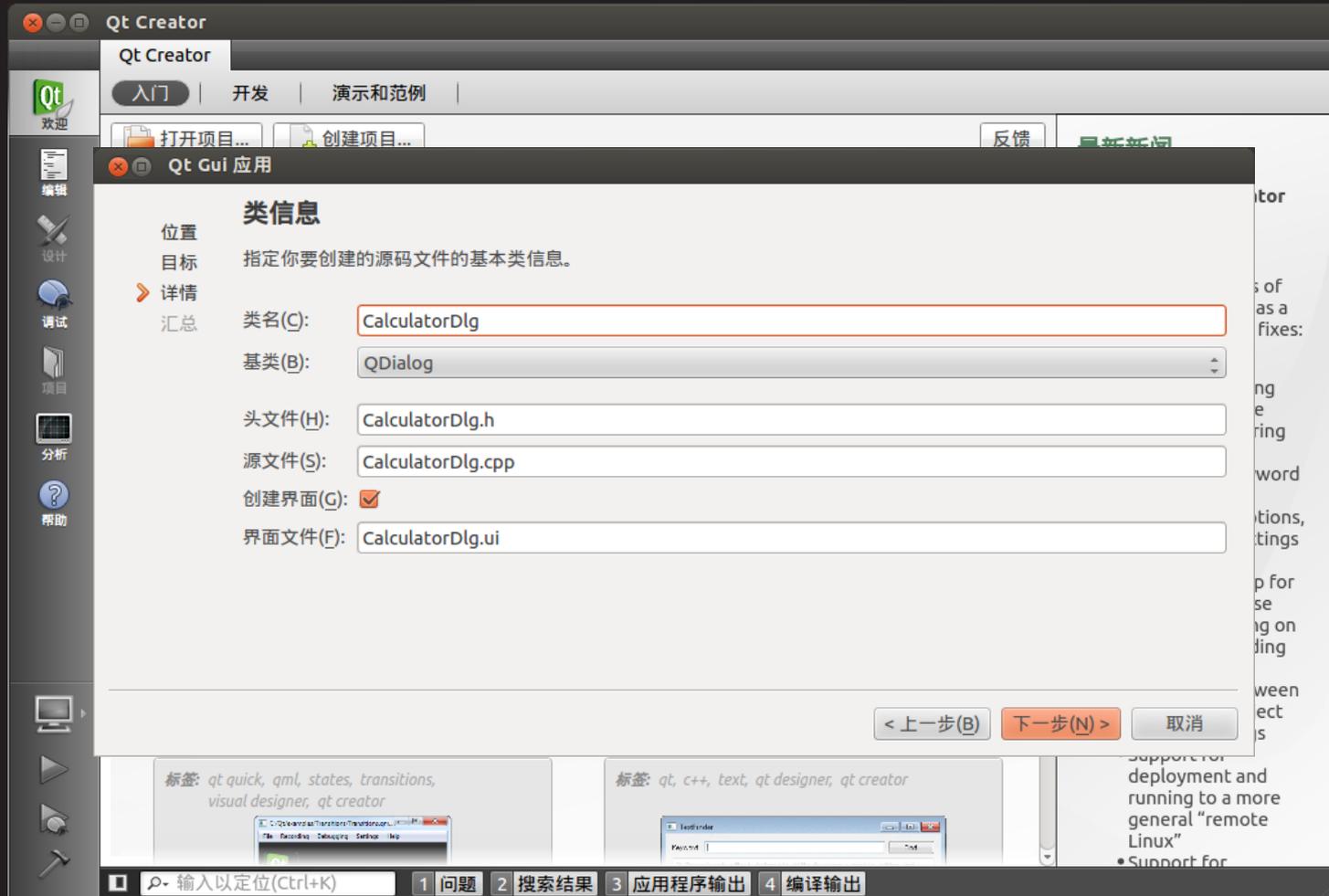


知识讲解



# 浏览类信息

- 在"类信息"中选择"QDialog"作为"基类"，并将"类名"设置为"CalculatorDlg"，勾选"创建界面"，点击"下一步"

