

TUTOR DE KDEVELOP 2.1

xsetaseta@gmail.com

JUAN GALAZ

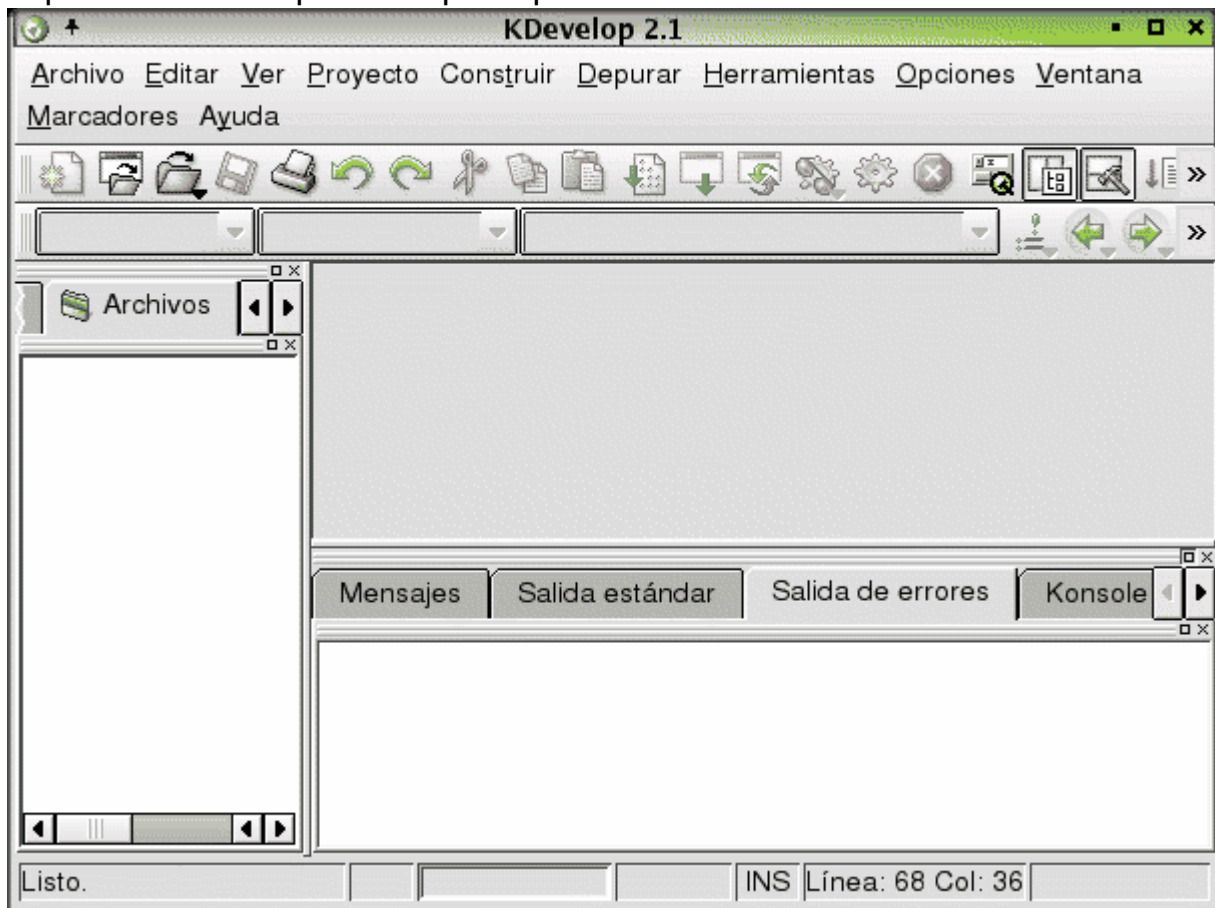
www.geocities.com/SETA43

A pesar de la cantidad de tutoriales sobre KDevelop, he creído que otro tutorial no vendría mal.

