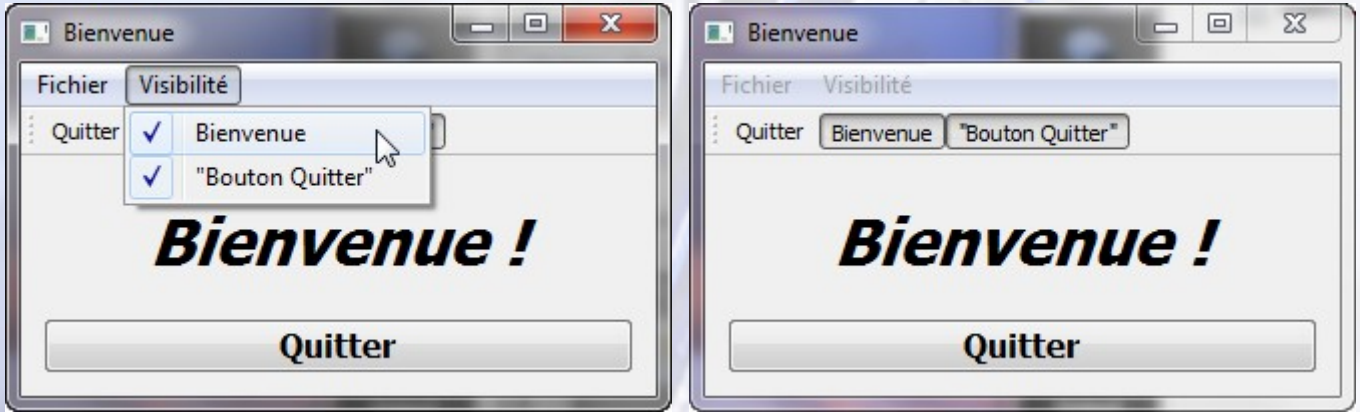




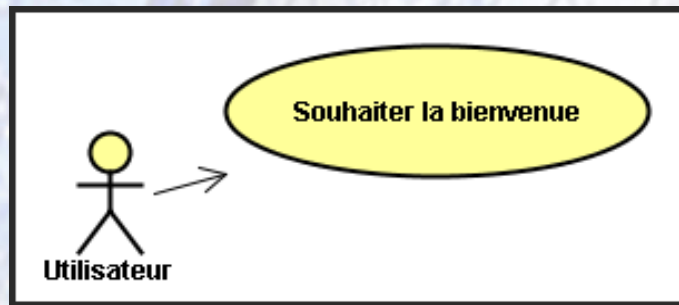
Ce deuxième projet va nous permettre de maîtriser la notion des actions qui factorisent plusieurs sources d'événement pour un même traitement fonctionnel. Nous allons reprendre le projet précédant de bienvenue dans lequel nous allons rajouter quelques fonctionnalités supplémentaires :

- x Un menu principal avec deux rubriques : Fichier et Visibilité.
- La première rubrique dispose d'une seule option qui permet de quitter définitivement l'application.
- La deuxième qui permet de cacher (ou de rendre visible) un ou les deux composants présents sur la partie principale de la fenêtre.
- x Une barre d'outils qui comporte l'ensemble des actions que nous venons de préciser.