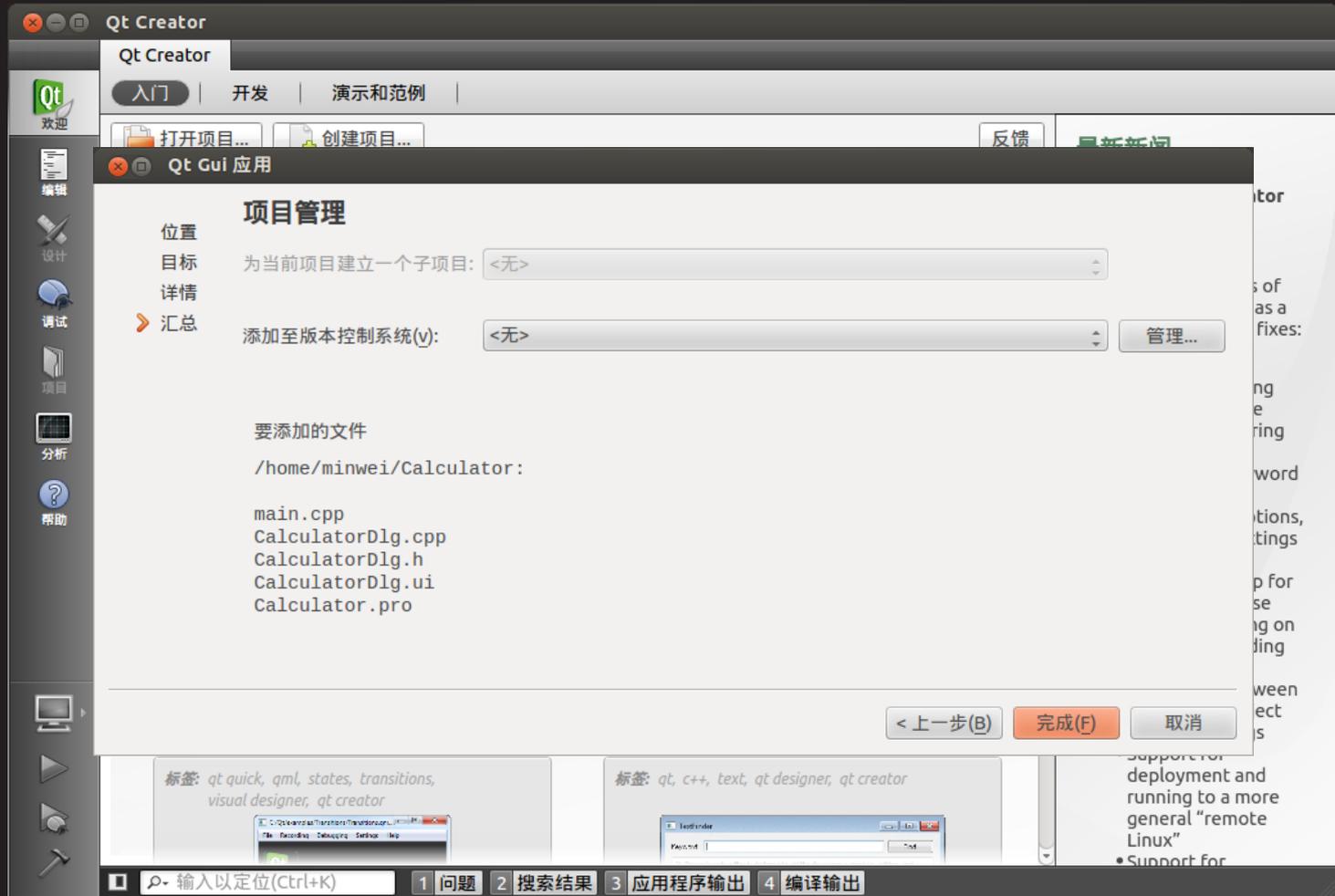


知识讲解



# 浏览类信息 (续1)

- 在"项目管理"中浏览项目摘要，配置**版本控制**(如果有的话)，点击"完成"。如果有问题可通过"上一步"返回修改



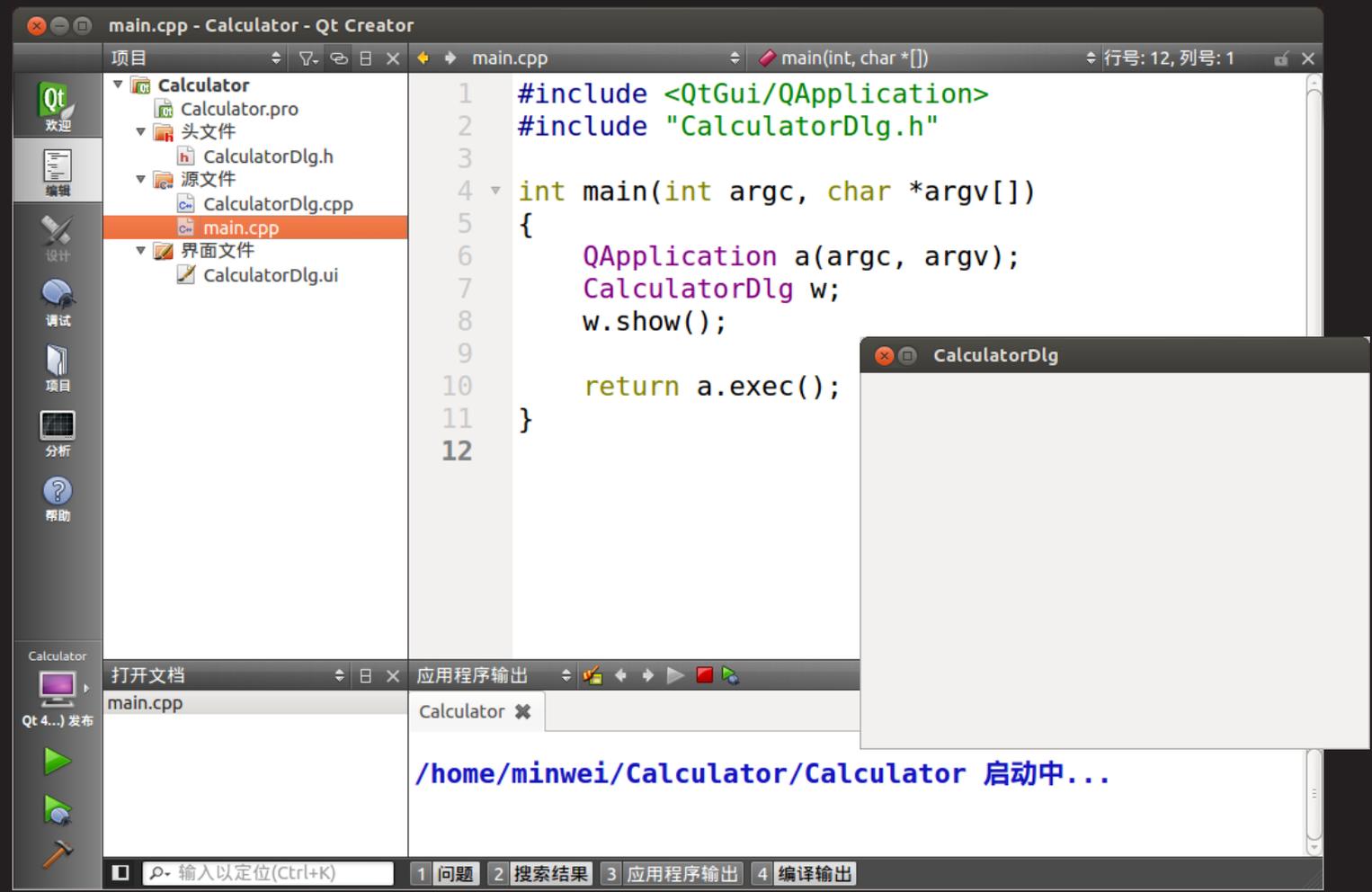
知识讲解



# 浏览类信息 (续2)

- 截止目前虽然并没有编写一行代码，但是Qt创造器已经生成了基本的程序**框架**，并且是可编译、链接和运行的

知识讲解



# 浏览类信息（续3）

- Qt创造器所生成的基本程序框架包括
  - CalculatorDlg.ui
    - ✓ 界面描述文件，经uic编译生成ui\_CalculatorDlg.h头文件，包含Ui::CalculatorDlg类的完整定义
  - CalculatorDlg.h
    - ✓ 声明CalculatorDlg类，继承自QDialog基类，通过成员变量ui组合一个Ui::CalculatorDlg对象
  - CalculatorDlg.cpp
    - ✓ 实现CalculatorDlg类，构造函数中通过Ui::CalculatorDlg类的setupUi()成员函数初始化界面
  - main.cpp
    - ✓ 定义main函数，创建并显示窗口
  - Calculator.pro和Makefile
    - ✓ 工程文件和构建脚本