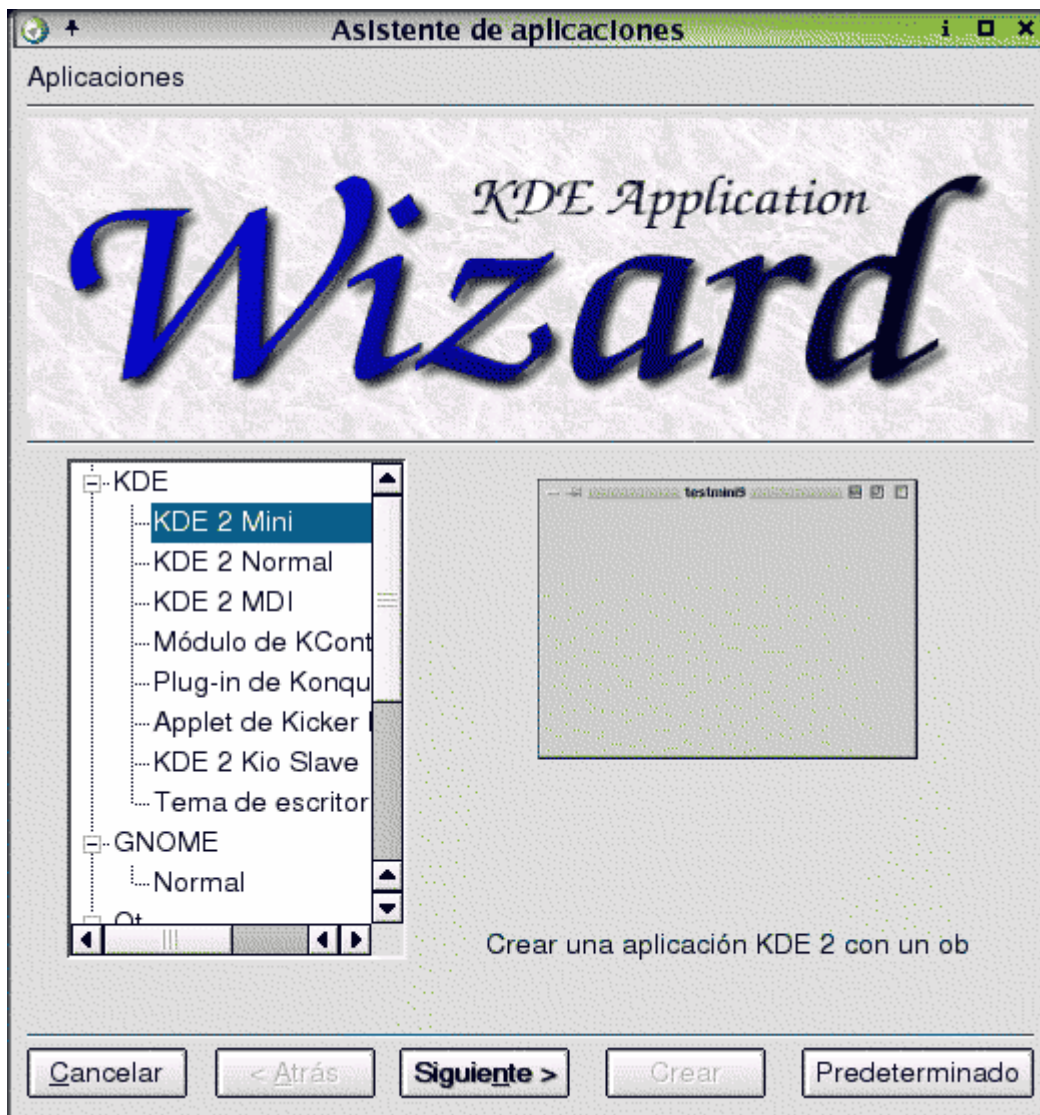
Tengo poca experiencia en KDE, por lo que perdonar si cometo errores.

Lo primero es abrir el programa, yo utilizo el que viene en la distribución de SUSE 8.0.

Aquí tenemos la pantalla principal.



Creamos un nuevo proyecto con el menú, **Proyecto->Nuevo**
Utilizamos la opción KDE2Mini, y pulsamos en el botón siguiente.




Ponemos nombre al proyecto **Eurokde** y desactivamos las opciones segun nuestro.

Asistente de aplicaciones

Preferencias del proyecto

Nombre: Eurokde

Dir. del proyecto: /home/seta/eurokde 

Versión (nº): 0.1


Autor: seta

Correo: setaseta@inicia.es


Generar fuentes y cabeceras

Ficheros GNU estándar (INSTALL,README,COPYING...)

