

# Einführung in die Programmierung

Wintersemester 2014/15

Prof. Dr. Günter Rudolph

Lehrstuhl für Algorithm Engineering

Fakultät für Informatik

TU Dortmund

## Inhalt

- Was ist eine GUI? Was ist QT?
- Erste Schritte: „Hello World!“
- Signals & Slots: SpinBoxSlider
- Anwendung: Temperaturumrechnung
  - Lösung ohne GUI (Ein- und Ausgabe an Konsole)
  - Lösung mit GUI
- Größere Anwendung: Grafik (→ nächste Vorlesung)

**GUI = Graphical User Interface** (grafische Benutzerschnittstelle)

Funktionalität wird durch Programm-Bibliothek bereit gestellt

- z.B. als Teil der MFC (Microsoft Foundation Classes)
- z.B. X-Window System, Version 11 (X11)

**hier:** Qt 5.2.0 („Quasar toolkit“) → <http://qt-project.org/downloads>

→ **Qt 5.2.0 for Windows 32-bit (MinGW 4.8, OpenGL, 689 MB) (Eclipse +gcc)**

→ **Qt 5.2.0 for Windows 32-bit (VS ...) (Visual Studio)**

**Warum?**

1. Plattform-unabhängig: läuft unter Linux/Unix, Windows, MacOS, u.a.
2. Für nicht-kommerziellen Einsatz frei verfügbar (unter GPL), allerdings ohne Support u.a. Annehmlichkeiten

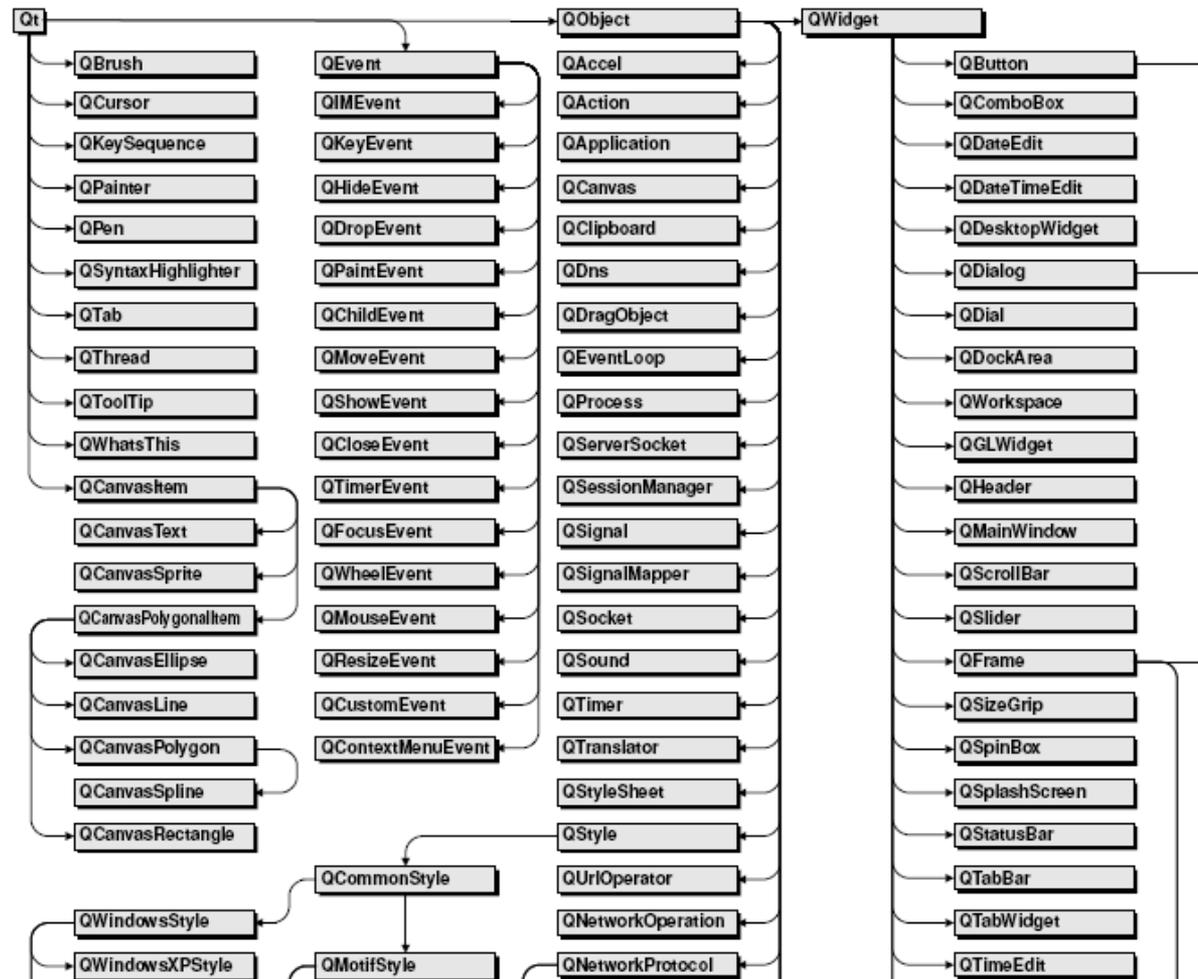


## Qt

- System übergreifende Bibliothek
- stellt Objekte und Funktionen zur Verfügung, mit denen unabhängig vom Betriebssystem (Linux/Unix, Windows, MacOS) Programme erstellt werden können
- Hauptverwendungszweck:  
Graphische Benutzeroberflächen (GUIs) für unterschiedliche Betriebssysteme erstellen, ohne den Code für jedes System neu zu schreiben
- Oberfläche KDE (Linux/Mac), Google Earth, Skype basiert auf Qt