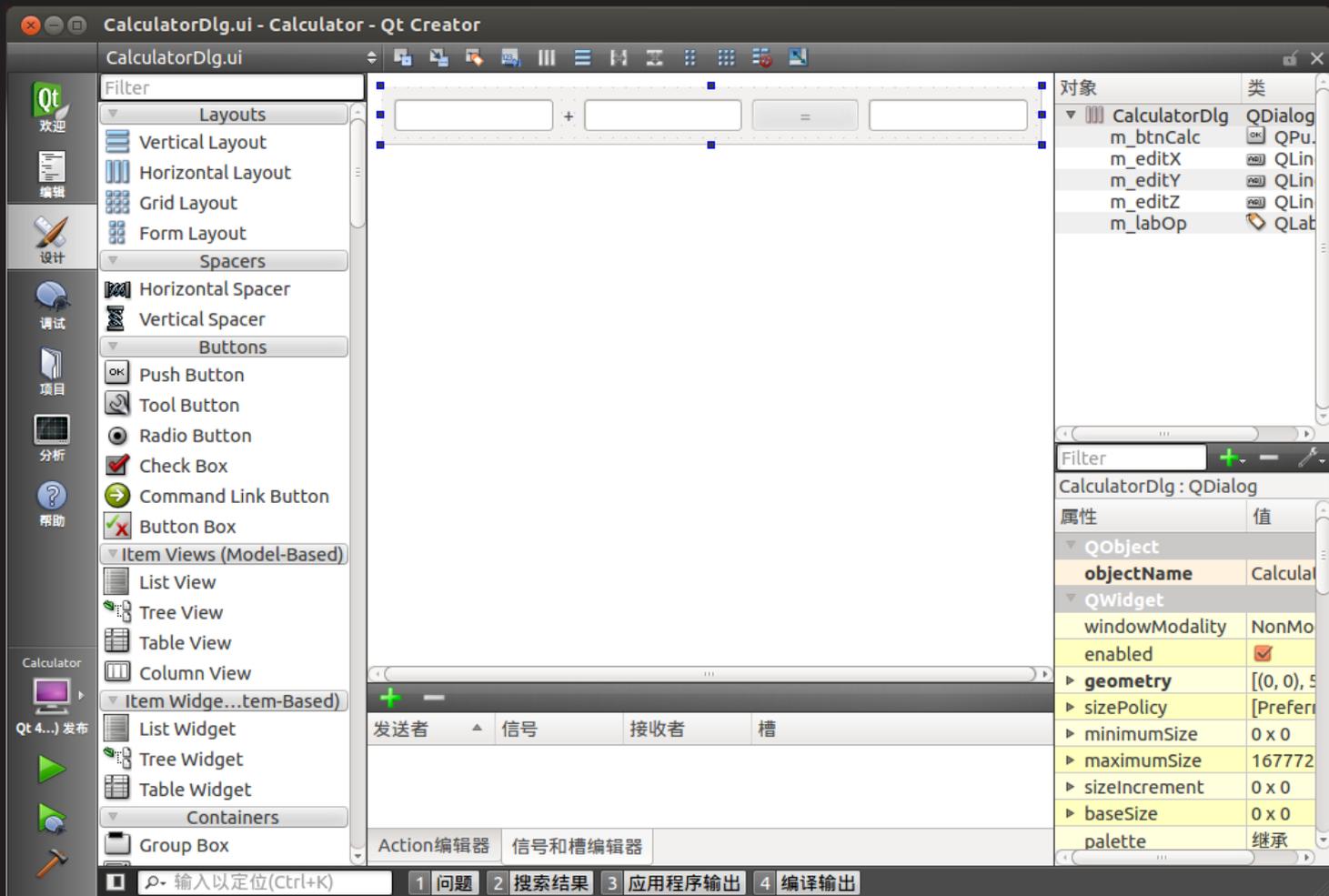


# 设计界面



# Qt设计师

- 双击"项目"窗格中的"CalculatorDlg.ui"，程序会自动启动Qt设计师并打开界面文件，按照之前的方法设计界面

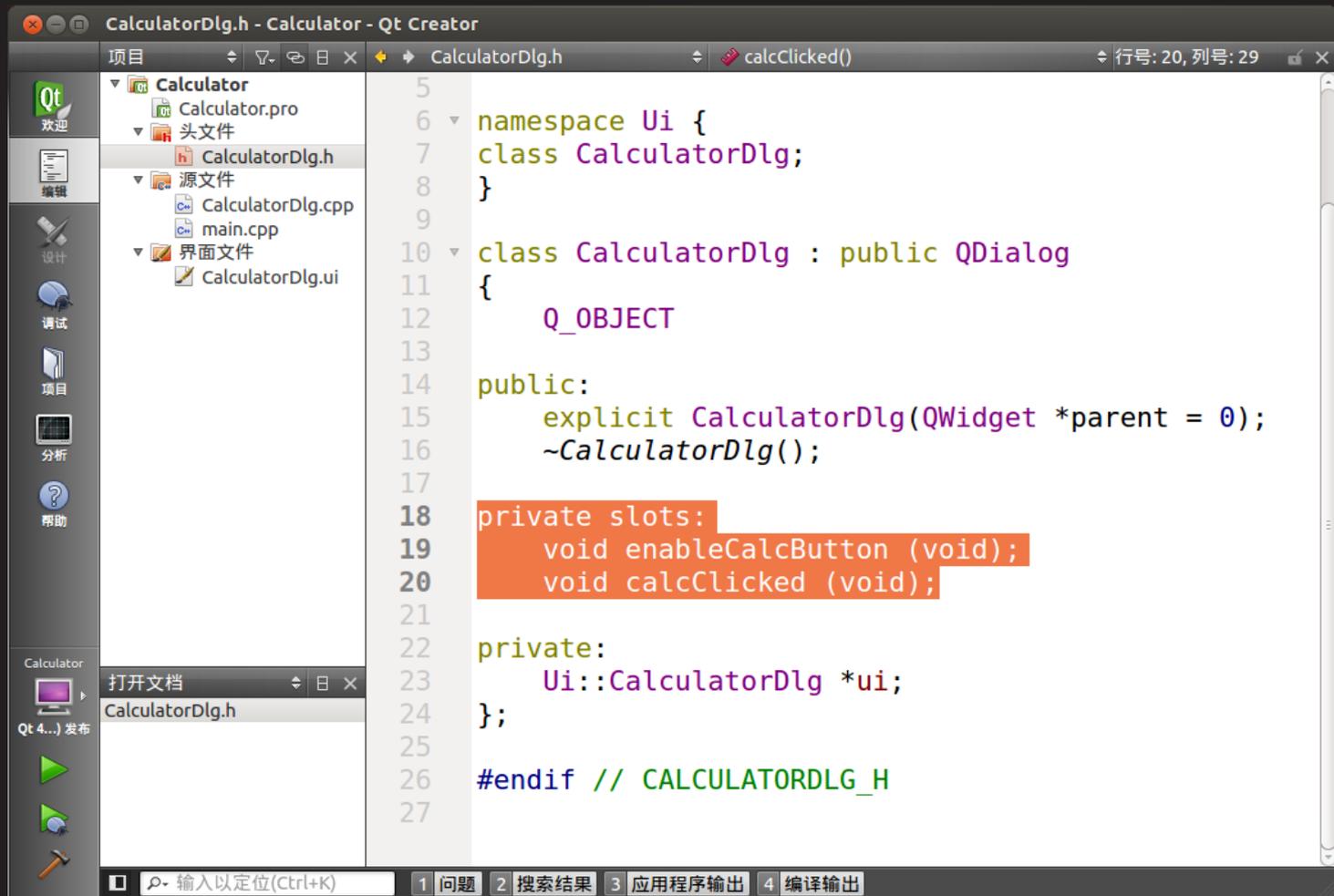


# 编写代码



# 在窗口子类中添加定制操作

- 关闭CalculatorDlg.ui文件退出Qt设计师。双击"项目"窗格中的"CalculatorDlg.h"，加入两个槽函数的声明



# 在窗口子类中添加定制操作 (续1)

- 关闭CalculatorDlg.h, 双击"项目"窗格中的"CalculatorDlg.cpp", 在构造函数中添加初始化代码

The screenshot shows the Qt Creator IDE with the CalculatorDlg.cpp file open. The code in the constructor is as follows:

```

4 CalculatorDlg::CalculatorDlg(QWidget *parent) :
5     QDialog(parent),
6     ui(new Ui::CalculatorDlg)
7 {
8     ui->setupUi(this);
9
10    ui->m_editX->setValidator (
11        new QDoubleValidator (this));
12    connect (ui->m_editX,
13        SIGNAL (textChanged (const QString&)),
14        this, SLOT (enableCalcButton (void)));
15
16    ui->m_editY->setValidator (
17        new QDoubleValidator (this));
18    connect (ui->m_editY,
19        SIGNAL (textChanged (const QString&)),
20        this, SLOT (enableCalcButton (void)));
21
22    connect (ui->m_btnCalc,
23        SIGNAL (clicked (void)),
24        this, SLOT (calcClicked (void)));
25 }
26
27 CalculatorDlg::~CalculatorDlg()
    
```

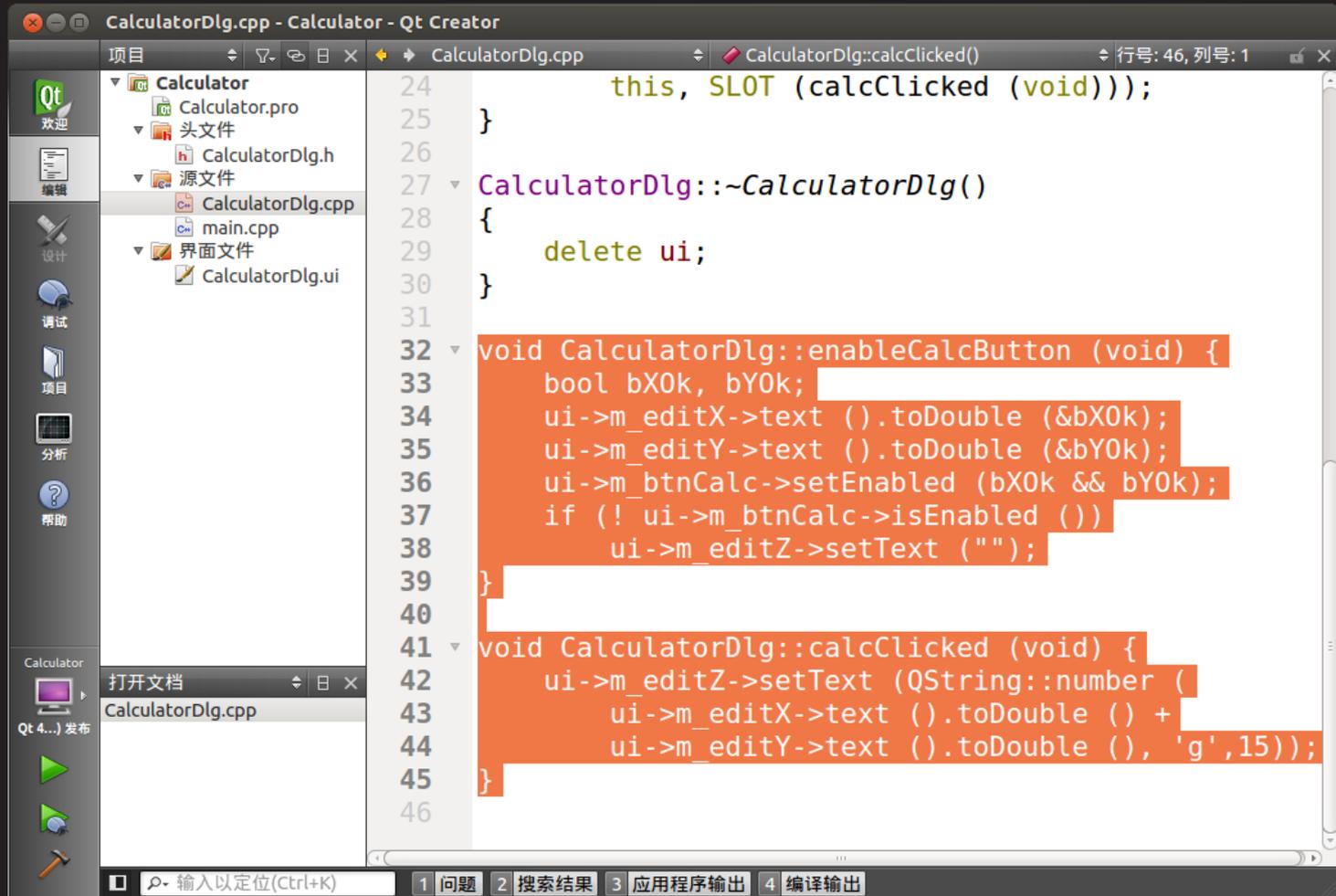
The code is highlighted in orange in the original image. The IDE interface shows the project structure on the left, with CalculatorDlg.cpp selected. The status bar at the bottom indicates the current line and column (24, 42).