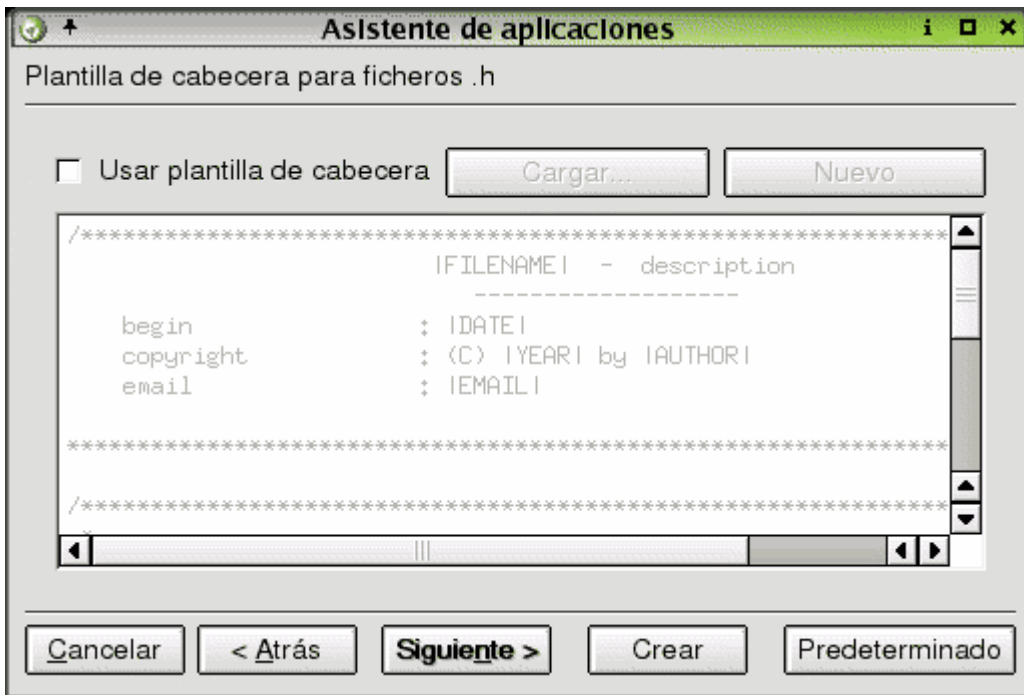
Documentación de usuario

Documentación API Icono del proyecto 

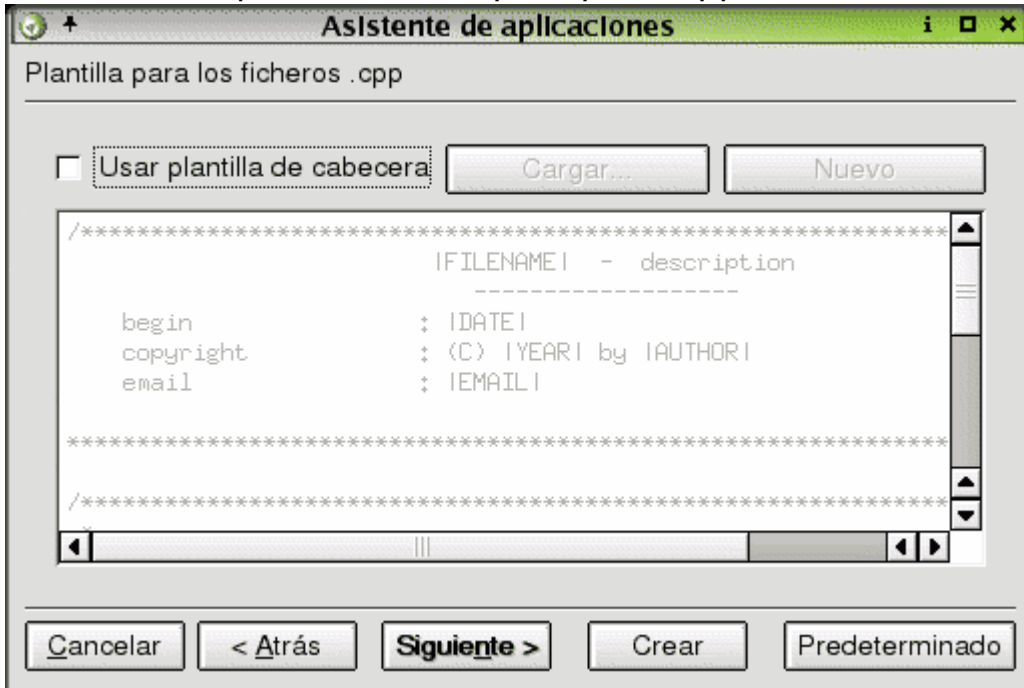
Fichero lsm - Linux Software Map

Fichero .desktop Icono pequeño 

