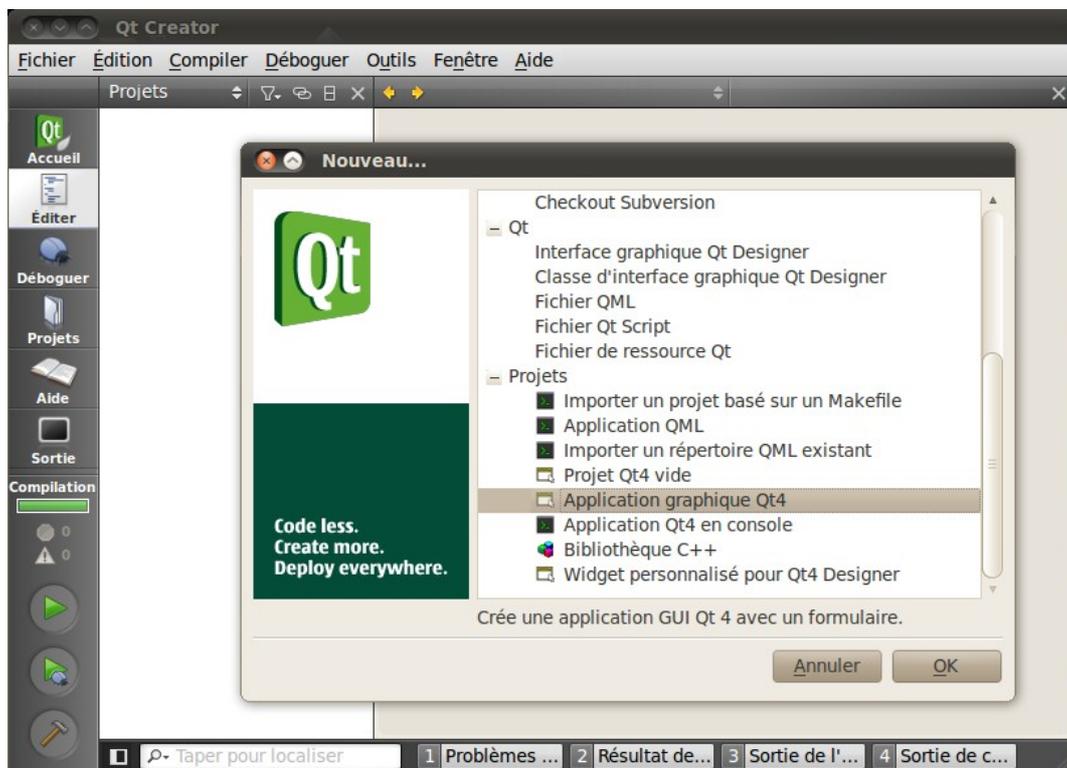


Dans le deuxième exercice du livre, on crée un curseur relié à un affichage ; le déplacement du curseur entraînait le changement de l'entier affiché, entre 0 et 130 (l'idée était d'afficher son âge). La fenêtre portait comme titre « Mon âge », les deux objets étaient placés dans un conteneur horizontal, ce qui gère les redimensionnements.



Le livre explique comment faire ça en ligne de commande, en saisissant le code dans un éditeur.

On peut gagner énormément en temps de développement en concevant les interfaces avec Qt Creator. Il faut juste découvrir comment faire rapidement la même chose. Je vais créer un nouveau projet dans Qt Creator mais par interface graphique .

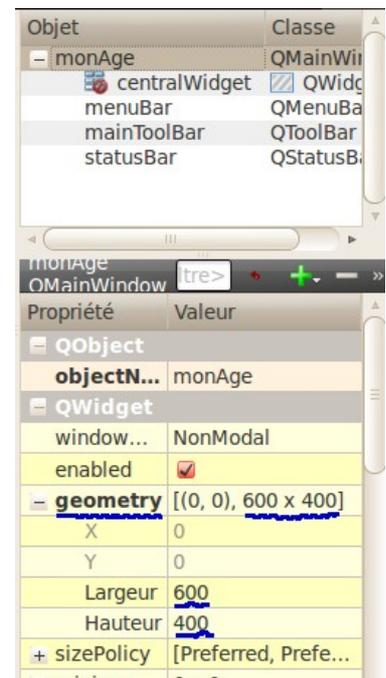


Le nom de ma fenêtre principale sera le nom de mon dossier de base : **monAge**.