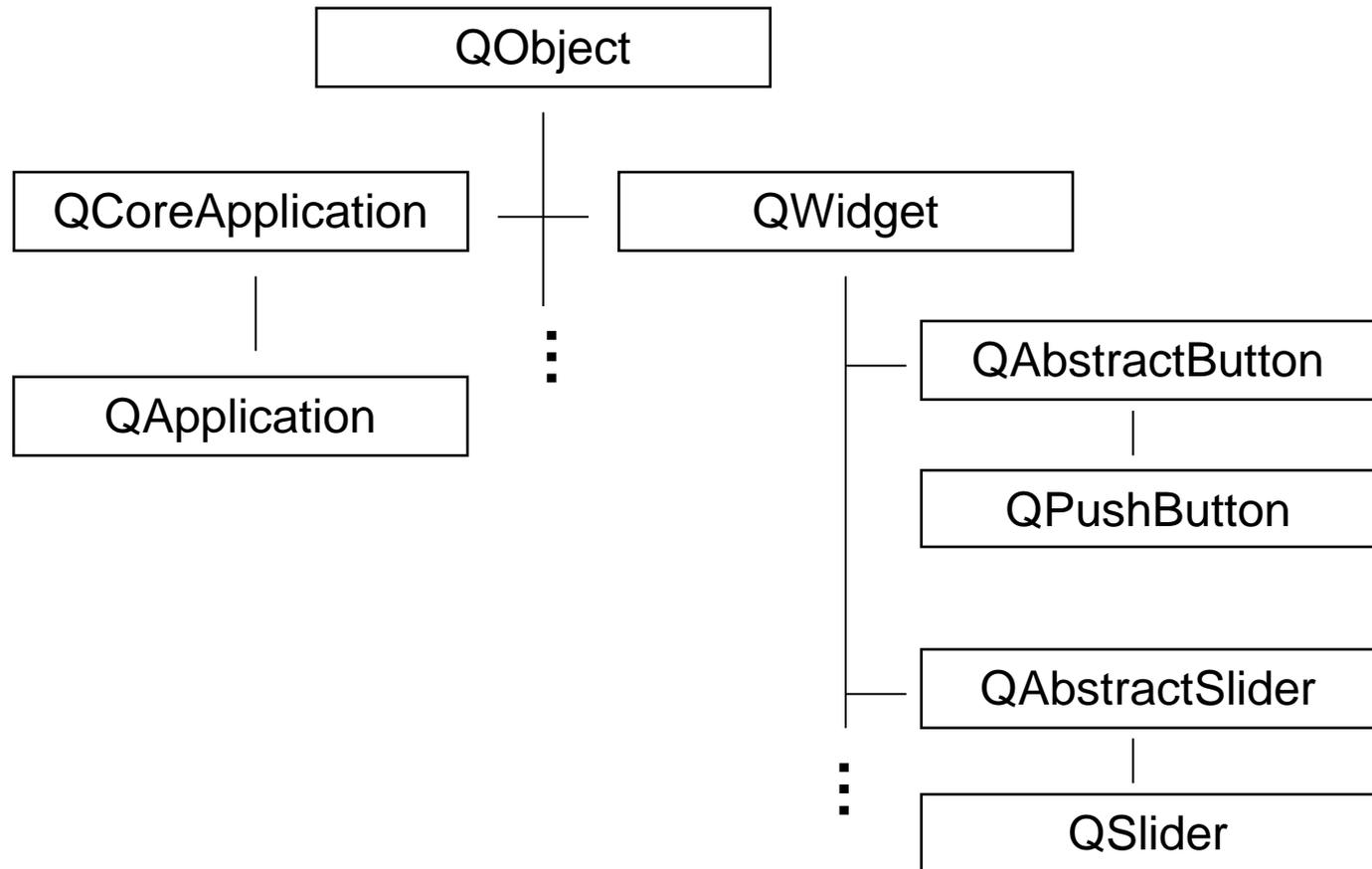
## Qt Klassen

ca. 1100

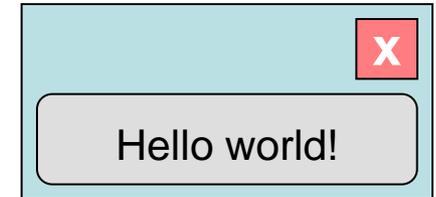


Liste aller Klassen: <http://qt-project.org/doc/qt-5/classes.html>

Qt Klassen (Ausschnitt)



**Button** („Schaltfläche“) mit Text „Hello World!“



Jedes Programm hat genau eine Instanz von `QApplication`

Erzeuge Button, 0=kein Elternfenster

Größe in Pixel

Button darstellen!



```
#include <QApplication.h>
#include <QPushButton.h>

int main(int argc, char *argv[]) {
    QApplication app(argc, argv);
    QPushButton hello("Hello world!", 0);
    hello.resize(100, 30);
    hello.show();
    return app.exec();
}
```

Kontrolle an `QApplication` übergeben

**Button** („Schaltfläche“) mit Text „Hello World!“

- Was geschieht wenn Button gedrückt wird? → Anscheinend nichts!
- Tatsächlich: Klasse `QPushButton` bemerkt die Aktion, wurde aber nicht instruiert, was sie dann machen soll!
- Möglich: Eine Aktion in einem Objekt einer anderen Klasse auslösen.