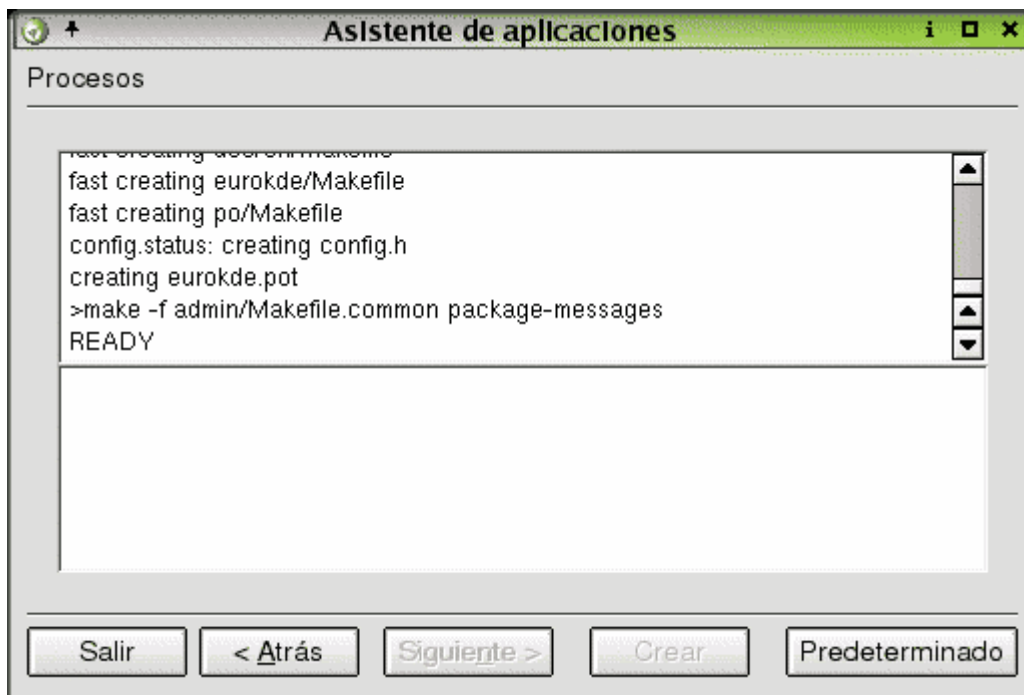
En la siguiente pantalla yo he desactivado la opción, de esta forma no crea cabeceras, si quieres poner algún comentario a tus cabeceras .h esta es la mejor opción.