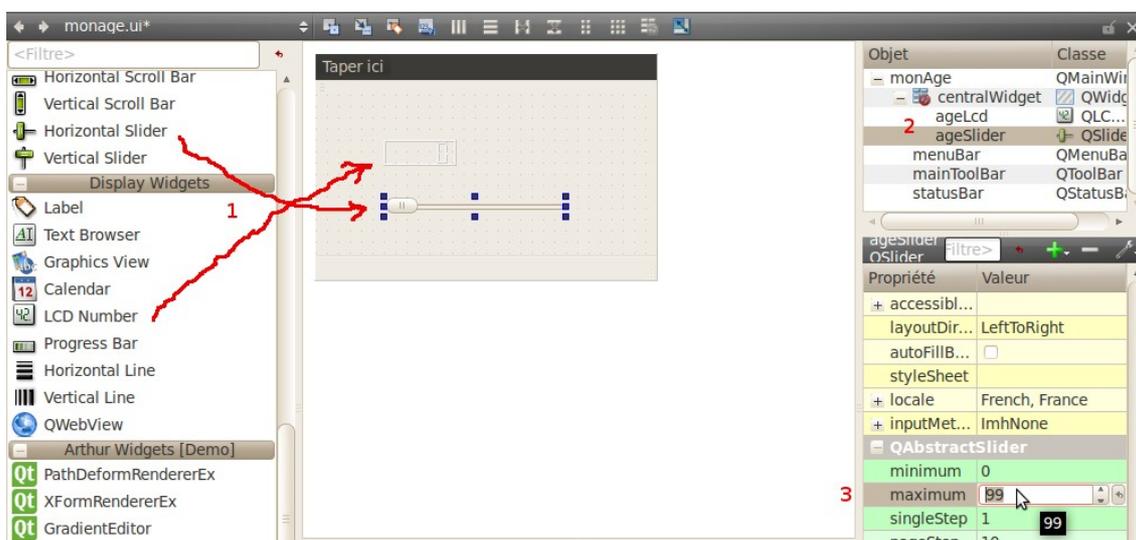




Je sélectionne dans le projet le fichier **monage.ui** pour avoir le formulaire ; je redéfinit la géométrie de la fenêtre (les dimensions) en 300x200 (pixels).



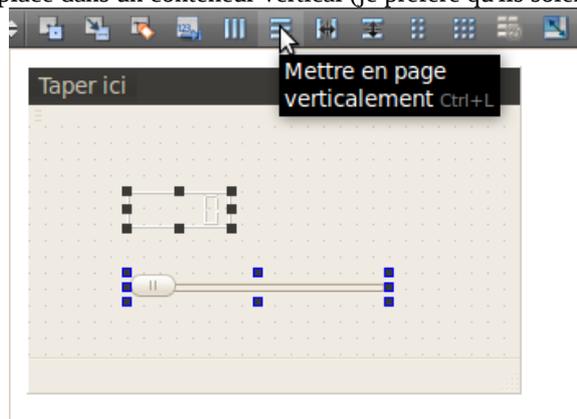
(1) J'y fais glisser les objets voulus : un LCD NUMBER et un HORIZONTAL SLIDER.



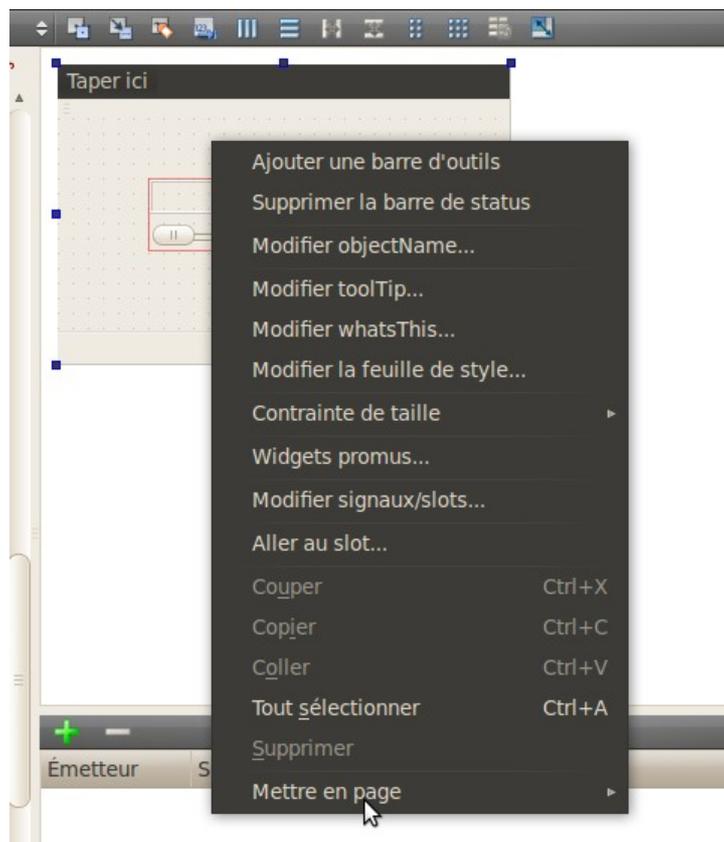
(2) Je renomme les 2 objets : **ageSlider** et **ageLcd** par un double-clic sur leur nom.