Klasse `QObject`

```
static bool connect(  
    const QObject *sender,      // Wer sendet?  
    const char *signal,        // Bei welcher Aktion?  
    const QObject *receiver,   // Wer empfängt?  
    const char *member,        // Welche Aktion ausführen?  
    Qt::ConnectionType type = Qt::AutoCompatConnection  
);
```

**Button** („Schaltfläche“) mit Text „Hello World!“, Programmende sobald gedrückt

```
#include <QApplication.h>
#include <QPushButton.h>

int main(int argc, char *argv[]) {

    QApplication app(argc, argv);

    QPushButton hello("Hello world!");
    QObject::connect(&hello, SIGNAL(clicked()),
                    &app,    SLOT(quit())
    );
    hello.resize(100, 30);
    hello.show();

    return app.exec();
}
```

Wenn `hello` angeklickt wird, dann soll in `app` die Methode `quit` ausgeführt werden.

## Signals and Slots

Qt-spezifisch!

- Bereitstellung von Inter-Objekt Kommunikation
- Idee: Objekte, die nichts voneinander wissen, können miteinander verbunden werden
- Jede von QObject abgeleitete Klasse kann Signals deklarieren, die von Funktionen der Klasse ausgestoßen werden
- Jede von QObject abgeleitete Klasse kann Slots definieren. Slots sind Funktionen, die mit Signals assoziiert werden können.
- Technisch Umsetzung: Makro Q\_OBJECT in Klassendeklaration
- Signals und Slots von Objektinstanzen können miteinander verbunden werden:

Signal S von Objekt A verbunden mit Slot T von Objekt B →  
Wenn A Signal S ausstößt, so wird Slot T von B ausgeführt.

## Signals and Slots

Qt-spezifisch!

- Ein **Signal** kann mit mehreren **Slots** verbunden werden.  
→ Ein Ereignis löst mehrere Aktionen aus.
- Ein **Slot** kann mit mehreren **Signals** verbunden werden.  
→ Verschiedene Ereignisse können gleiche Aktion auslösen.
- **Signals** können auch Parameter an die **Slots** übergeben.  
→ Parametrisierte Aktionen.
- **Signals** können mit **Signals** verbunden werden.  
→ Weitergabe / Übersetzung von Signalen.

## Button als Teil eines Fensters

```
#include <QApplication.h>
#include <QPushButton.h>
#include <QWidget.h>

int main(int argc, char *argv[]) {
    QApplication app(argc, argv);

    QWidget window;
    window.resize(200, 120);
    QPushButton hello("Hello world!", &window);
    QObject::connect(&hello, SIGNAL(clicked()),
                    &app, SLOT(quit()));
    hello.setGeometry(10, 40, 180, 40);

    window.show();

    return app.exec();
}
```

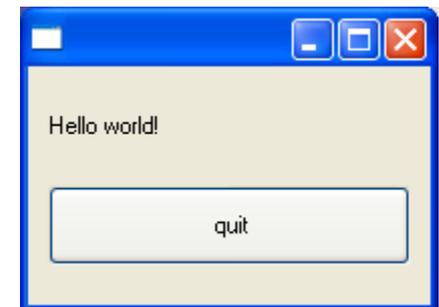
hello  
ist Teil von  
window



**Button** und **Label** als Teile eines Fensters

```
#include <QApplication.h>
#include <QPushButton.h>
#include <QLabel.h>
#include <QWidget.h>
int main(int argc, char *argv[]) {
    QApplication app(argc, argv);
    QWidget window;
    window.resize(200, 120);
    QLabel hello("Hello world!", &window);
    QPushButton quit("quit", &window);
    QObject::connect(&quit, SIGNAL(clicked()),
                    &app, SLOT(quit()))
};
hello.setGeometry(10, 10, 180, 40);
quit.setGeometry(10, 60, 180, 40);
window.show();
return app.exec();
}
```

QLabel zum  
Beschriften des  
Fensterinneren



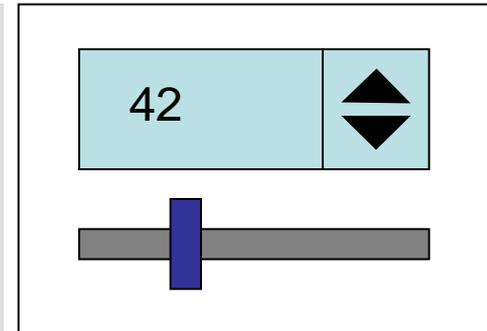
## Slider verbunden mit SpinBox

```
#include <QApplication.h>
#include <QSlider.h>
#include <QSpinBox.h>
#include <QWidget.h>

int main(int argc, char *argv[]) {
    QApplication app(argc, argv);
    QWidget window;
    window.resize(200, 120);

    QSpinBox spinBox(&window);
    spinBox.setGeometry(10, 10, 180, 40);
    spinBox.setRange(0, 130);

    QSlider slider(Qt::Horizontal, &window);
    slider.setGeometry(10, 60, 180, 40);
    slider.setRange(0, 130);
}
```



### Gewünschtes Verhalten:

SpinBox wirkt auf Slider und umgekehrt.