知识讲解



# 在窗口子类中添加定制操作（续2）

- 继续编辑CalculatorDlg.cpp文件，加入两个槽函数enableCalcButton()和calcClicked()的定义

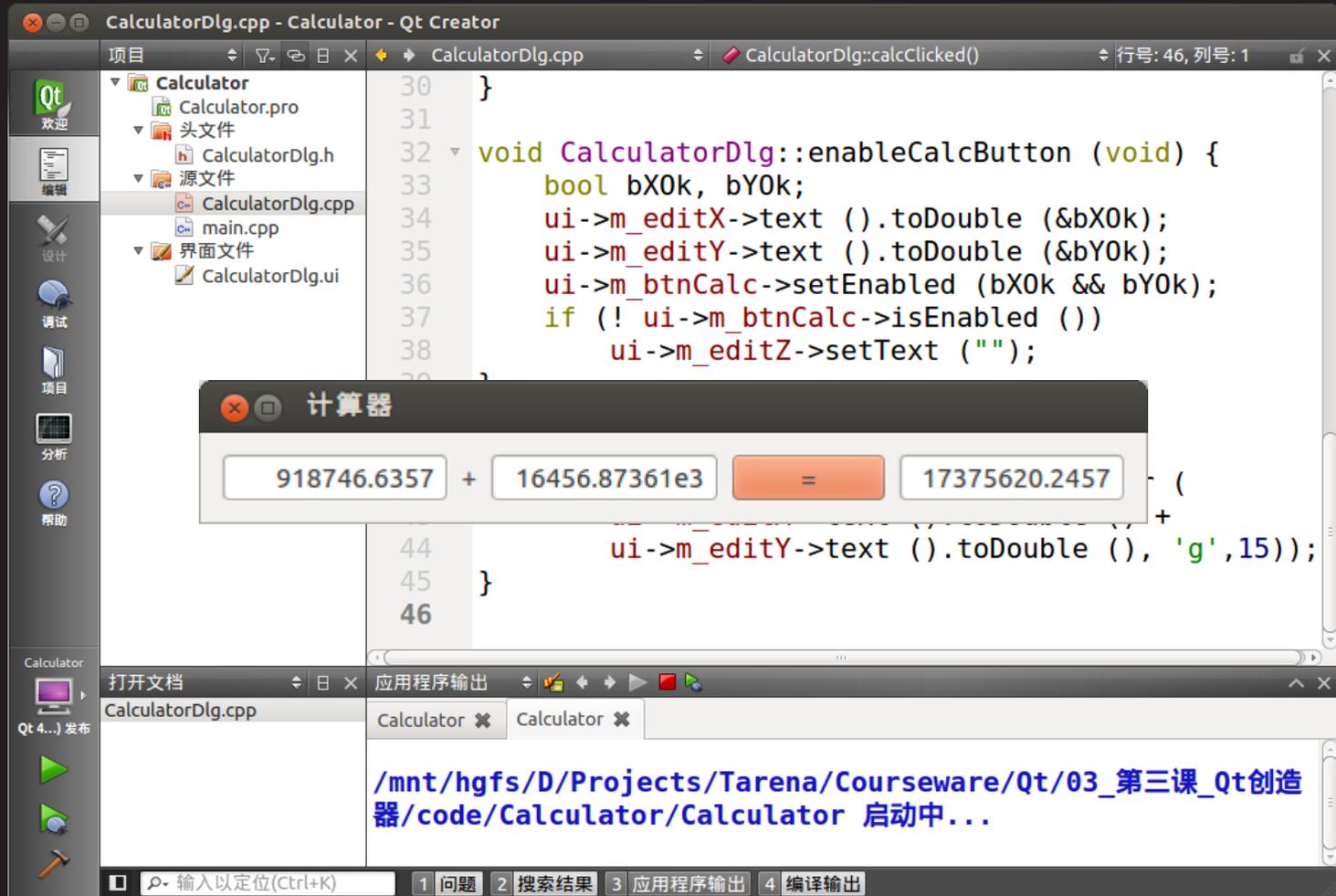


```
24         this, SLOT (calcClicked (void)));
25     }
26
27     CalculatorDlg::~CalculatorDlg()
28     {
29         delete ui;
30     }
31
32     void CalculatorDlg::enableCalcButton (void) {
33         bool bXOk, bYOk;
34         ui->m_editX->text ().toDouble (&bXOk);
35         ui->m_editY->text ().toDouble (&bYOk);
36         ui->m_btnCalc->setEnabled (bXOk && bYOk);
37         if (! ui->m_btnCalc->isEnabled ())
38             ui->m_editZ->setText ("");
39     }
40
41     void CalculatorDlg::calcClicked (void) {
42         ui->m_editZ->setText (QString::number (
43             ui->m_editX->text ().toDouble () +
44             ui->m_editY->text ().toDouble (), 'g', 15));
45     }
46
```



# 在窗口子类中添加定制操作 (续3)

- 点击"运行"按钮或"构建/运行"菜单，启动编译、链接，如无错误，程序会被启动运行，输入数据，测试验证



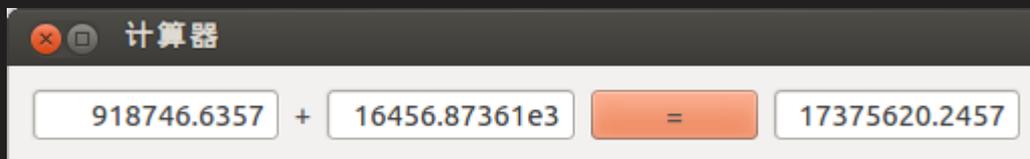
知识讲解



# 利用Qt创造器重构计算器

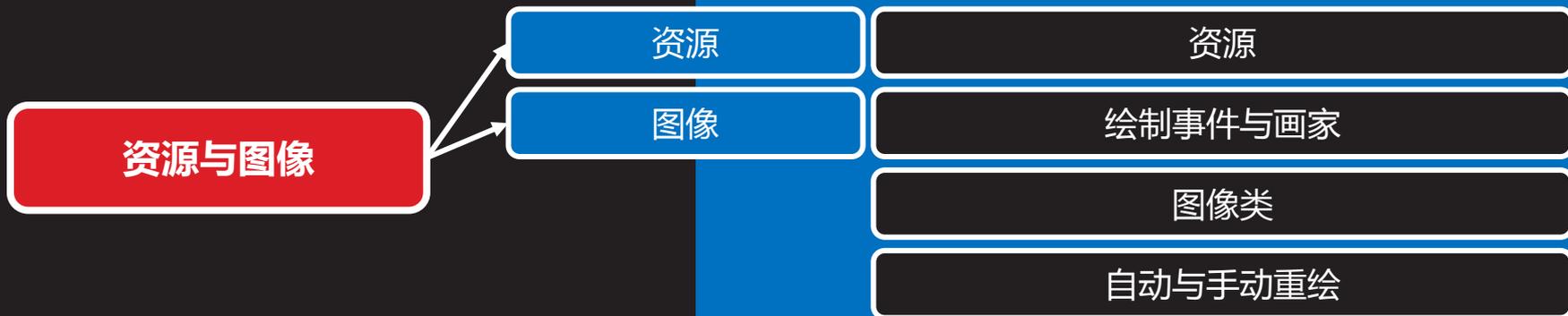
【参见：TTS COOKBOOK】

- 利用Qt创造器重构计算器



# 资源与图像

---



# 资源



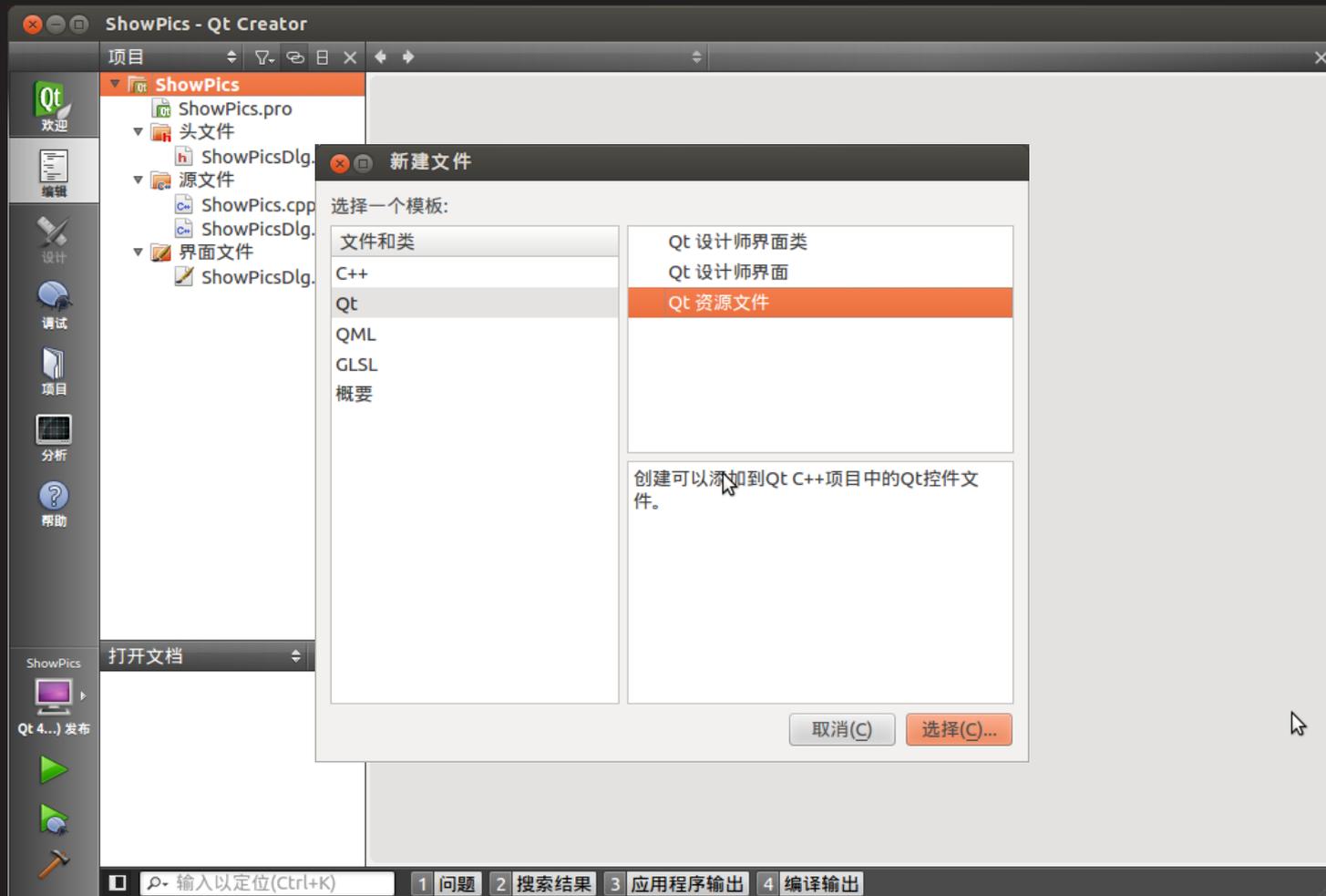
# 资源

- 利用Qt创造器和资源编译器可以很方便地在工程中添加**图像、音视频**等多媒体资源，并与应用程序结合在一起
- 事实上Qt的资源由两部分组成
  - **媒体文件**：图像、音视频文件本身，如：logo.jpg
  - **资源脚本**：用于描述资源的XML文件，如：ShowPics.qrc
- C++编译器无法理解二进制形式的媒体文件和XML格式的资源脚本，因此需要先用Qt提供的资源编译器rcc将资源脚本连同它所引用的媒体文件一起编译成C++源文件
  - **rcc -name ShowPics ShowPics.qrc -o qrc\_ShowPics.cpp**
- 资源数据作为C++代码的一部分被**嵌入**到可执行程序中
- 以上编译过程已被包含在qmake生成的**Makefile**脚本中



# 资源（续1）

- 右键单击项目名称，选择弹出菜单“添加新文件...”，然后依次选择“Qt”和“Qt资源文件”作为模板，并点击“选择...”