(3) Je redéfinit la valeur maximale du slider à la valeur 130.

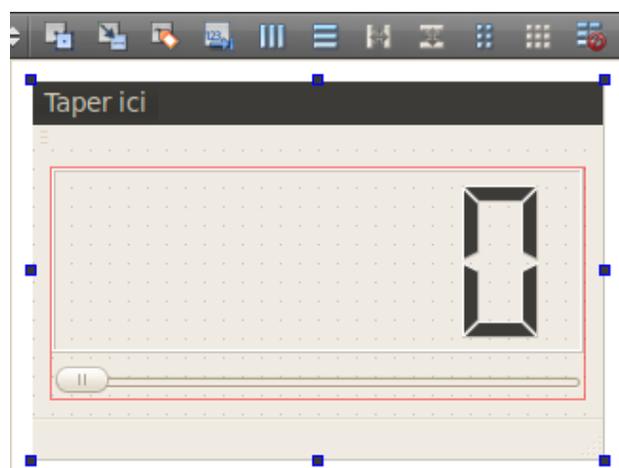
Je sélectionne les 2 objets et les place dans un conteneur vertical (je préfère qu'ils soient l'un sous l'autre et pas à côté...)



Pour terminer cette mise en page, dans le menu contextuel (clic-droit) de monAge (QMainWindow) je choisis *Mettre en page* puis *Mettre en page dans une grille*.

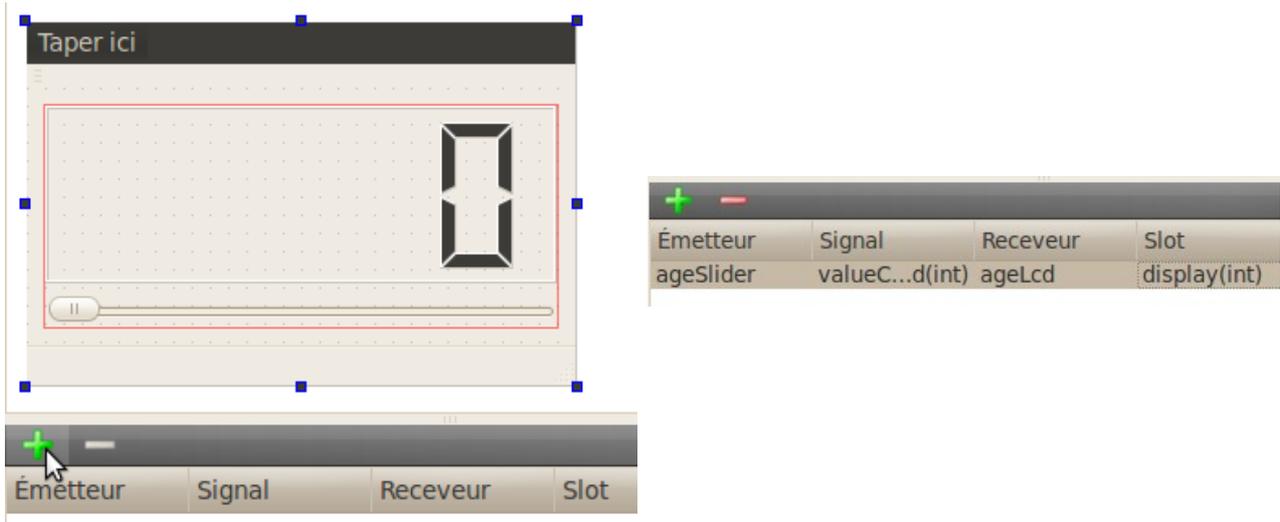


Voici le résultat :



**Et maintenant je vais définir l'interaction avec l'utilisateur** en reliant la position du curseur (le slider) entre 0 et 130