*Fortsetzung nächste Folie ...*

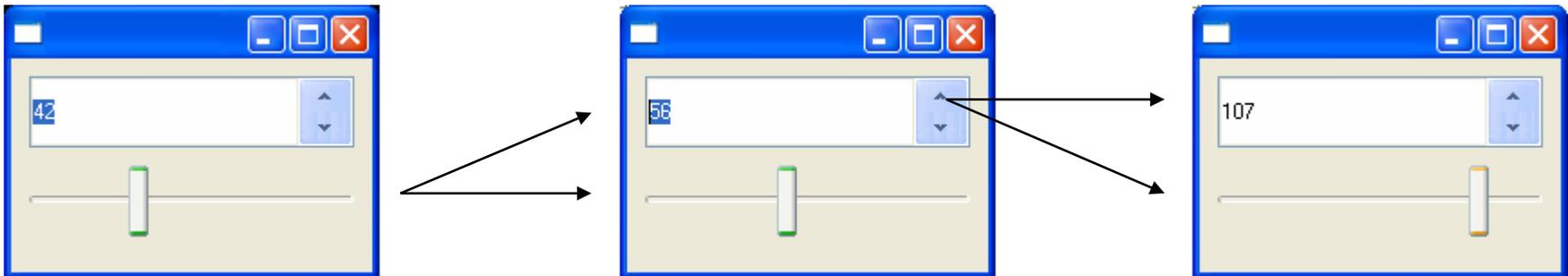
Slider verbunden mit **SpinBox***Fortsetzung*

```
QObject::connect(&spinBox, SIGNAL(valueChanged(int)),
                &slider, SLOT(setValue(int)));

QObject::connect(&slider, SIGNAL(valueChanged(int)),
                &spinBox, SLOT(setValue(int)));

spinBox.setValue(42);

window.show();
return app.exec();
}
```



**Anwendung:** Temperaturumrechnung

$$x \text{ [}^\circ\text{C]} = \frac{9}{5} x + 32 \text{ [}^\circ\text{F]}$$
$$y \text{ [}^\circ\text{F]} = \frac{5}{9} (x - 32) \text{ [}^\circ\text{C]}$$

Lösung ohne GUI:

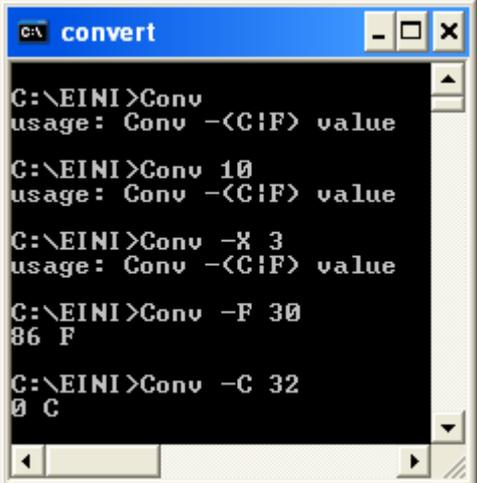
1. Einlesen einer Zahl
2. Angabe der Konvertierungsrichtung
3. Ausgabe

