

[Qt5.6] Scaling non fonctionnel

13/04/2016 14:42 - Icham Sirat

<b>Statut:</b>	Assigned - En cours	<b>Début:</b>	15/04/2016
<b>Priorité:</b>	Normale	<b>Echéance:</b>	
<b>Assigné à:</b>	Icham Sirat	<b>% réalisé:</b>	100%
<b>Catégorie:</b>		<b>Temps estimé:</b>	0.00 heure
<b>Version cible:</b>			
<b>Description</b>			
Fenêtre trop grande en maximise, trop petite en normale.... La chasse aux tailles gravées dans le code :)			
<b>Sous-tâches:</b>			
Feature - Fonctionnalité # 4806: MenuFeuille contextualisation des boutons Quitter/Redu...			Fixed - Corrigé - Implé
Bug # 4809: [TAB] Bizzarerie graphique			Fixed - Corrigé - Implé
Bug # 4811: [Qt5.6] Scaling SSOBox sans Parent			Fixed - Corrigé - Implé
Bug # 4815: resizeEvent ...			Fixed - Corrigé - Implé
Bug # 4812: Scaling MessageBox			Fixed - Corrigé - Implé

Historique

#1 - 14/04/2016 17:33 - Icham Sirat

- % réalisé changé de 0 à 50

Trouvé après toutes ces recherches : c'est le showMaximised() appelé dans l'AbulEduMenuFeuilleV1 svp...  
Au passage j'ai corrigé le bug qui faisait que parfois il maximisait 2 fois avant de réduire.

J'effectue quelques tests croisés.

#2 - 15/04/2016 10:18 - Icham Sirat

- Tracker changé de Bug à Feature - Fonctionnalité
- Projet changé de Raconte-Moi à leterrier-developpeurs

#3 - 15/04/2016 10:22 - Icham Sirat

J'ai la solution : il faut fixer la taille maximale de la fenêtre par rapport à l'écran.  
Seulement, il se pose la question du multi-écrans et de l'affichage déporté (videoprojecteur...).

Je viens de trouver comment gérer le changement d'écran :

```
connect(window()->>windowHandle(), SIGNAL(screenChanged(QScreen*)), this, SLOT(screenChanged(QScreen*)) );
```

Le problème, c'est que la QWindow retournée par windowHandle() est NULL tant que la fenêtre n'est pas complètement chargée. Le contournement consiste à créer un signal dans la méthode showEvent(), emit window\_loaded() par exemple et de se connecter à ce signal pour ensuite récupérer la QWindow :)  
C'est alambiquée mais c'est une solution viable =)

```
#####
****.h
#####
private slots:
    void showEvent(QShowEvent *ev);
    void setMaxSize(QScreen *);
    void getWindow();

signals :
    void guiLoaded();

#####
****.cpp
#####
# dans le constructeur
    connect(this, SIGNAL(guiLoaded()), this, SLOT(getWindow()));

void ****::showEvent(QShowEvent *ev)
{
    QMainWindow::showEvent(ev);
    this->setMaximumSize(abeApp->primaryScreen()->size());
    emit guiLoaded();
}

void ****::getWindow()
{
    /* la gui est chargée, on peut récupérer la QWindow */
    connect(window()->windowHandle(), SIGNAL(screenChanged(QScreen*)), this, SLOT(setMaxSize(QScreen*)));
}

void ****::setMaxSize(QScreen *s)
{
    qDebug() << "QScreen changed : : " << s->size();
    this->setMaximumSize(s->size());
}
```

#### #5 - 15/04/2016 12:11 - Icham Sirat

Bon je ne comprends rien sur raconte-moi : 2 heures que je bataille à enlever les tailles fixes, enlever le menufeuille (pour tests), faire des setFullScreen (mais on ne voit plus la barre des taches), à builder sur jenkins et à copier sur tablette... Et il est toujours en tout petit à la première apparition !

#### #6 - 15/04/2016 12:24 - Icham Sirat

AHHHH trouvé : si la QMainWindow est frameless sous Windows, le scaling n'est pas bon.  
C'est un bug rejeté de chez Qt (au moins au niveau Windows OS <https://bugreports.qt.io/browse/QTBUG-8361>)  
Car, du point de vue gestionnaire desktop Windows, une fenêtre frameless est obligatoirement fullscreen.  
Il faut contourner le problème en faisant :

Please consider workaround this windows issue calling `setGeometry(QApplication::desktop()->availableGeometry())` in `showMaximized()` for frameless window.