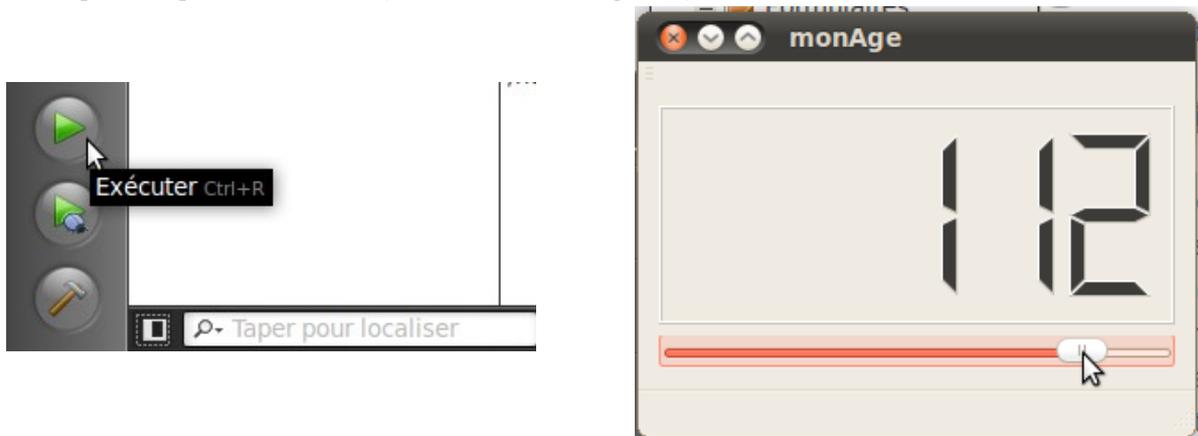
à l'afficheur de nombre (lcd) :



Je clique sur la croix verte pour ajouter une nouvelle ligne qui permet de relier l'émetteur (le slide) au receveur (le lcd). Sur cette ligne je vais renseigner 4 champs :

- l'émetteur : je choisis dans le menu (obtenu par un double-clic) l'objet **ageSlider** ;
- le signal associé : je choisis dans le menu **valueChanged(int)** ;
- le receveur: je choisis dans le menu **ageLcd** ;
- le slot ( la méthode) associé : je choisis dans le menu **display(int)**.

Un petit coup de compilation/exécution (bouton vert en bas à gauche) et voilà le travail !



### Améliorations :

Le titre de ma fenêtre est **monAge**, c'est le nom que j'ai choisi pour ma classe. Je le change en ajoutant au code dans le fichier **monage.cpp**

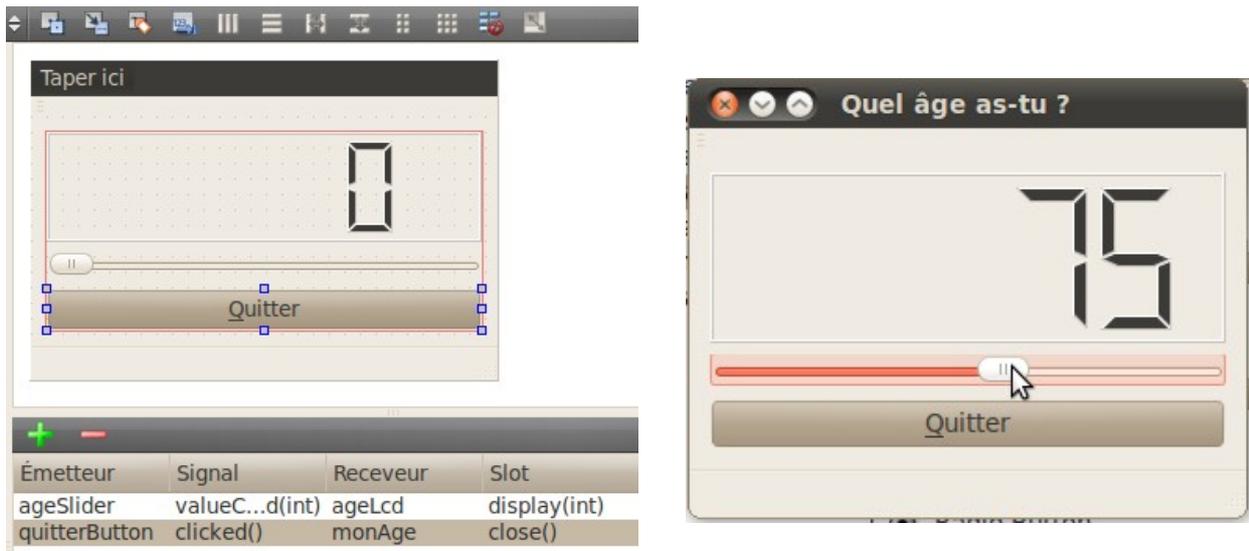
```
this->setWindowTitle(QString::fromUtf8("Quel âge as-tu ?"));
```

