

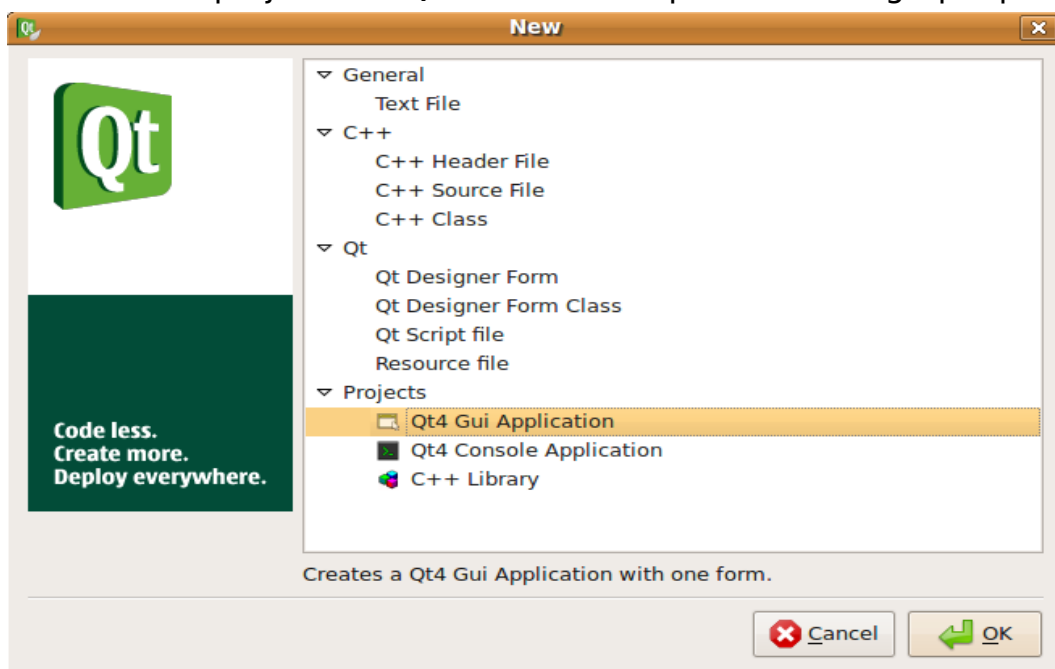
Dans le deuxième exercice du livre, on créait un curseur relié à un affichage; le déplacement du curseur entraînait le changement de l'entier affiché, entre 0 et 130 (l'idée était d'afficher son âge). La fenêtre portait comme titre « Mon âge », les deux objets étaient placés dans un conteneur horizontal,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



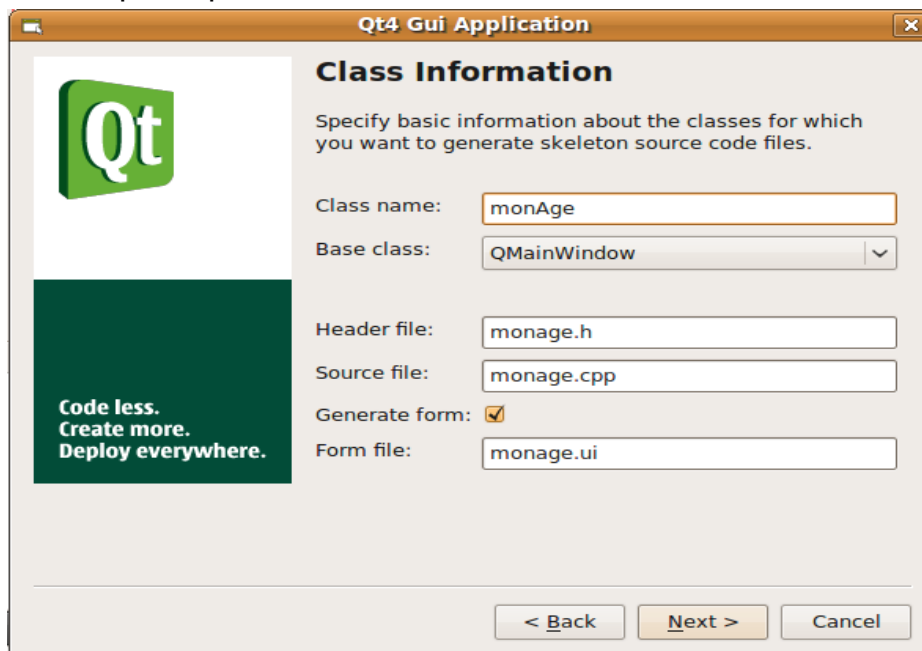
Le livre explique comment faire ça en ligne de commande, en saisissant le code dans un éditeur.

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.