## Lösung ohne GUI

```
#include <iostream>
#include <cstring>

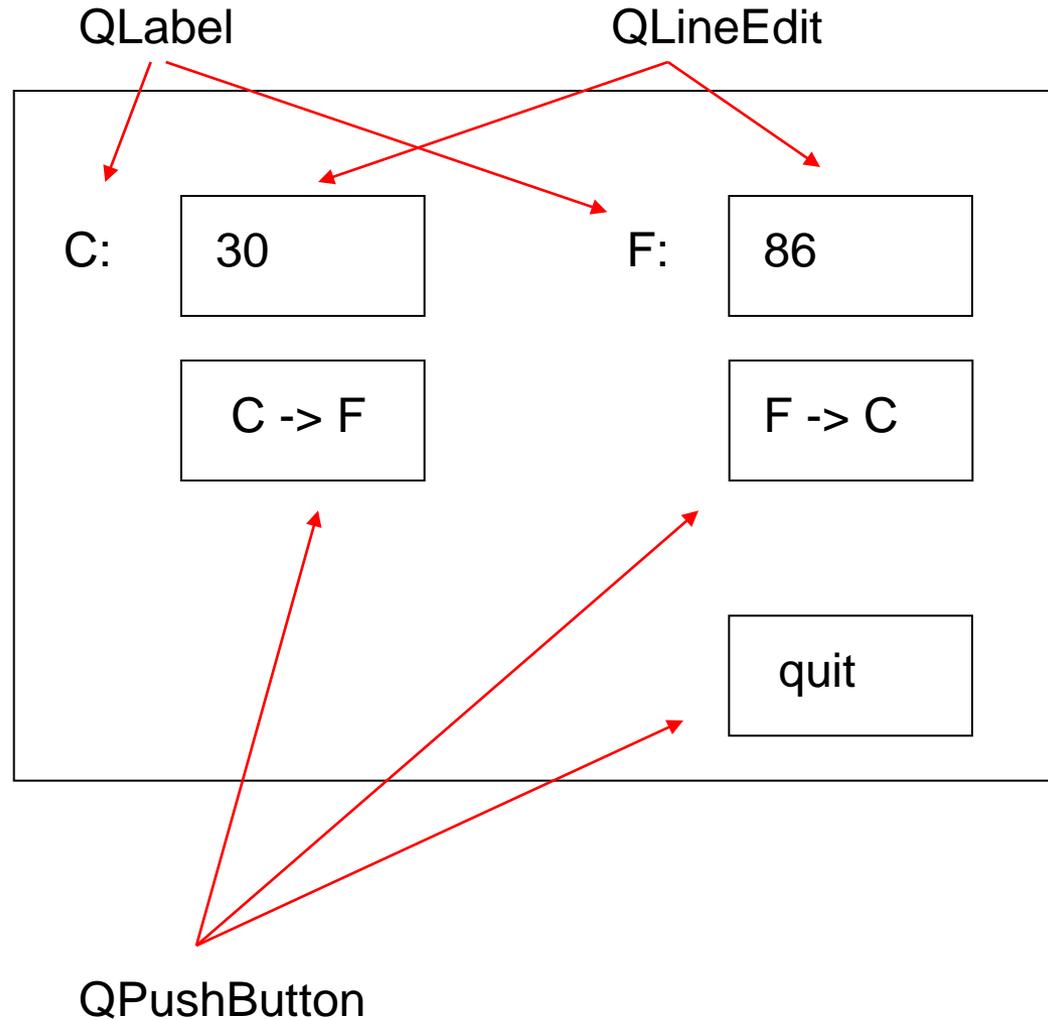
using namespace std;

int main(int argc, char *argv[]) {
    if (argc != 3 || strlen(argv[1]) != 2 || argv[1][0] != '-',
        || (argv[1][1] != 'C' && argv[1][1] != 'F')) {
        cerr << "usage: " << argv[0] << " -(C|F) value\n";
        exit(1);
    }
    double val = atof(argv[2]);
    if (argv[1][1] == 'C')
        val = 5 * (val - 32) / 9;
    else
        val = 9 * val / 5 + 32;
    cout << val << " " << argv[1][1] << endl;
    return 0;
}
```



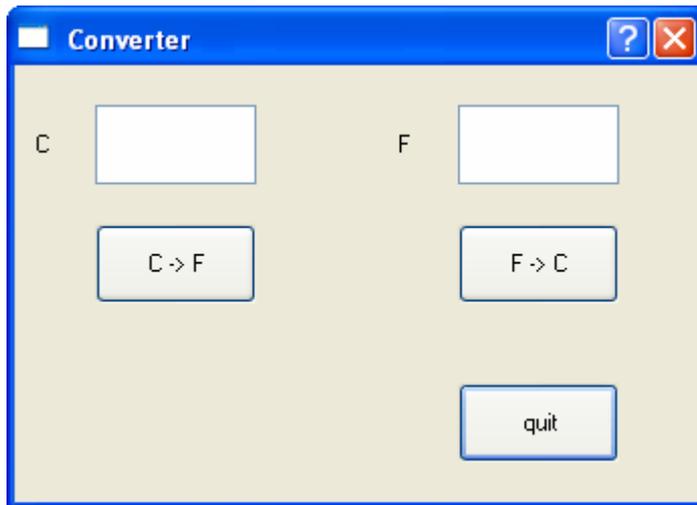
```
C:\> convert
C:\EINI>Conv
usage: Conv -(C|F) value
C:\EINI>Conv 10
usage: Conv -(C|F) value
C:\EINI>Conv -X 3
usage: Conv -(C|F) value
C:\EINI>Conv -F 30
86 F
C:\EINI>Conv -C 32
0 C
```

## Lösung mit GUI



```
#include "Converter.h"

int main(int argc, char *argv[]) {
    QApplication app(argc, argv);
    Converter conv(&app);
    conv.show();
    return app.exec();
}
```



So wird die GUI aussehen!

```
#include <QApplication.h>
#include <QObject.h>
#include <QDialog.h>
#include <QPushButton.h>
#include <QLineEdit.h>
#include <QLabel.h>

class Converter : public QDialog {
Q_OBJECT
private:
    QApplication *theApp;
    QPushButton *quit, *f2c, *c2f;
    QLineEdit *editC, *editF;
    QLabel *labelC, *labelF;
public:
    Converter(QApplication *app);
    ~Converter();
public slots:
    void slotF2C();
    void slotC2F();
};
```

Was ist das?

Erst Aufruf von `moc` (*meta object compiler*), der generiert zusätzlichen C++ Code, dann Aufruf des C++ Compilers!