Voici le code complet du constructeur :

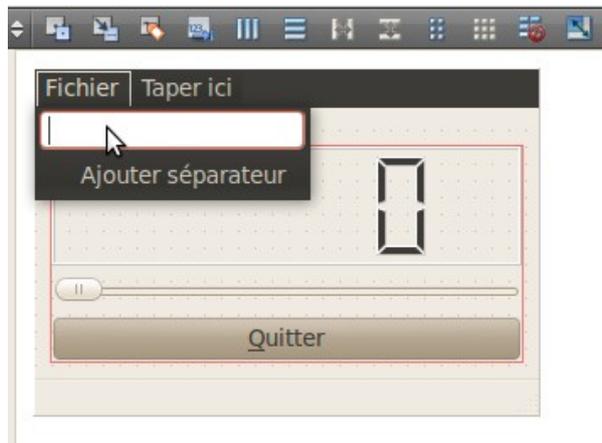
```
monAge::monAge(QWidget *parent) :  
    QMainWindow(parent),  
    ui(new Ui::monAge)  
{  
    ui->setupUi(this);  
    this->setWindowTitle(QString::fromUtf8("Quel âge as-tu ?"));  
}
```

Je vais rajouter un bouton pour quitter. Dans le fichier-formulaire **monage.ui** je dépose un bouton (bien positionner

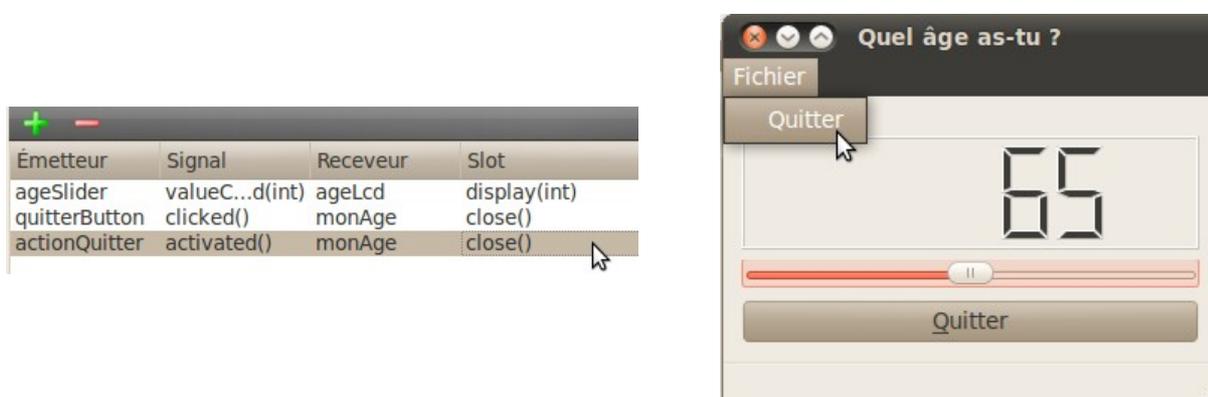
dans le QVBoxLayout), je le nomme **quitterButton**, je lui donne comme texte **&Quitter** (le & permet le raccourci clavier). Je fais un clic droit dessus et je choisis dans le menu contextuel **Aller au Slot...** je vais choisir **clicked()** ou bien comme prédemment j'ajoute une ligne émetteur/receveur en cliquant sur la croix verte (voir le résultat ci-dessous).



Je ne vais pas terminer aussi vite ! Voyons le menu : tout simplement un menu **Fichier** avec sous-menu **Quitter**. Au travail !



Double-clic sur **Taper ici**, j'écris dans le champ de saisie **Fichier** puis je valide. Autre double sur **Taper ici** et j'écris **Quitter** puis je valide. Un nouvel émetteur est créé ; son nom : **actionQuitter**. Très utile ! J'ajoute une ligne émetteur/receveur en cliquant sur la croix verte (vous commencez à avoir le réflexe) et je renseigne les différents champs (voir ci-dessous).



C'est tout pour aujourd'hui.