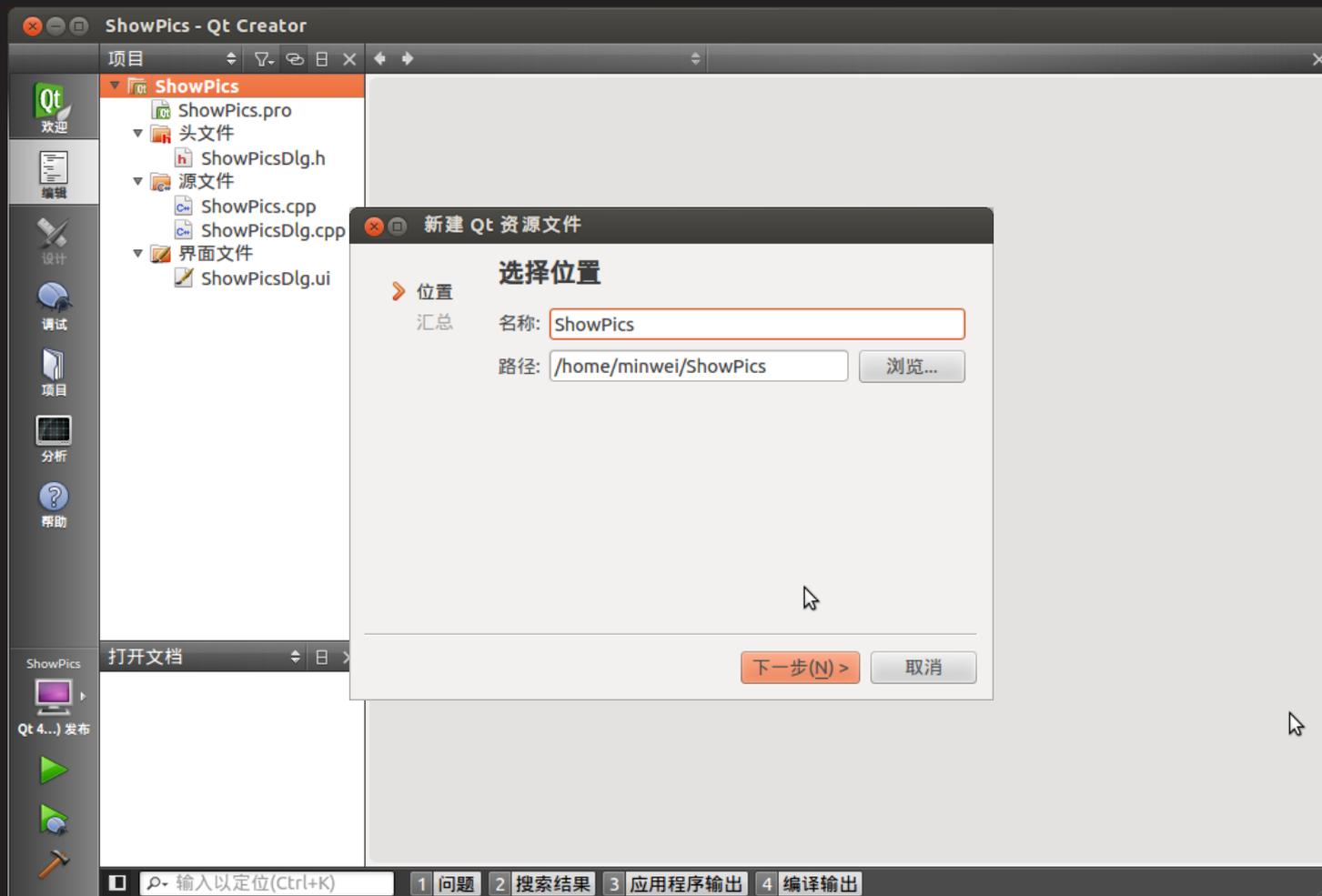


知识讲解



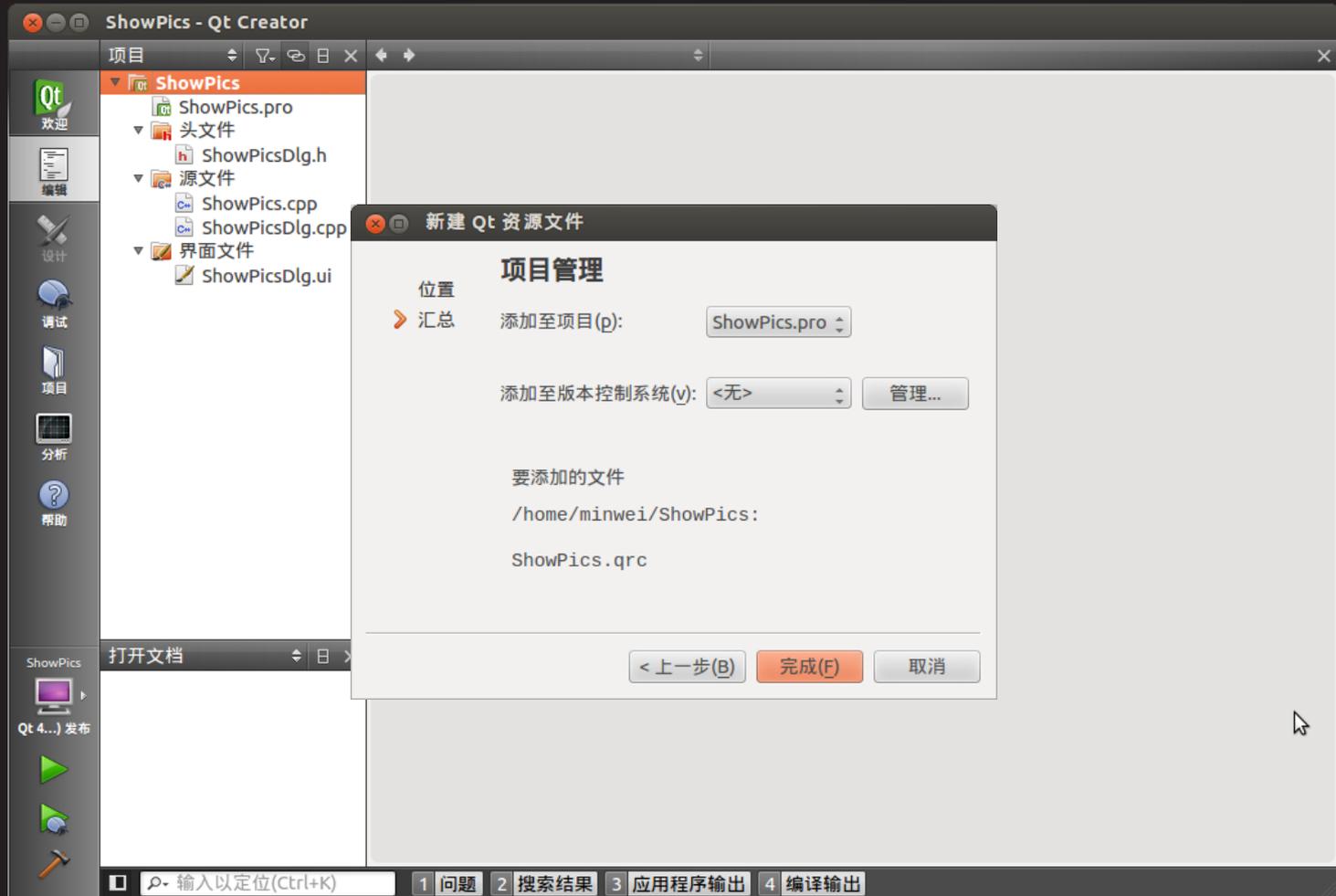
# 资源（续2）

- 指定资源脚本文件的**名称和路径**，建议和项目中的其它文件一起放在工程目录下，以便于管理，点击“下一步”



