

Kod szkolenia: **QTQUICK-BEG**

Tytuł szkolenia: **Programowanie interfejsów użytkownika w QtQuick - poziom podstawowy**

Dni: 3

Opis:

Adresaci szkolenia

Szkolenie adresowane jest do programistów i projektantów interfejsów użytkownika.

Cel szkolenia

Po ukończeniu szkolenia uczestnicy będą w stanie tworzyć interfejsy użytkownika w QML/QtQuick z przeznaczeniem do systemów wbudowanych, mobilnych lub biurkowych. Uczestnicy poznają środowisko Qt Quick Designer i nauczą się tworzyć interfejsy użytkownika zawierające elementy statyczne i animowane.

Mocne strony szkolenia

Szkolenie pozwala w bardzo praktyczny sposób zapoznać się z deklaratywnym tworzeniem interfejsów użytkownika. Prawie całe szkolenie odbywa się w formie warsztatu, gdzie uczestnicy na bieżąco wypróbują poznane techniki. Szkolenie zostało opracowane przez praktyka z wieloletnim stażem – specjalistę od środowiska Qt i Qt Quick.

Wymagania

Od uczestników wymaga się podstawowej umiejętności programowania. Znajomość języka JavaScript będzie dodatkowym atutem.

Parametry szkolenia

3*7, warsztaty (80%) + wykłady (20%), do 8 osób

Program szkolenia:

1. QML i Qt Quick
 - o czym jest Qt Quick?
 - o czym jest QML?
 - o prototypowanie Qt Quick



- struktura dokumentu
- wiązanie wyrażeń
- właściwości, sygnały i sloty
- 2. Podstawowe zagadnienia
 - geometria
 - przekształcenia
 - obsługa myszy
 - wyświetlanie grafiki
 - wprowadzanie tekstu
 - cykl życia obiektów
- 3. Pozycjonowanie obiektów
 - kotwice
 - pozycjonery
 - layouty
- 4. Animacje
 - deklarowane
 - generatory wartości właściwości
 - interpolacja zmiany wartości właściwości
- 5. Modelowanie oparte o stany
 - stany
 - przejścia
- 6. Komponenty
 - podział na dokumenty
 - element Component
 - tworzenie i usuwanie instancji komponentów
 - ładowanie elementów na żądanie
 - powielanie elementów
- 7. Efekty graficzne
- 8. Kontrolki
 - podstawowe elementy
 - okno aplikacji
 - projektowanie w oparciu o strony
 - stylizacja kontroltek
- 9. QtQuick Designer
 - ormlarze QML
- 10. Interakcja z C++/Qt
 - podstawy meta-obiektów w Qt
 - eksportowanie obiektów C++ do QML