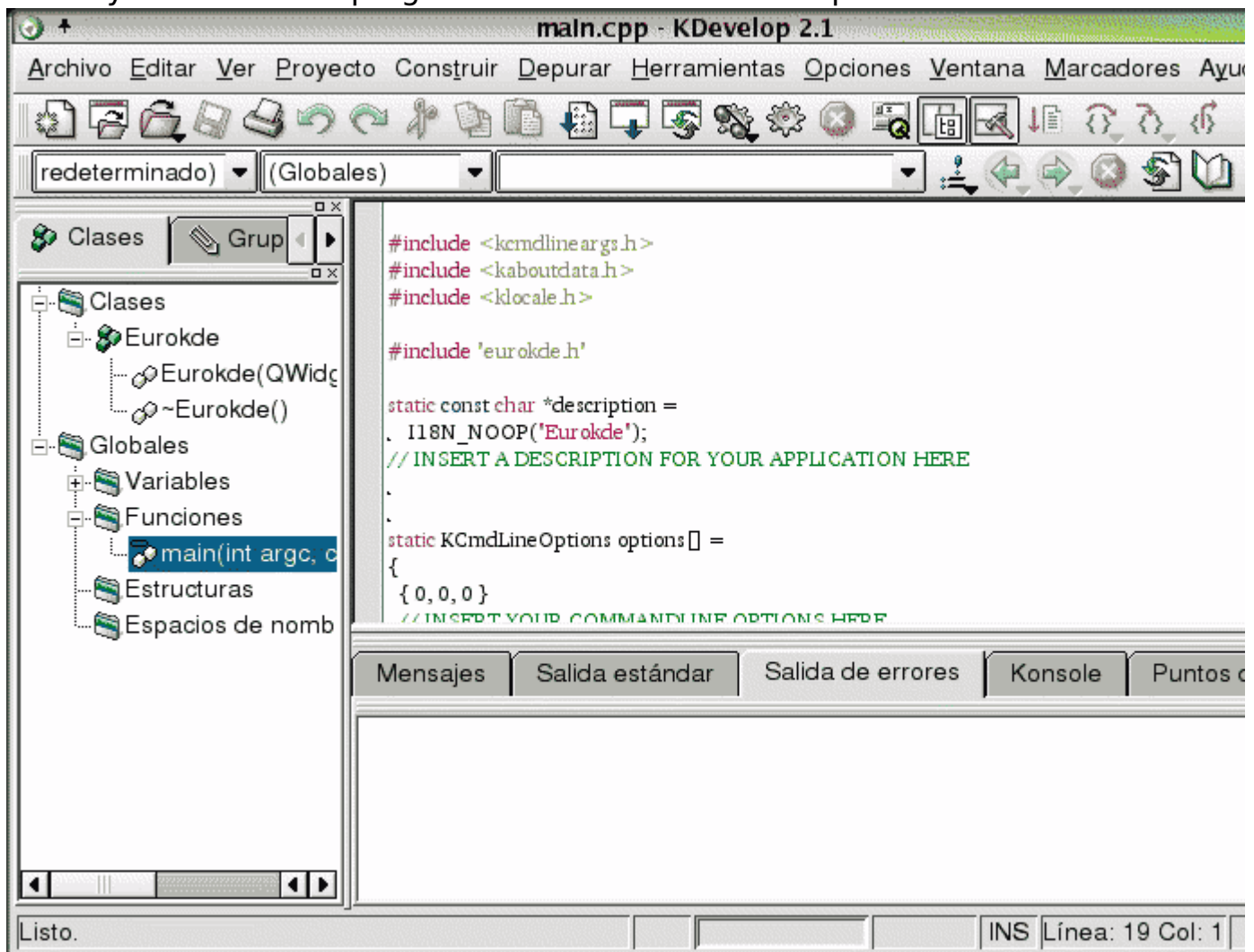
Es lo mismo que lo anterior, pero para .cpp



Bueno, ahora ya solo falta crear la estructura de los programas.

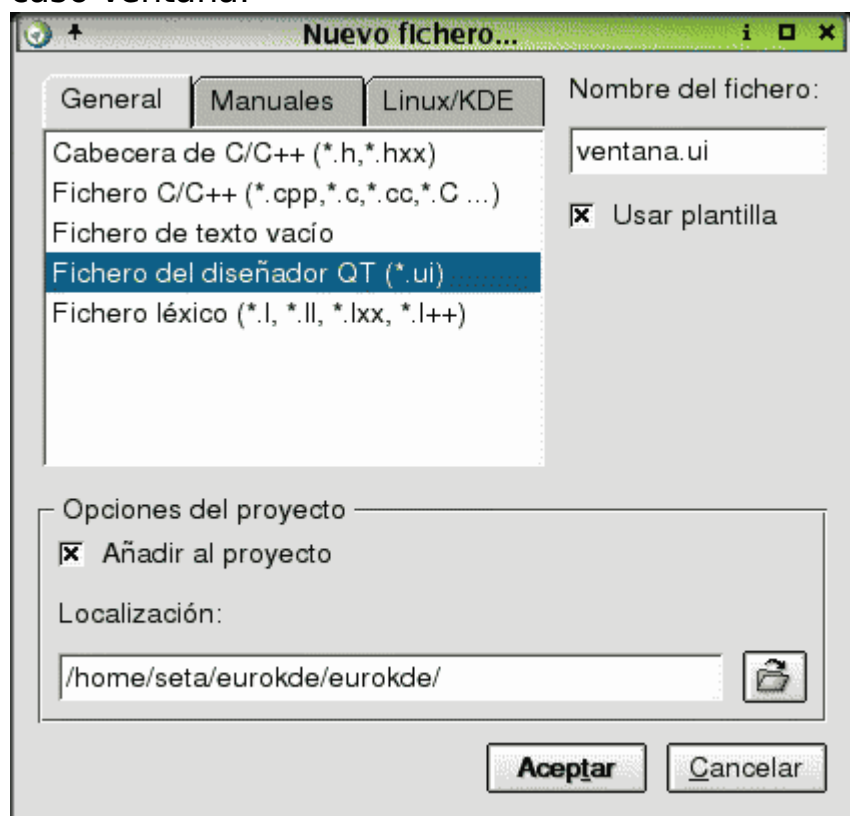


Ahora ya tenemos los programas creados en KDevelop.