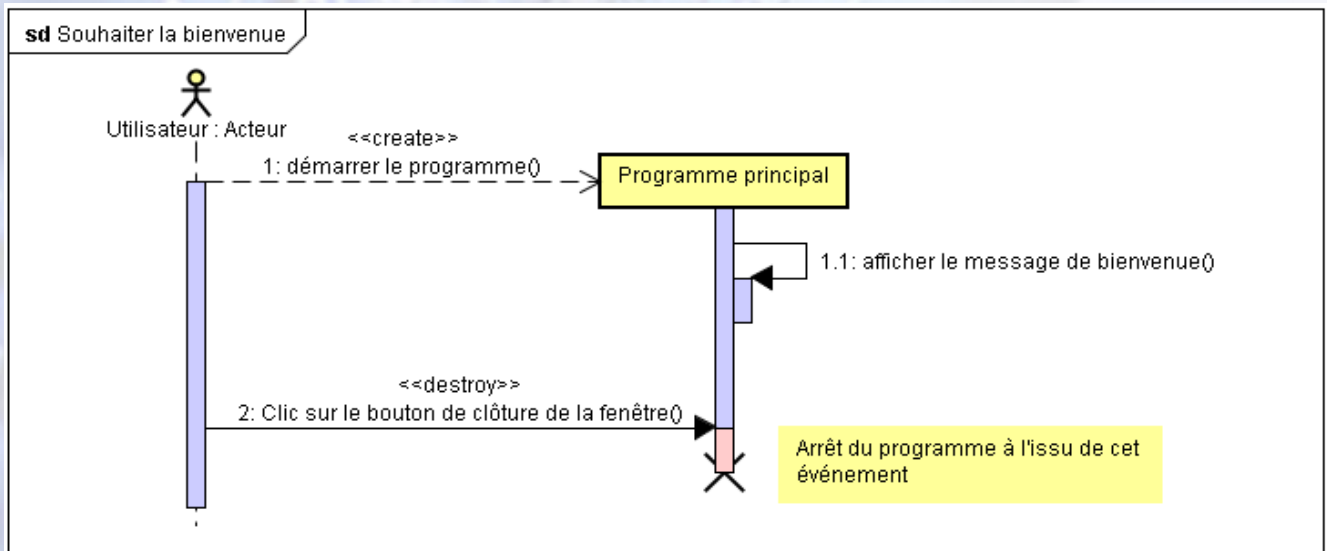


Nota : Encore une fois, nous n'écrivons aucune ligne de code. L'objectif est de bien comprendre la gestion événementielle qui existe systématiquement lorsque nous élaborons des programmes avec une **IHM** (Interface Homme Machine) de type fenêtre.

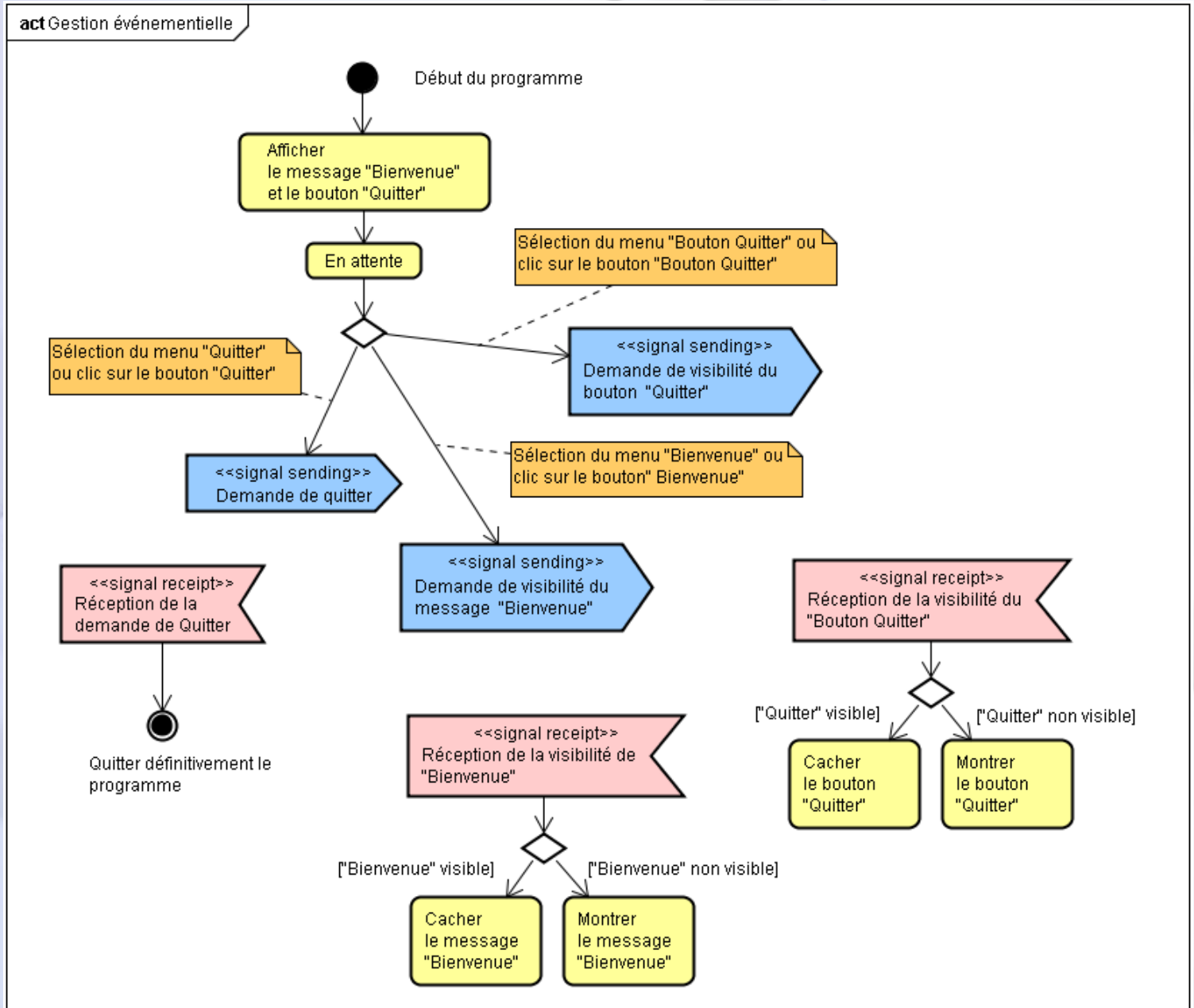
x MODÉLISATION - DIAGRAMME DE CAS D'UTILISATION