Spracherweiterung?

```
#include <QMessageBox.h>
#include "Converter.h"

Converter::Converter(QApplication *app) : theApp(app) {
    quit    = new QPushButton("quit", this);
    f2c     = new QPushButton("F -> C", this);
    c2f     = new QPushButton("C -> F", this);
    editC   = new QLineEdit(this);
    editF   = new QLineEdit(this);
    labelF  = new QLabel("F", this);
    labelC  = new QLabel("C", this);

    setWindowTitle("Converter");
    resize(340, 220);
    editC->setGeometry( 40, 20, 80, 40);
    editF->setGeometry( 220, 20, 80, 40);
    c2f->setGeometry( 40, 80, 80, 40);
    f2c->setGeometry( 220, 80, 80, 40);
    quit->setGeometry( 220, 160, 80, 40);
    labelC->setGeometry( 10, 20, 20, 40);
    labelF->setGeometry(190, 20, 20, 40);
}
```

GUI Objekte  
anlegen

GUI Objekte  
positionieren

```
QWidget::connect(quit, SIGNAL(clicked()), app, SLOT(quit()));
QWidget::connect(c2f, SIGNAL(clicked()), this, SLOT(slotC2F()));
QWidget::connect(f2c, SIGNAL(clicked()), this, SLOT(slotF2C()));
```

```
}
```

```
Converter::~Converter() {
    delete quit;
    delete f2c;
    delete c2f;
    delete editC;
    delete editF;
    delete labelC;
    delete labelF;
}
```

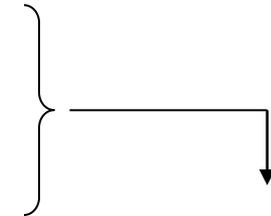
GUI Objekte  
freigeben

Kommunikation  
zwischen GUI  
Objekte einrichten

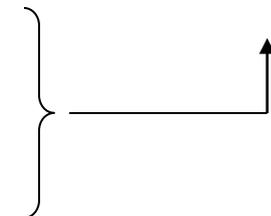
```

void Converter::slotC2F() {
    QString s = editC->text();
    bool ok;
    double val = s.toDouble(&ok);
    if (ok){
        val = 9 * val / 5 + 32;
        editF->setText(QString("%1").arg(val, 0, 'f', 1));
    } else {
        QMessageBox::information(this, "invalid input",
            "please enter numbers");
    }
}

void Converter::slotF2C() {
    QString s = editF->text();
    bool ok;
    double val = s.toDouble(&ok);
    if (ok){
        val = 5 * (val - 32) / 9;
        editC->setText(QString("%1").arg(val, 0, 'f', 1));
    } else {
        QMessageBox::information(this, "invalid input",
            "please enter numbers");
    }
}
    
```



Fehlerbehandlung  
unschön  
↓  
Ausnahmen  
wären eleganter!



Auszug aus Verzeichnisstruktur nach Installation von Qt 5.2.0:

- Qt	Wurzel der Installation
- 5.2.0	Version (= 5.2.0)
- mingw48_32	Beginn von Qt für den gcc
- bin	ausführbare Programme
- include	Header-Dateien
- lib	Bibliotheken

Stand:  
Januar 2014

Dem Compiler muss gesagt werden,

- wo er die Header-Dateien zum Compilieren finden kann:

```
C:\Qt\5.2.0\mingw48_32\include;
C:\Qt\5.2.0\mingw48_32\include\QtGui
```

- wo er die statischen Bibliotheken zum Linken finden kann:

```
C:\Qt\5.2.0\mingw48_32\lib
```

- welche Bibliotheken er zum Linken verwenden soll: **d** → debug

Qt5Core Qt5Widgets      bzw.      Qt5Widgets**d** Qt5Widgets**d**      u.v.a.

Aufruf des Meta Object Compilers:

```
C:\Qt\5.2.0\mingw48_32\bin\moc.exe Converter.h -o  
moc_converter.cpp
```

Was passiert dort?

- Der moc wird aufgerufen (moc.exe)
  - Es wird angegeben was übersetzt werden soll (Converter.h)
  - Es wird angegeben, wie das Resultat heißen soll
- Eigentlich genau dasselbe wie beim Aufruf des „normalen“ Compilers!

Optional:

- Man Verzeichnisse zum Standard Include Pfad hinzufügen („-Ixxx“)
- Man kann Präprozessor Definitionen anlegen („-Dxxx“)

Auszug aus Verzeichnisstruktur nach Installation von Qt 5.2.0

- Qt	Wurzel der Installation
- 5.2.0	Version (= 5.2.0)
- mingw48_32	Beginn von Qt für den gcc
- bin	ausführbare Programme
- include	Header-Dateien
- lib	Bibliotheken

Aufruf des Prä-Compilers `moc` vor eigentlicher C++ Compilation:

→ als pre-build event oder ähnliches eintragen bzw. explizit aufrufen:

```
C:\Qt\5.2.0\mingw48_32\bin\moc -o WindowMeta.cpp Window.h
```

Datei, die  
erzeugt wird

Datei, die  
**slot** enthält

## Edit launch configuration properties

Create a configuration that will run a program during builds



Name:

Main Refresh Environment Build Options

Location:

Working Directory:

Arguments:

Note: Enclose an argument containing spaces using double-quotes ("").