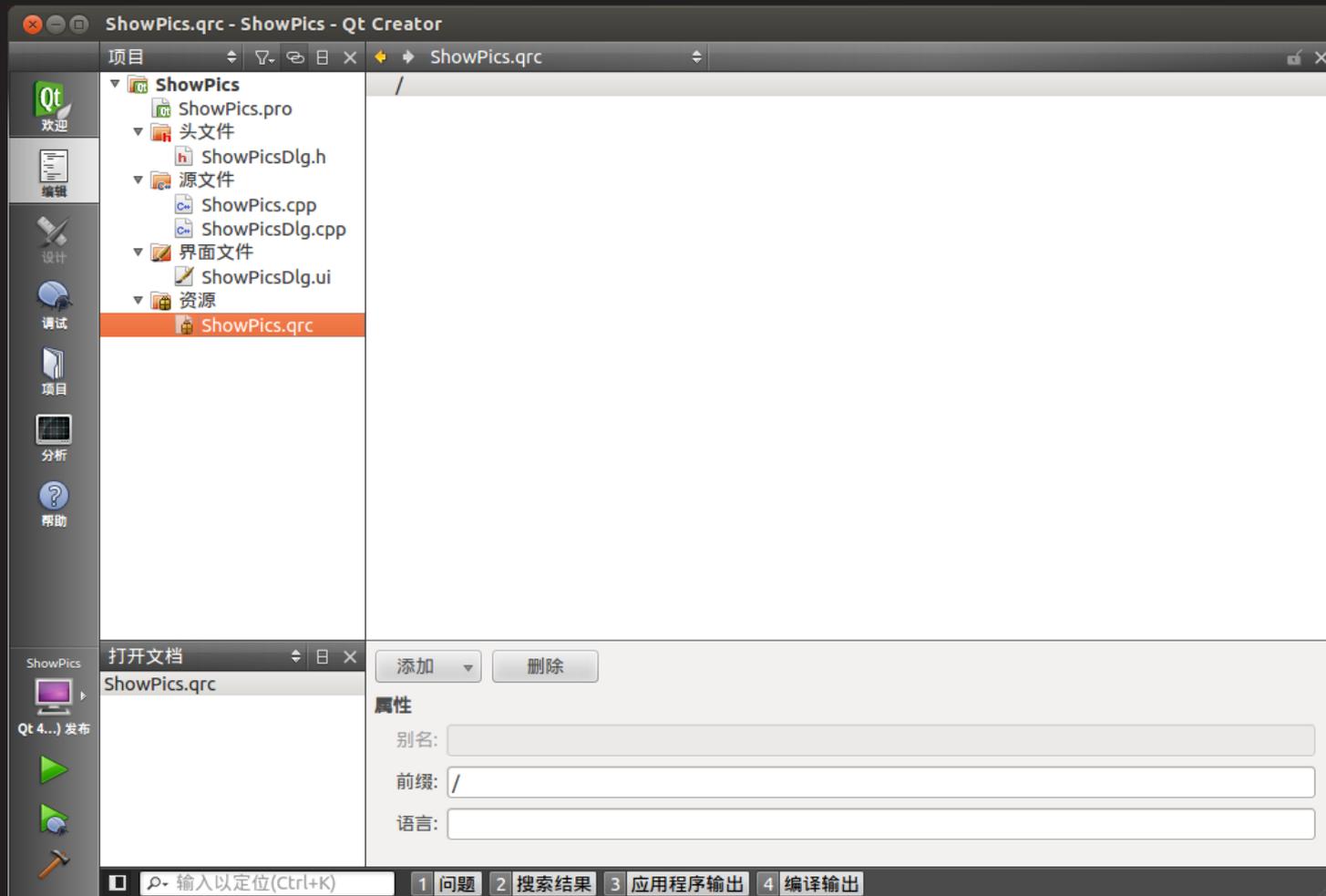
# 资源 (续3)

- 将所建资源脚本文件添加到**项目**(缺省选项)和**版本控制**(如果有的话)中, 点击"完成"



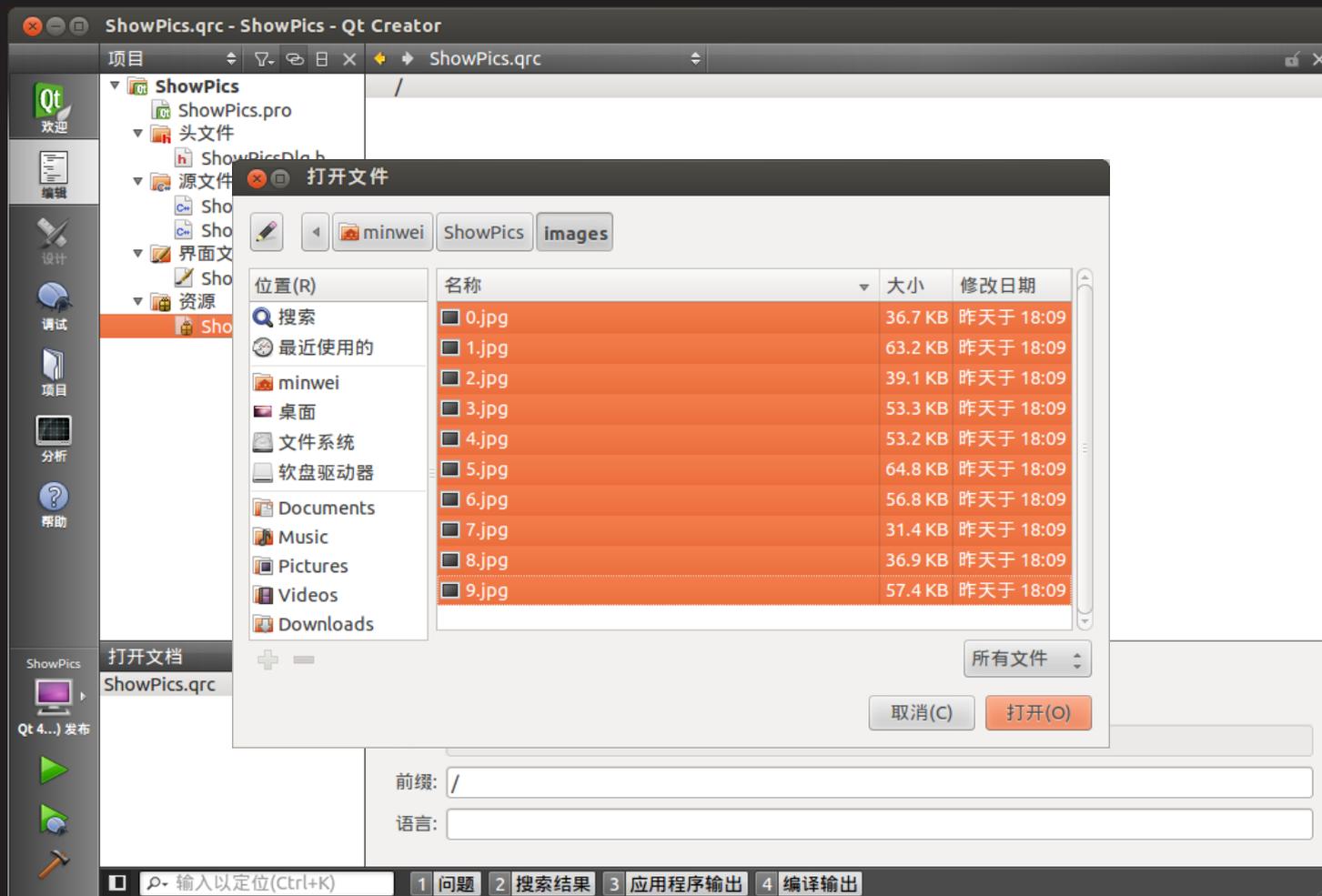
# 资源（续4）

- 选择菜单“添加/添加前缀”，缺省的资源前缀是“/new/prefix1”，可将其改为“/”



# 资源 (续5)

- 选择菜单"添加/添加文件", 在"打开文件"对话框中选择(可多选)需要添加的**媒体文件**, 点击"打开"