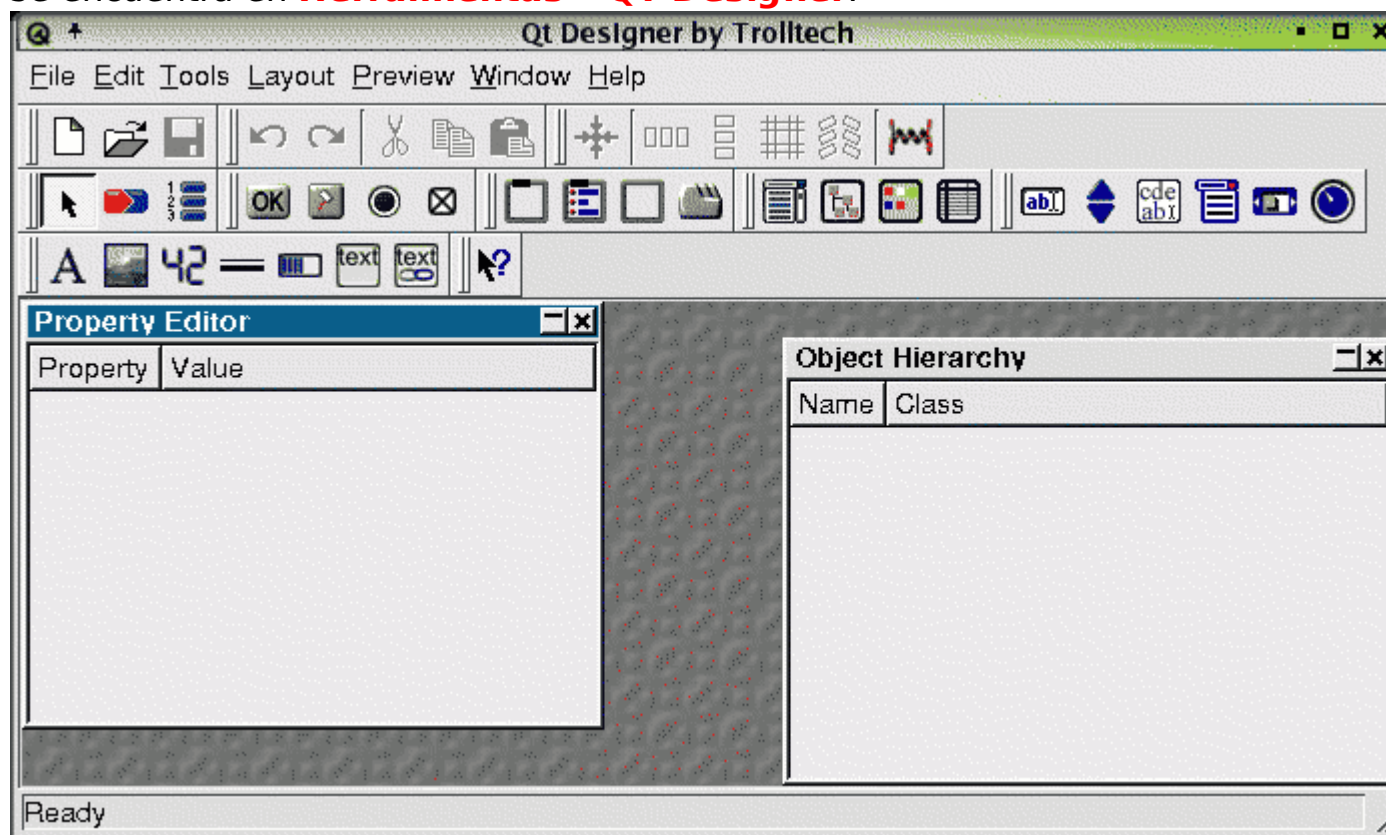


El siguiente dato es crear el interface gráfico. En el menú **Archivo->Nuevo**.