Auszug aus Verzeichnisstruktur nach Installation von Qt 5.2.0:

- Qt	Wurzel der Installation
- 5.2.0	Version (= 5.2.0)
- mingw48_32	Beginn von Qt für den gcc
- bin	ausführbare Programme
- include	Header-Dateien
- lib	Bibliotheken

Stand:  
Januar 2014

Dem *Laufzeitsystem* muss gesagt werden,

- wo es die dynamischen Bibliotheken finden kann:

```
C:\Qt\5.2.0\qt\bin
```

muss u.a. in der Umgebungsvariable `path` stehen

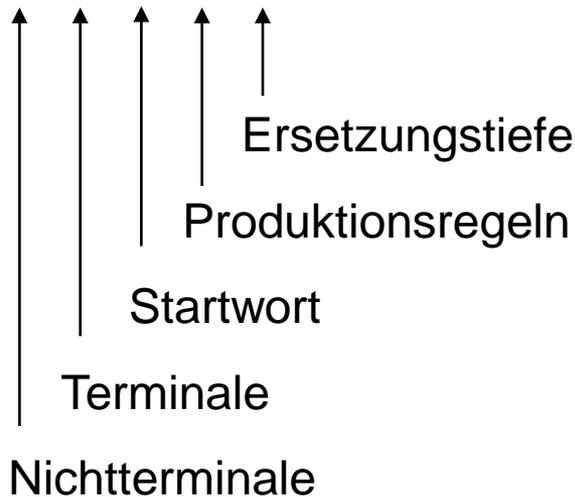
Für Linux-basierte Systeme ist das Prinzip gleich!  
Nur die Pfade sehen etwas anders aus.

Lindenmayer-Systeme (L-Systeme) nach Aristid Lindenmayer, theoret. Biologe, Ungarn

Intention: axiomatische Theorie zur biologischen Entwicklung

Formalismus: Ersetzungssysteme ähnlich zu formalen Grammatiken

Quintupel:  $(N, T, \omega, P, n)$



**hier:**

$< 6$

1 Regel:  $F \rightarrow \dots$

beliebig aus  $N \cup T$

+ - | [ ]

F

Vorgehensweise (gemäß unserer Einschränkungen): Schritt 1

```

setze s = ω (Startwort)
while (n > 0)
  initialisiere leere Variable t
  laufe von links nach rechts über s:
    falls Terminal dann nach t kopieren
    falls Nichtterminal F dann rechte Seite der Produktionsregel nach t kopieren
  setze s = t
  setze n = n - 1
endwhile
    
```

**Bsp:** ( { F }, { +, -, [, ], | }, F+F, { F→F--F }, 2 )

**F+F** → **F--F+F--F** → **F--F--F--F+F--F--F--F**

Vorgehensweise (gemäß unserer Einschränkungen): Schritt 2

sei  $s$  das erhaltene Wort nach  $n$  Ersetzungsrunden

setze  $(x_0, y_0, \alpha_0)$  als Startwert fest, setze  $k = 0$ ,  $\lambda =$  Schrittweite,  $\beta =$  Winkel

laufe über  $s$  von links nach rechts

falls  $F$ :  $(x_{k+1}, y_{k+1}, \alpha_{k+1}) = (x_k + \lambda \cos \alpha_k, y_k + \lambda \sin \alpha_k, \alpha_k)$ ;  
zeichne Linie von  $(x_k, y_k)$  nach  $(x_{k+1}, y_{k+1})$

falls  $+$ :  $(x_{k+1}, y_{k+1}, \alpha_{k+1}) = (x_k, y_k, \alpha_k + \beta)$ ;

falls  $-$ :  $(x_{k+1}, y_{k+1}, \alpha_{k+1}) = (x_k, y_k, \alpha_k - \beta)$ ;

falls  $|$ :  $(x_{k+1}, y_{k+1}, \alpha_{k+1}) = (x_k, y_k, \alpha_k - 180^\circ)$ ;

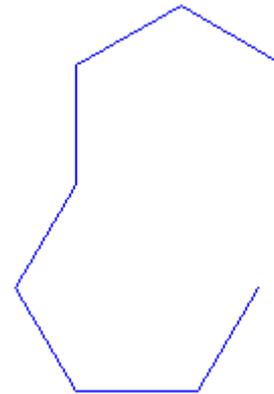
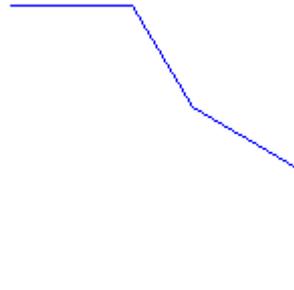
falls  $[$ : **push**  $(x_k, y_k, \alpha_k)$ ;  $(x_{k+1}, y_{k+1}, \alpha_{k+1}) = (x_k, y_k, \alpha_k)$ ;

falls  $]$ :  $(x_{k+1}, y_{k+1}, \alpha_{k+1}) = \mathbf{top}()$ ; **pop** $()$

setze  $k = k + 1$

**Bsp:**  $F+F \rightarrow F--F+F--F \rightarrow F--F--F--F+F--F--F--F$

$\beta = 30^\circ$



... noch nicht spektakulär ...

