

## leterrier-developpeurs - Bug #4433

### Connect SIGNAL/SIGNAL

20/07/2015 14:21 - Icham Sirat

|  |                      |                      |            |
|--|----------------------|----------------------|------------|
| <b>Statut:</b>   | Invalid - Invalide   | <b>Début:</b>        | 20/07/2015 |
| <b>Priorité:</b>   | Normale              | <b>Echéance:</b>     |            |
| <b>Assigné à:</b>  | Icham Sirat          | <b>% réalisé:</b>    | 50%        |
| <b>Catégorie:</b>  | AbulEduApplicationV1 | <b>Temps estimé:</b> | 0.10 heure |
| <b>Version cible:</b>  | AbulEduApplicationV1 |                      |            |
| <b>Description</b>   |                      |                      |            |
| En faisant un peu de relecture :   |                      |                      |            |
| <pre>connect(msgBox, SIGNAL(destroyed()), this, SIGNAL(signalApplicationMessageEnd()),Qt::UniqueConnection);</pre> |                      |                      |            |
| A corriger =)  |                      |                      |            |

### Historique

#### #1 - 20/07/2015 14:26 - Icham Sirat

- Statut changé de Assigned - En cours à Pending - En attente

Bon en discutant avec Philippe ça fonctionne...

Mais j'ai recherché et je n'ai pas trouvé d'utilisation de ce signal dans aLaCarte :

```
version-1.0-dev):rgrep -i "signalApplicationMessageEnd()" .
./src/lib/abuleduapplicationv1/normal/abuleduapplicationv1.cpp:          connect(msgBox, SIGNAL(destroyed()), this, SIGNAL(signalApplicationMessageEnd()),Qt::UniqueConnection);
./src/lib/abuleduapplicationv1/normal/abuleduapplicationv1.h:      void signalApplicationMessageEnd();
./src/lib/abuleduapplicationv1/plugin-qtcreator/abuleduapplicationv1.cpp:          connect(msgBox, SIGNAL(destroyed()), this, SIGNAL(signalApplicationMessageEnd()),Qt::UniqueConnection);
./src/lib/abuleduapplicationv1/plugin-qtcreator/abuleduapplicationv1.h:      void signalApplicationMessageEnd();
```

A voir avec le responsable de ce bout de code :p

#### #2 - 20/07/2015 15:14 - Jean-Louis Frucot

Oui, la connexion SIGNAL SIGNAL est tout à fait correcte et je dirais "pratique" Cela évite par exemple de faire une connexion à un slot qui émettrait le même signal. C'est pratique aussi dans le cas d'un design pattern Controller/Worker (surtout avec des Qthread) les signaux du Worker sont ré-émis par le Controller. L'utilisateur n'a donc rien à connaître du Worker.

Ma BA du jour

**#3 - 20/07/2015 15:21 - Icham Sirat**

Ouep merci j'ai cherché un peu et on en apprend tous les jours.

Mais cela ne m'explique pourquoi c'est utilisé ici : je trouve pas de SLOT connecté au deuxième SIGNAL (signalApplicationMessageEnd)...  
Ou alors j'ai rien pigé, c'est possible aussi =)

**#4 - 05/01/2016 15:30 - Icham Sirat**

- *Statut changé de Pending - En attente à Invalid - Invalide*