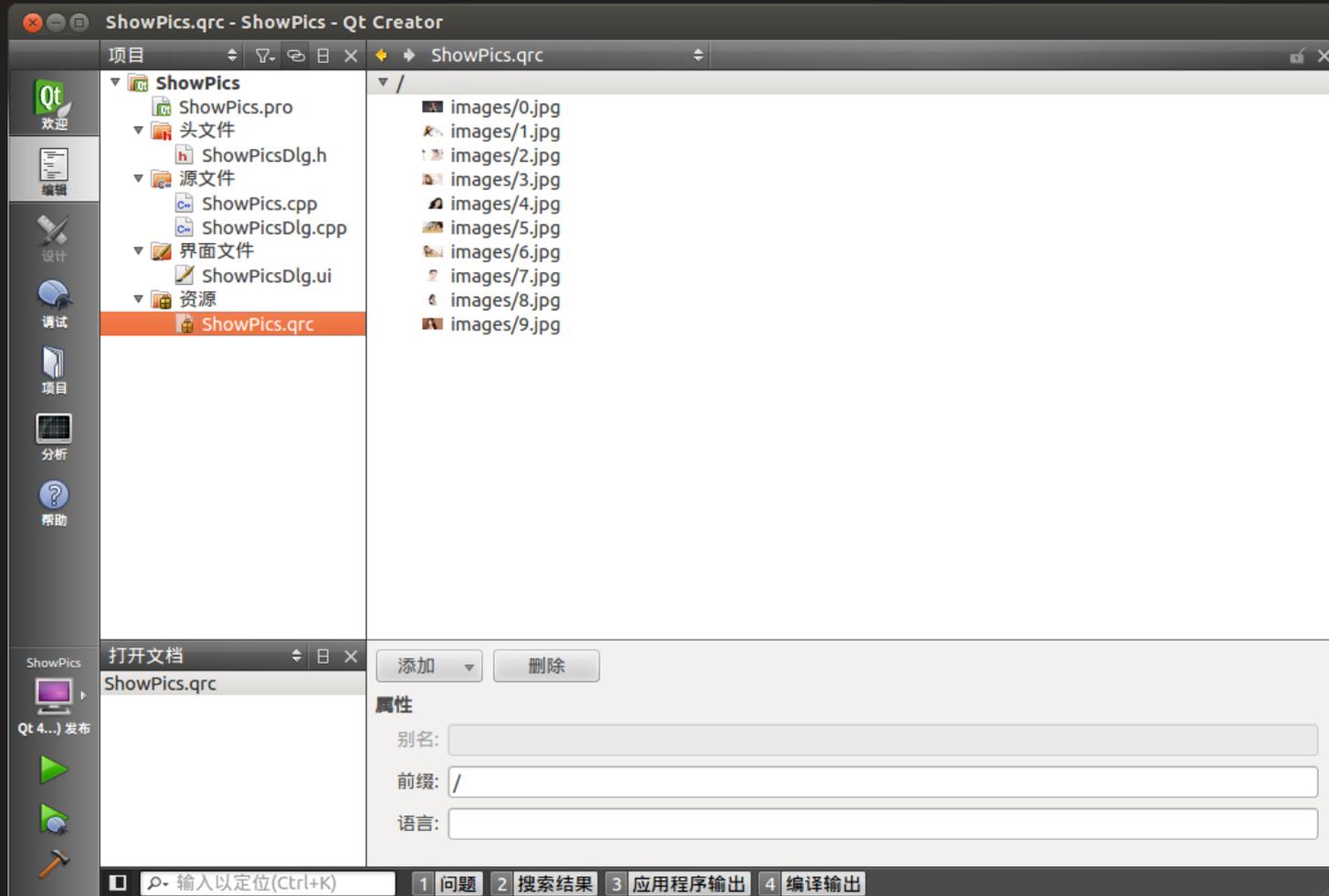


知识讲解



# 资源（续6）

- 程序可以":/images/0.jpg"的形式访问这些资源，其中第一个"/"表示资源前缀，第二个"/"表示目录

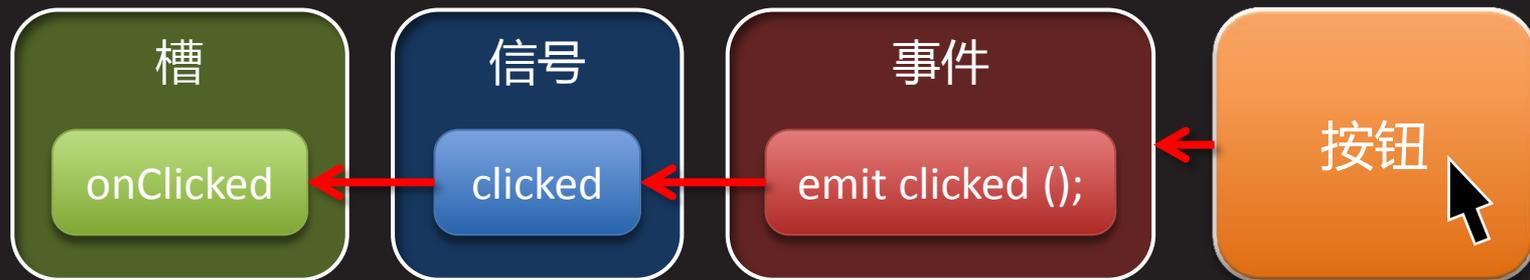


# 图像



# 绘制事件与画家

- 什么是事件？
  - 事件是由窗口系统或者Qt自身产生的，用以响应所发生的各类事情，比如用户按下并释放了键盘或者鼠标、窗口因暴露而需要重绘、定时器到期而应有所动作，等等
  - 从某种意义上讲，事件比信号更原始，甚至可以认为大多数信号其实都是由事件产生的。比如一个下压式按钮首先感受到的是鼠标事件，在进行必要的处理以产生按钮下沉继而弹起的视觉效果之后，才会发射clicked()信号



# 绘制事件与画家（续1）

- 如何处理事件？
  - 当事件发生时，首先被调用的是**QObject**类中的虚函数 `event()`，其**QEvent**型参数标识了具体的事件类型
    - ✓ `bool QObject::event (QEvent* e);`
  - 作为**QObject**类的子类，**QWidget**类覆盖了其基类中的 `event()`虚函数，并根据具体事件调用具体事件处理函数
    - ✓ `void QWidget::mousePressEvent (QMouseEvent* e);`
    - ✓ `void QWidget::mouseReleaseEvent (QMouseEvent* e);`
    - ✓ `void QWidget::paintEvent (QPaintEvent* e);`
  - 而这些事件处理函数同样也是**虚函数**，也可以被**QWidget**类的子类覆盖，以提供针对不同窗口部件类型的事件处理
  - 部件的**使用者**所关心的往往是定义什么样的槽处理什么样的**信号**，而部件的**实现者**则更关心覆盖哪些**事件**处理函数



# 绘制事件与画家（续2）

- 当有下列情况之一发生时，窗口部件会收到绘制事件，即QWidget类的paintEvent()虚函数会被调用
  - 窗口被创建以后第一次显示出来
  - 窗口由隐藏状态转变为可见状态
  - 窗口由最小化状态转变为正常或最大化状态
  - 窗口超出屏幕边界的区域进入屏幕范围之内
  - 窗口被遮挡的区域因某种原因重新暴露出来
  - 窗口因尺寸大小的变化需要呈现更多的内容
  - QWidget类的update()成员函数被调用
- 作为QWidget类的子类，可以在对该虚函数的覆盖版本中实现诸如显示文本、绘制图形、渲染图像等操作
  - void ShowPicsDlg::paintEvent (QPaintEvent\* e) { ... }

# 绘制事件与画家（续3）

- QPainter类是Qt的二维图形引擎，该类具有如下功能

- 绘制矢量文字
- 绘制几何图形
- 绘制像素映射和图像
- 反走样、像素混合、渐变和矢量路径
- 平移、旋转、错切、缩放等线性变换



- QPainter类通过构造函数接收绘制设备，即在什么上画
  - QPainter::Painter (QPaintDevice\* device);
- QPainter类用于渲染图像的众多成员函数之一
  - void QPainter::drawImage (const QRect& rect, const QImage& image);

# QImage

- 图形图像处理的难点往往并不在于算法的复杂性，而是如何在速度与精度之间进行取舍
  - 如果直接在QWidget上进行绘制，速度往往是最快的，但精度则完全依赖于平台自带的渲染引擎，比如Linux的X11或者Windows的GDI，相同代码的渲染效果因之大相径庭
  - 当精度重于速度时，不妨把所有内容都绘制在QImage上，最后再将渲染结果一次性复制到屏幕。这样可以总是使用Qt内置的渲染引擎，以在所有平台上获得相同的显示效果
- QImage已经内置了针对不同格式图像的处理算法
  - BMP、GIF、JPG、JPEG、PNG、PBM、PGM、PPM、TIFF、XBM、XPM
- QImage既可以从文件也可以从嵌入式资源中加载图像
  - QImage::QImage (const char\* fileName, const char\* format = 0);



# 自动与手动重绘

- 借助绘制事件、QPainter和QImage在窗口中显示图像
  - void ShowPicsDlg::paintEvent (QPaintEvent\* e) {  
    QPainter painter (this);  
    QRect rcImage = ui->m\_frmImage->frameRect ();  
    rcImage.translate (ui->m\_frmImage->pos ());  
    QImage image (":/images/" +  
        QString::number (m\_idxImage) + ".jpg");  
    painter.drawImage (rcImage, image);  
}
- 窗口绘制除了由系统自动触发外，也可以人为手动触发
  - void QWidget::update (void); // 引发绘制事件
  - void QWidget::repaint (void); // 直接调用paintEvent()



# 基于资源的图片浏览器

【参见：TTS COOKBOOK】

- 基于资源的图片浏览器



# 目录与定时器

---

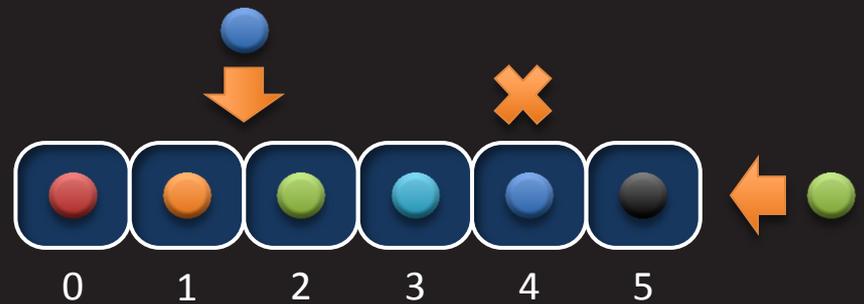


# 目录



# QVector

- **容器**是用于在内存中存储给定类型的若干元素的类模板
- C++已经提供了许多容器，并作为标准模板库(STL)的一部分，被包含在标准C++库中，谓之**标准容器**
- Qt提供了自己的容器类，相比于标准容器，**Qt容器**在所有平台上运行时都具有完全一致的表现
- **QVector<T>**是一种类似数组的线性表容器，连续内存的物理结构决定了它具有常数时间的随机访问能力
  - **动态**内存管理和静态初始化
  - 支持数组式的随机**下标**访问
  - 支持插入运算以在尾端**追加**
  - 支持线性时间的**插入**和**删除**



# QDir

- QDir类提供了一种平台无关的**遍历目录**的方法。例如，下面的代码将在一个给定的路径下加载所有格式的照片

```
– void ErnieDlg::loadPhotos (QString const& path) {
    QStringList filters;
    foreach (QByteArray format,
             QImageReader::supportedImageFormats ())
        filters += "*" + format;
    QDir dir (path);
    foreach (QString file, dir.entryList (filters, QDir::Files)) {
        QString name = file;
        name.resize (name.lastIndexOf ('.'));
        m_vecPhotos << qMakePair (name,
                                   QImage (path + QDir::separator () + file)); }
    foreach (QString subDir, dir.entryList (
        QDir::Dirs | QDir::NoDotAndDotDot))
        loadPhotos (path + QDir::separator () + subDir); }
```