MODÉLISATION – DIAGRAMME DE SÉQUENCE DE SOUHAITER LA BIENVENUE



## x MODÉLISATION – DIAGRAMME D'ACTIVITÉE



## x COMPOSANTS UTILISÉS

- x Fenêtre principale de l'application : **QMainWindow** avec un menu principal **QMenuBar** et une boîte à outils **QToolBar**.
- x Gestion de disposition (composant graphique de base) : **QWidget**.
- x Etiquette : **QLabel**.

x BIENVENUE.UI

**Annotations:**

- Lorsque nous introduisons un nouvel intitulé dans le menu, une action est automatiquement proposée dans l'éditeur des actions** (points to the menu editor)
- Une action est composée d'un nom qui permet de l'identifier pour la gestion événementielle.** (points to the 'Name' column in the Action editor table)
- Une action peut éventuellement être une case à cocher. Nous pouvons proposer un raccourci clavier avec éventuellement une petite bulle d'aide qui apparaît automatiquement lorsque le curseur de la souris passe dessus.** (points to the 'Checkable' and 'ToolTip' columns in the Action editor table)
- Editeur des actions** (points to the 'Action editor' tab)
- Cliquez ici** (points to the 'actionBienvenue' row in the Action editor table)

Name	Used	Text	Shortcut	Checkable	ToolTip
actionQuitter	<input checked="" type="checkbox"/>	&Quitter		<input type="checkbox"/>	Quitter l'application définitivement
actionBienvenue	<input checked="" type="checkbox"/>	Bienvenue		<input checked="" type="checkbox"/>	Cacher ou rendre visible le message de bienvenue
actionBoutonQuitter	<input type="checkbox"/>	"Bouton Quitter"		<input checked="" type="checkbox"/>	Afficher le bouton Quitter

**Annotation:**

- Pour remplir la barre de boutons, il suffit de prendre les actions créées à partir du menu principal et de les placer ensuite, en glisser-déposer, directement sur la barre d'outils.** (points to the toolbar buttons)