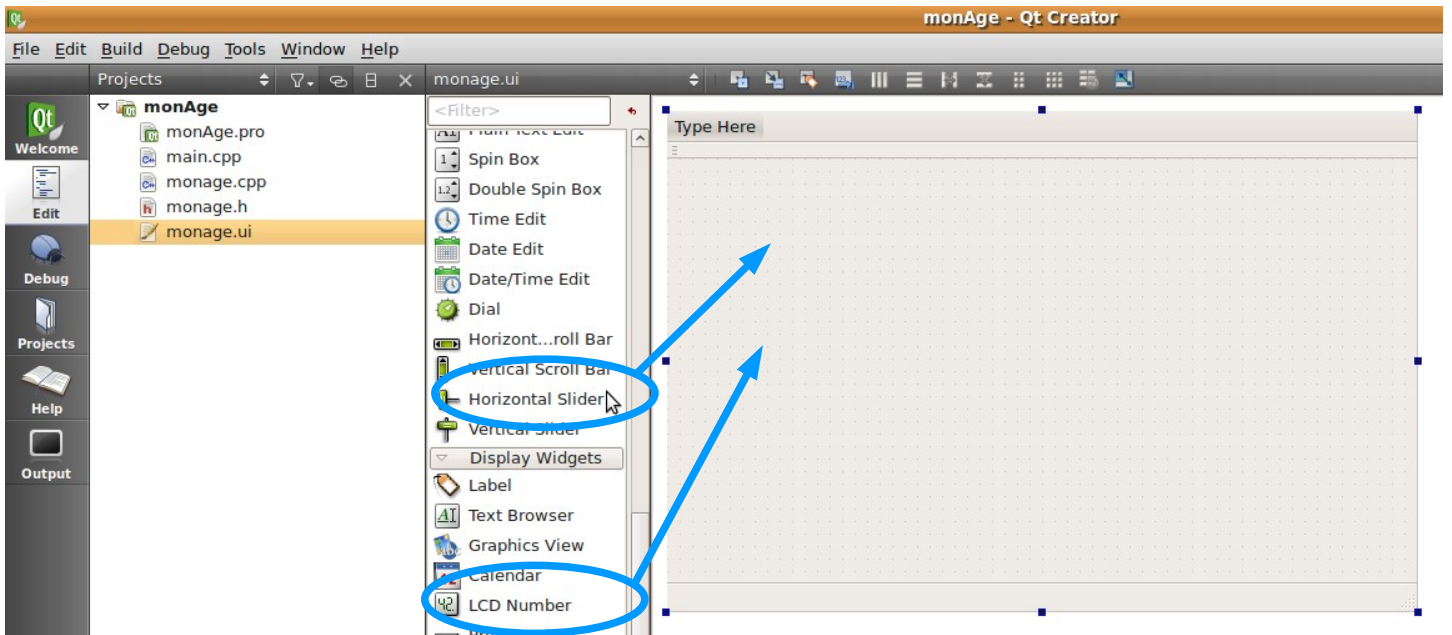
On va créer un nouveau projet dans Qt Creator mais par interface graphique



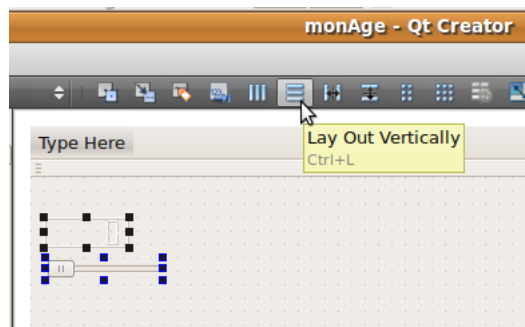
Le nom de ma fenêtre principale sera le nom de mes fichiers de base.



On sélectionne dans le projet le fichier monage.ui pour avoir le formulaire, puis on fait glisser dedans les objets voulus



on les place dans un conteneur, en fait je préfère un vertical, qu'ils soient l'un sous l'autre et pas à côté...



Pour fixer l'intervalle de valeurs, comme pour les connecter, je vais aller dans le constructeur de ma fenêtre. Il se trouve dans le fichier monage.cpp

Dans ce fichier, on voit que dès le début la fenêtre est créée : c'est le `ui->setupUi(this)` : je construis mon form.ui dans la fenêtre principale « monage ».