# 定时器



# 定时器

- Qt通过两套机制为应用程序提供定时功能

- 定时器**事件**，由QObject提供
- 定时器**信号**，由QTimer提供



- 通过定时器事件实现定时

- int QObject::startTimer (int interval);

- ✓ 启动定时器，以后每隔interval毫秒触发一次定时器事件
- ✓ 若interval取0，则只要没有其它事件，就触发定时器事件
- ✓ 成功返回定时器ID，失败返回0

- void QObject::timerEvent (QTimerEvent\* e) [virtual];

- ✓ 定时器事件处理函数，QTimerEvent的timerId()成员函数返回触发该次事件的定时器ID

- void QObject::killTimer(int id);

- ✓ 销毁参数id所标识的定时器，此后再无源自该定时器的时间

# 基于目录和定时器的摇奖机

【参见：TTS COOKBOOK】

- 基于目录和定时器的摇奖机



# 鼠标与键盘

---



# 鼠标



# 鼠标事件

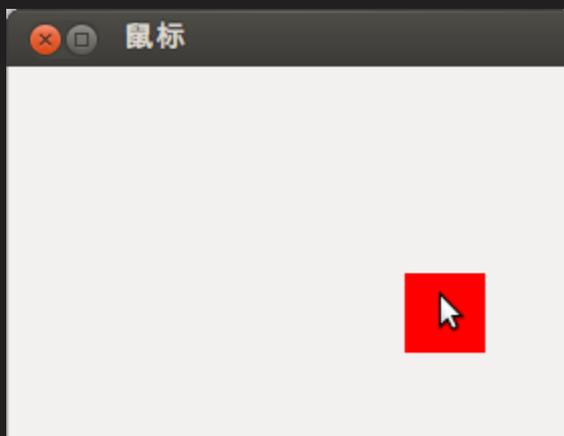
- QWidget类定义了以下虚函数提供对鼠标事件的处理，分别响应鼠标键的按下、弹起和双击，以及鼠标移动
  - virtual void mousePressEvent (QMouseEvent\* e);
  - virtual void mouseReleaseEvent (QMouseEvent\* e);
  - virtual void mouseDoubleClickEvent (QMouseEvent\* e);
  - virtual void mouseMoveEvent (QMouseEvent\* e);
- QMouseEvent类提供了有关鼠标事件的具体细节
  - Qt::MouseButton button (void) const; // 引发事件的鼠标键
  - Qt::MouseButtons buttons (void) const; // 其它鼠标键状态
  - const QPoint& pos (void) const; // 窗口坐标鼠标位置
  - const QPoint& globalPos (void) const; // 屏幕坐标鼠标位置



# 鼠标事件处理

【参见：TTS COOKBOOK】

- 鼠标事件处理



# 键盘



# 键盘事件

- QWidget类定义了以下虚函数提供对键盘事件的处理，分别响应键盘按键的按下和弹起
  - virtual void keyPressEvent (QKeyEvent\* e);
  - virtual void keyReleaseEvent (QKeyEvent\* e);
- QKeyEvent类提供了有关键盘事件的具体细节
  - int count (void) const; // 按键次数
  - bool isAutoRepeat (void) const; // 自动重复
  - int key (void) const; // 按键代码
  - Qt::KeyboardModifiers modifiers (void) const; // 组合按键
  - quint32 nativeScanCode (void) const; // 扫描键码
  - quint32 nativeVirtualKey (void) const; // 虚拟键码
  - QString text (void) const; // 按键文本



# 键盘事件处理

【参见：TTS COOKBOOK】

- 键盘事件处理



The image shows two overlapping terminal windows. The top window, titled '键盘', is empty. The bottom window, titled 'minwei@ubuntu: Keyboard', displays the following text:

```
键盘弹起  
按键次数：1  
自动重复：否  
按键代码：65  
组合按键：  
扫描键码：38  
虚拟键码：97  
按键文本：a
```



# 贪食蛇游戏

---



# 准备工作



# QTimer和QList

- QTimer类提供了一套高级定时器编程接口。基于这套接口可以直接创建QTimer对象，并将它的timeout()信号与适当的槽连接，通过该类的start()成员函数，在启动定时器的同时，提供以毫秒为单位的定时间隔，每经过一个这样的间隔，定时器对象就会发射timeout()信号
  - QTimer\* timer = new QTimer (this);  
connect (timer, SIGNAL (timeout (void)),  
this, SLOT (onTimeout (void)));  
timer->start (1000);
- QList容器的物理结构是一个数组链表，它结合了完全连续内存的QVector和完全离散内存的QLinkedList的双重优点，既支持基于下标的随机访问，又能快速地在任意位置插入删除。QList被认为是最具一般性的多用途容器

# 属性、方法和事件

---

# 属性

- 属性描述对象的**状态**，一方面表示对象的逻辑模型，另一方面又通过其自身的变化表示对象的活动与交互过程

类型	名称	描述
QList<QLabel*>	m_lstSnake	蛇节点链表
QLabel*	m_labFood	食物
EDIR	m_eDir	行进方向
static const int	s_nStep = 20	步距
unsigned int	m_uScore	得分
QImage	m_imgAction	活动区图片
QTimer	m_tmrCrawl	爬行定时器

- 属性多具有名词或形容词性，通常被实现为类的**成员变量**。其中一些可能带有常属性，而另一些则带有静态性



# 方法

- 方法描述对象的**行为**，一些方法与属性无关，而另一些方法或以属性为前提，或以属性为后果，抑或兼而有之

访问	名称	描述
外部	SnakeDlg	构造函数
外部	~SnakeDlg	析构函数
内部	initGame	初始化游戏
内部	makeFood	制造食物
内部	nextStep	计算下一步
内部	validPos	判断有效位置
内部	updateScoreboard	更新记分板
内部	rand	生成给定值域内的随机数
内部	round	对齐全整

- 方法多具有动词性，通常被实现为类的**成员函数**(含静态)



# 事件

- 事件类似于方法，但较后者更强调其**被动性**。方法是按过程依次触发的行为，而事件则是面向诸可能性的应对

访问	名称	描述
外部	showEvent	显示
外部	paintEvent	绘制
外部	keyPressEvent	按键

- 在类似Qt这样应用框架中，事件多被实现为基类的**虚函数**甚至纯虚函数，由子类在其**覆盖**版本中提供实际功能
- 游戏在**显示**事件处理中执行诸如启动定时器之类的初始化，在**绘制**事件处理中为活动区贴上图片，根据每次所按**方向键**的不同，更新m\_eDir的值，更新蛇的行进方向



# 信号和槽



# 信号和槽

- 信号从某种意义上讲也是一种**事件**，同样代表了那些不可预期的可能性，而槽正是针对这种可能性的**被动方法**

信号	槽
<code>void QTimer::timeout (void) [signal]</code>	<code>void SnakeDlg::crawlExpired (void)</code>

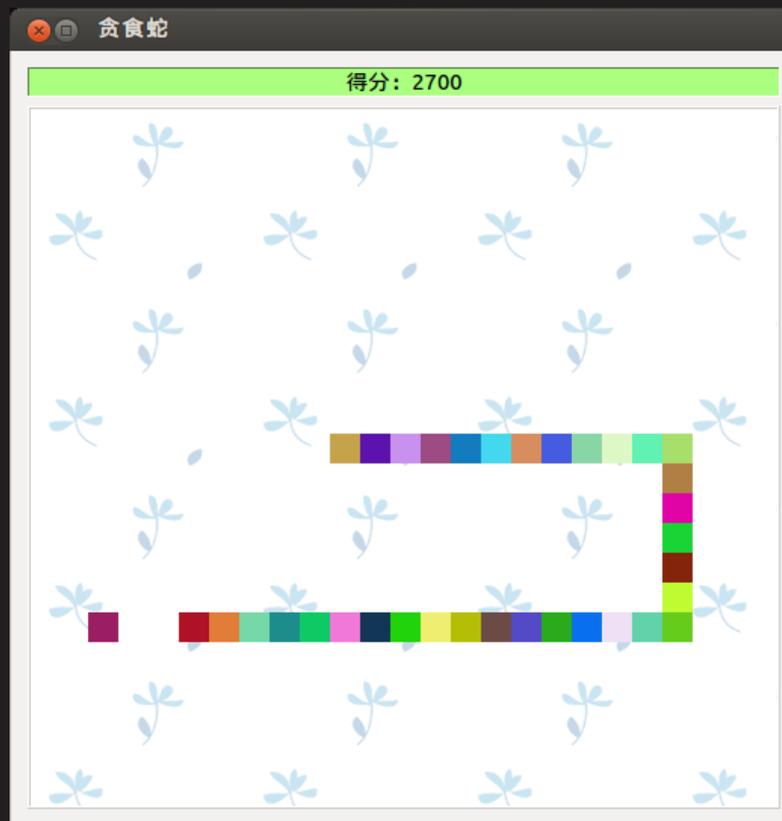
- 槽函数通常被声明为类的公有成员函数，但如果与信号的连接在声明槽的类的内部完成，则**私有槽**也是允许的
- 每次定时器到期都要决定蛇的下一个状态
  - 若下一步是**有效位置**且是**食物**，则生长并加分
  - 若下一步是**有效位置**但**非食物**，则爬到该位置
  - 若下一步是**无效位置**，则提示用户重来或退出



# 贪食蛇游戏

【参见：TTS COOKBOOK】

- 贪食蛇游戏



# 总结和答疑