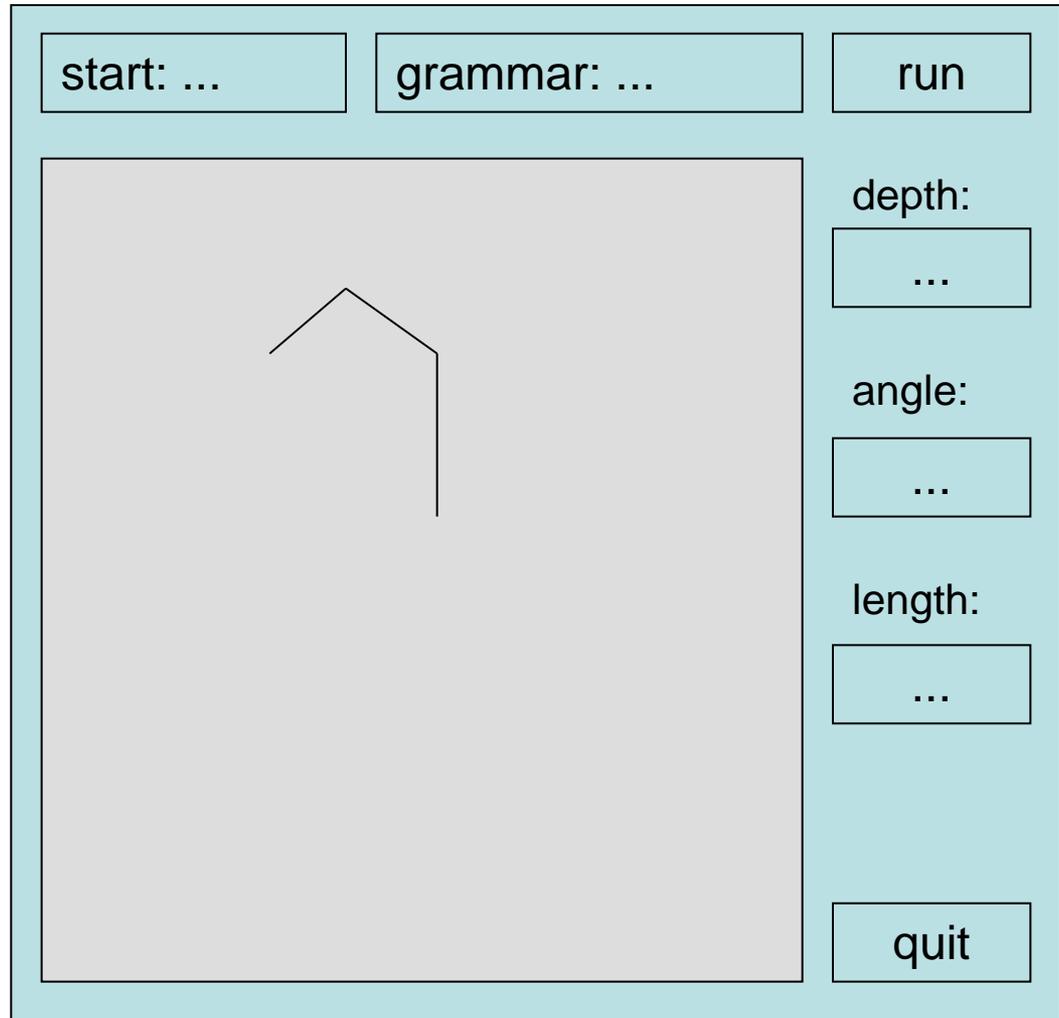
## Planung der GUI

```
class Canvas :
    public QWidget
```

sorgt für die Darstellung  
eines L-Systems

```
class Window :
    public QWidget
```

verwaltet alle Controls



Datei  
Window.h

```
class Window : public QWidget {
Q_OBJECT
public:
    Window(QApplication *aApp);
    ~Window();

public slots: ←
    void run();

protected:
    QApplication *fApp;
    QLineEdit *fStart, *fGrammar, *fLength;
    QPushButton *fRun, *fQuit;
    QSpinBox *fDepth, *fAngle;
    QLabel *fLabelStart, *fLabelGrammar, *fLabelLength,
           *fLabelDepth, *fLabelAngle;
    QSlider *fSliderH, *fSliderV;
    Canvas *fCanvas;
};
```

erfordert Aufruf des  
Präprozessors `moc` vor  
eigentlicher C++  
Compilierung

```
class Canvas : public QWidget {
    Q_OBJECT

public:
    Canvas(QWidget *aParent = 0);
    void draw(QString &aStart, QString &aGrammar, int aDepth,
              QString &aLength, int aAngle, int aPosX, int aPosY);

protected:
    void paintEvent(QPaintEvent *aEvent); // überschrieben

private:
    QString fStart, fGrammar;
    int fDepth, fLength, fAngle;
    QPoint fStartPos;
    QRectF exec(QString &aRule, QPainter *aPainter);
};
```

## Implementierung der Klassen

⇒ live demo ... (mit MS Visual Studio 2008)

## Demo mit Beispielen

```
start: F                grammar: F → F[-F]F[+F][F]
degrees 20            length 5            depth 5

start: F-F-F-F         grammar: F+F-F-FF+F+F-F
degrees 90            length 5            depth 5

start: F-F-F-F-F-F    grammar: F+F--F+F
degrees 60            length 5            depth 4

start: F                grammar: FF-[-F+F+F]+[+F-F-F]
degrees 20            length 4            depth 4

start: F                grammar: F[+F]F[-F]F
degrees 20            length 4            depth 4
```