Name	Used	Text	Shortcut	Checkable	ToolTip
actionQuitter	<input checked="" type="checkbox"/>	&Quitter	Ctrl+Q	<input type="checkbox"/>	Quitter l'application définitivement
actionBienvenue	<input checked="" type="checkbox"/>	Bienvenue		<input checked="" type="checkbox"/>	Cacher ou rendre visible le message de bienvenue
actionBoutonQuitter	<input checked="" type="checkbox"/>	"Bouton Quitter"		<input checked="" type="checkbox"/>	Afficher le bouton Quitter

## x GESTION ÉVÉNEMENTIELLE ASSOCIÉE AUX ACTIONS

**Bienvenue !**

*Il faut ensuite régler chacune des rubriques (4) qui concerne la gestion complète d'un événement (source, type d'événement, destination et traitement à réaliser).*

Sender	Signal	Receiver	Slot
actionQuitter	triggered()	Bienvenue	close()
boutonQuitter	clicked()	Bienvenue	close()
actionBienvenue	toggled(bool)	bienvenue	setVisible(bool)
actionBoutonQuitter	toggled(bool)	boutonQuitter	setVisible(bool)
<object>	<signal>	<receiver>	<slot>
<object>			

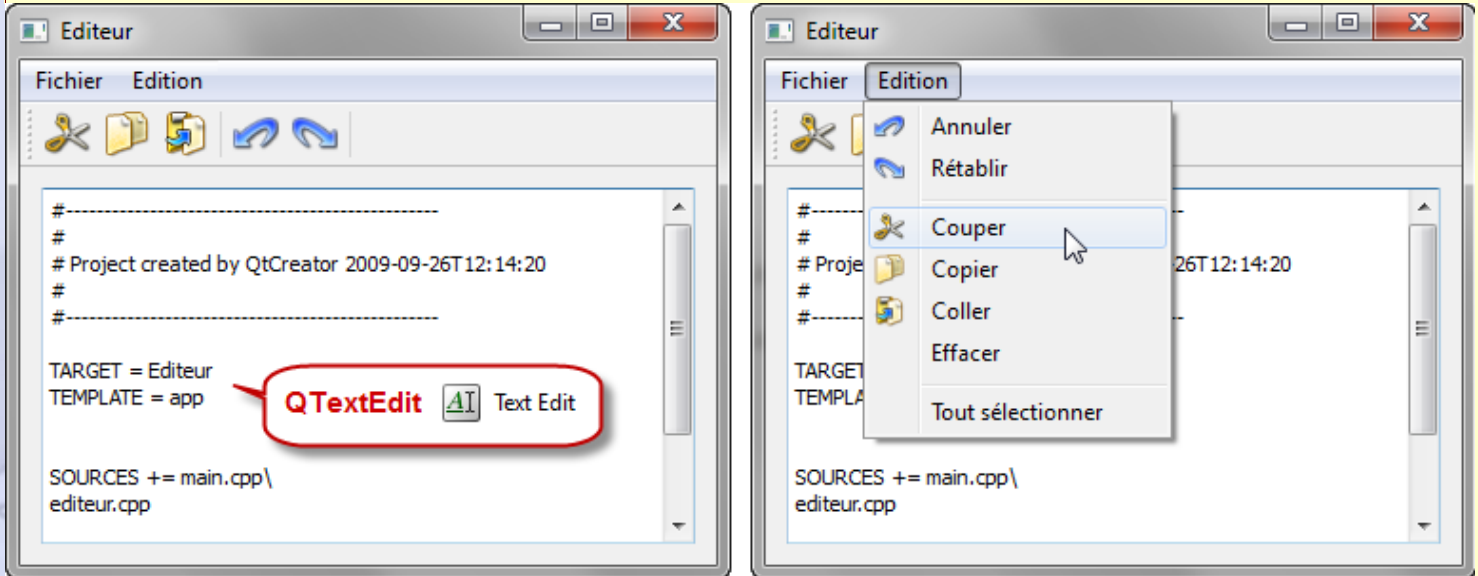
*Dans la zone événementielle, il suffit de rajouter chacune des actions en cliquant respectivement sur ce bouton.*

