

Obsah

Předmluva	8
1. Základní informace	10
1.1. Co je Qt?	10
1.2. Hlavní rysy Qt knihovny	11
1.3. Základní principy knihovny Qt	12
1.3.1. Hierarchie tříd (dědičnost)	13
1.3.2. Hierarchie (strom) objektů	18
1.4. Signály a sloty	19
2. Začínáme	23
2.1. QtMessage	23
2.1.1. Rozvržení (layouty)	23
2.1.2. Základní použití designeru	24
2.1.3. Modifikace (doplnění) grafického návrhu (kostry)	28
2.1.4. Hlavní zdrojový soubor (main.cpp)	32
2.1.5. Překlad	34
2.2. Binární kalkulačka	35
2.2.1. Grafický návrh a propojení signál/slot	36
2.2.2. Implementace	39
2.2.3. Internacionalizace a lokalizace	43
3. Capers — zadání osobních informací pro CA	48
3.1. Správa projektů pomocí designeru	48
3.2. Hlavní okno aplikace a akce	50
3.2.1. Grafický návrh hlavního okna	52
3.3. Implementace	57
3.3.1. Hlavičkový soubor	57
3.3.2. Konstruktor a hlavní sloty	58
3.3.3. Vzdálený přístup ke XML souboru	63

4. Newton — simulace pohybu hmotných bodů	68
4.1. Úvodní informace	68
4.2. Hlavní okno (<i>QjvfNewton</i>)	71
4.2.1. Konstruktor	74
4.2.2. Vstup ze souboru a výstup do souboru	75
4.2.3. Simulace	77
4.2.4. Události	79
4.2.5. Změna měřítka (zoom)	80
4.2.6. Dynamické menu hmotných bodů	81
4.3. Zobrazení vesmíru (<i>QjvfUniverse</i>)	83
4.3.1. Vložení hmotného bodu	83
4.3.2. Simulační krok	86
4.4. Dialogová okna	87
4.4.1. Grafický návrh	88
4.4.2. Programová obsluha	89
5. Jednoduchý tabulkový editor (MDI aplikace)	95
5.1. Hlavní okno (MDI kontejner)	97
5.1.1. Volání slotů dokumentů (tabulek)	100
5.2. Dokument (list tabulky)	102
5.2.1. Save (uložení tabulky)	105
5.2.2. Undo (zpět)	105
5.3. Tisk	108
5.4. Persistentní nastavení (<i>QSettings</i>)	111
6. Uživatelské widgety	116
6.1. Posuvník (slider) s měřítkem	117
6.1.1. Grafický návrh	118
6.1.2. Rozhraní	118
6.1.3. Implementace	123
6.1.4. Integrace s designerem	128
6.2. Prohlížeč <i>q-objektů</i> (<i>QjvfObjectView</i>)	132
6.2.1. Implementace odvozeného widgetu	132
6.2.2. Implementace pomocných tříd	136
A. Syntaktické konvence	140
A.1. Identifikátory <i>q-objektů</i>	140

B. Dokumentace pomocí programu „Doxygen“	143
B.1. Prvotní dokumentace kódu	144
B.2. Generování HTML dokumentace	148
C. Regulární výrazy	150
C.1. Syntaxe regulárních výrazů	150
C.2. Extrakce podřetězců	155
D. Perl Qt	157
E. Editace QT aplikací v GNU Emacsu	160
Glosář	163
Seznam obrázků	165
Rejstřík	166
Literatura	171