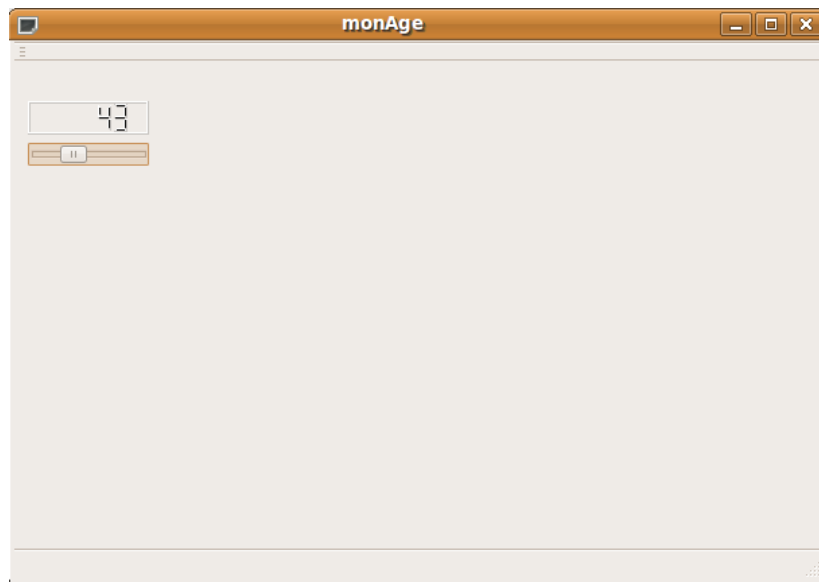
Les objets de mon form sont appelés par l'intermédiaire du nom du form : c'est le « ui » J'écris donc dans le fichier monage.cpp

```
//La ligne ci-dessous est déjà présente : elle charge le form
ui->setupUi(this);
```

```
//Je fixe l'intervalle de valeurs de mon curseur
ui->sldAge->setRange(0,130);
```

```
//Je relie la position du curseur entre 0 et 130 à l'afficheur de nombre
connect(ui->sldAge, SIGNAL(valueChanged(int)),ui->lcdAge, SLOT(display(int)));
```

Je lance l'exécution



Améliorations :

Le titre de ma fenêtre est « monAge », c'est le nom que j'ai choisi pour ma classe.

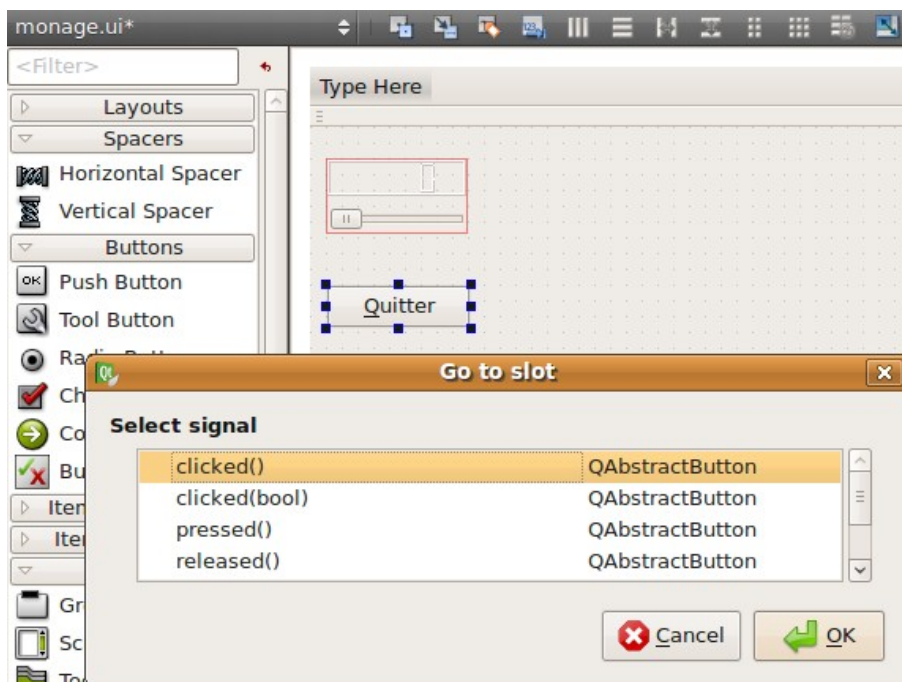
Je le change en ajoutant au code dans le fichier .cpp

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

Je rajoute un bouton pour quitter.

Dans le fichier .ui je dépose un bouton, que je nomme btnQuitter, je lui donne comme texte &Quitter (le & met donne le raccourci clavier).

Je fais un clic droit dessus et je choisis dans le menu contextuel « Go to Slot... ». Je vais choisir « clicked() ».



QtCreator prépare alors l'écriture du slot (la fonction qui va réagir au signal « clic ») en ajoutant dans le .h la déclaration

private slots:

```
void on_btnQuitter_clicked();
```

et dans le .cpp le squelette d'implémentation

```
void monAge::on_btnQuitter_clicked()
```

```
{  
}
```

Il n'y a plus qu'à implémenter le slot en écrivant le code qui permet de quitter l'application quand le bouton est cliqué

```
void monAge::on_btnQuitter_clicked()
```

```
{  
    QApplication::quit();  
}
```

Remarque : on peut aussi mettre

```
void monAge::on_btnQuitter_clicked()
```

```
{  
    qApp->quit();  
}
```

ou

```
void monAge::on_btnQuitter_clicked()
```

```
{  
    this->close();  
}
```