Property	Value
QObject	
objectName	actionQuitter
QAction	
icon	
text	&Quitter
iconText	Quitter
toolTip	Quitter l'application définitivement
translat	<input checked="" type="checkbox"/>

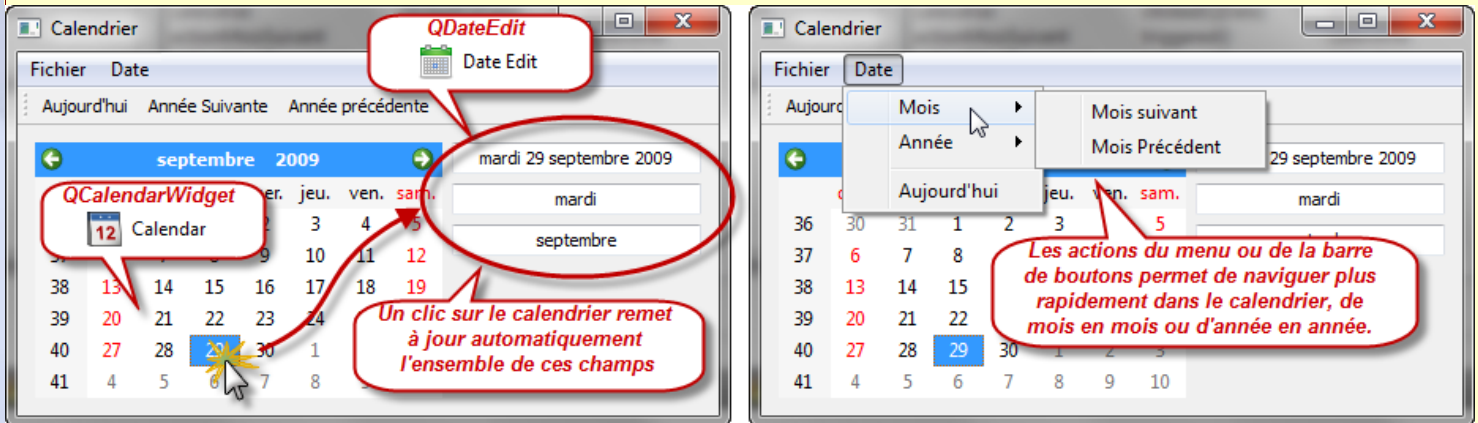
x TRAVAUX PRATIQUES EN AUTONOMIE

Vous allez maintenant valider vos connaissances en réalisant deux nouveaux projets. Le but de ces applications est de connaître d'autres composants, la mise en place d'actions spécifiques avec les gestions événementielles correspondantes, toujours sans aucune ligne de code écrite explicitement.

x Le premier projet<sup>1</sup> consiste à réaliser un tout petit éditeur de texte avec menus et barre de boutons. Il est possible, bien entendu, de proposer des icônes<sup>2</sup> sur certaines actions. La barre de boutons devient alors plus agréable à utiliser.



x Le deuxième projet<sup>3</sup> consiste à réaliser une application qui permet de gérer un calendrier. Dès que nous cliquons sur un jour particulier du calendrier principal, nous retrouvons les mêmes informations sur la partie droite de la fenêtre, la date complète, le jour de la semaine et le mois de l'année. Ces informations sont gérées par un même composant **QDateEdit** sur lequel nous effectuons des réglages spécifiques. Le choix de l'information à afficher se fait au travers de la propriété **displayFormat**. Pour finir, il est préférable que ces trois champs soient en lecture seule.



1 Projet **Editeur**.

2 Vous trouverez les icônes toutes faites dans l'emplacement suivant : « installation QT »/Qt/2009.03/qt/demos/textedit/images/win

3 Projet **Calendrier**.