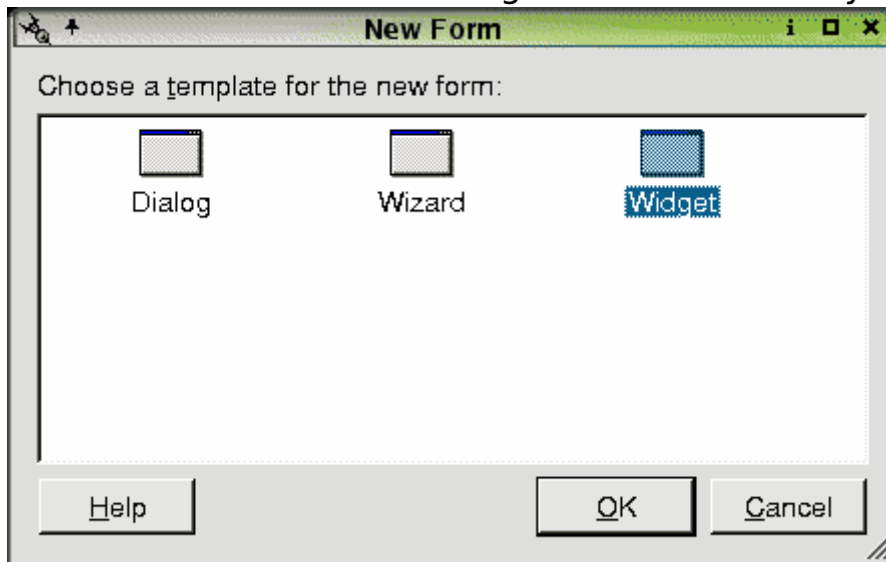
Elegimos la opción de **diseñador QT *.ui**, y ponemos un nombre, en mi caso ventana.



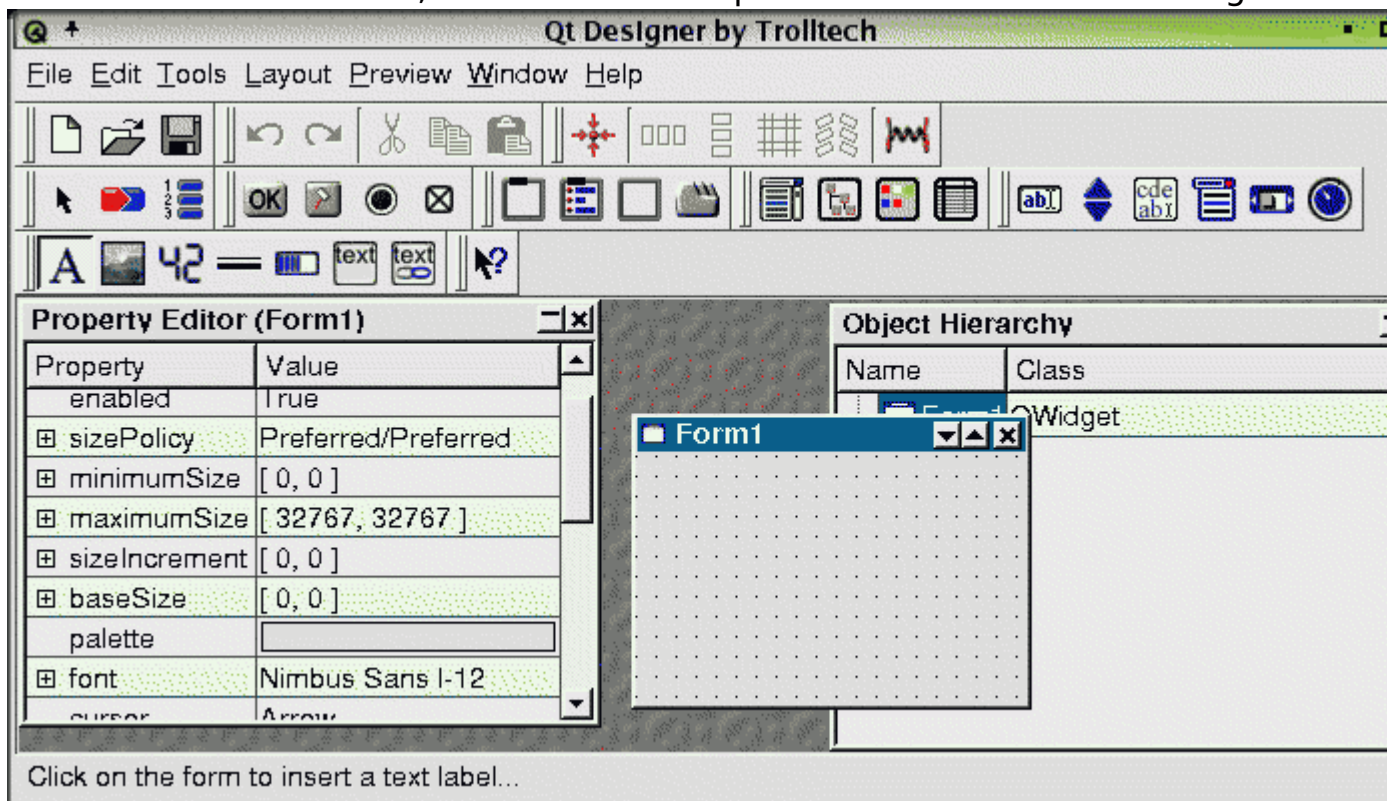
Pasemos a la creación del interface gráfico mediante el programa QT Designer , se encuentra en **Herramientas->QT Designer**.



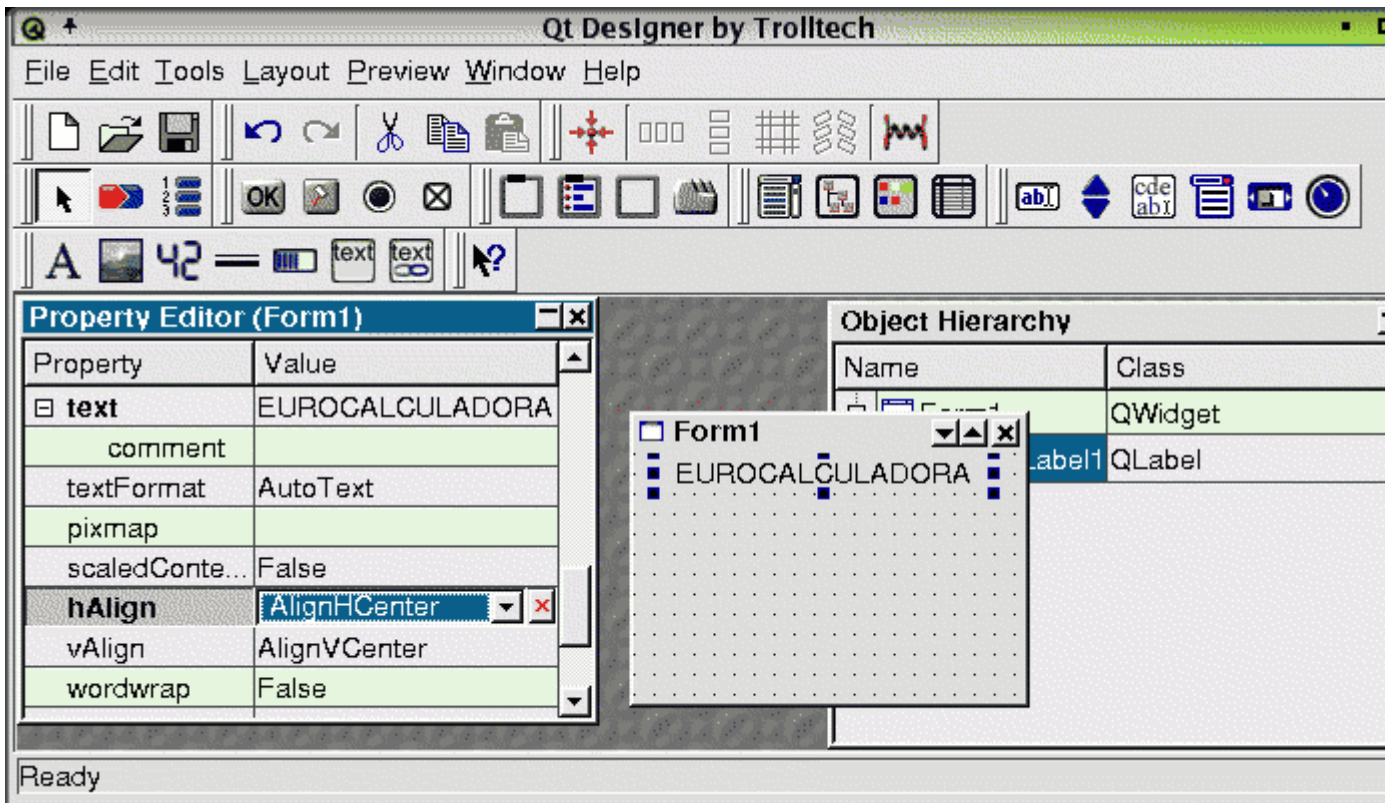
Creamos un nuevo interface gráfico. **File->New** y seleccionamos Widget.



Nos sale el una ventana, la cual tenemos que redimensionar a nuestro gusto.

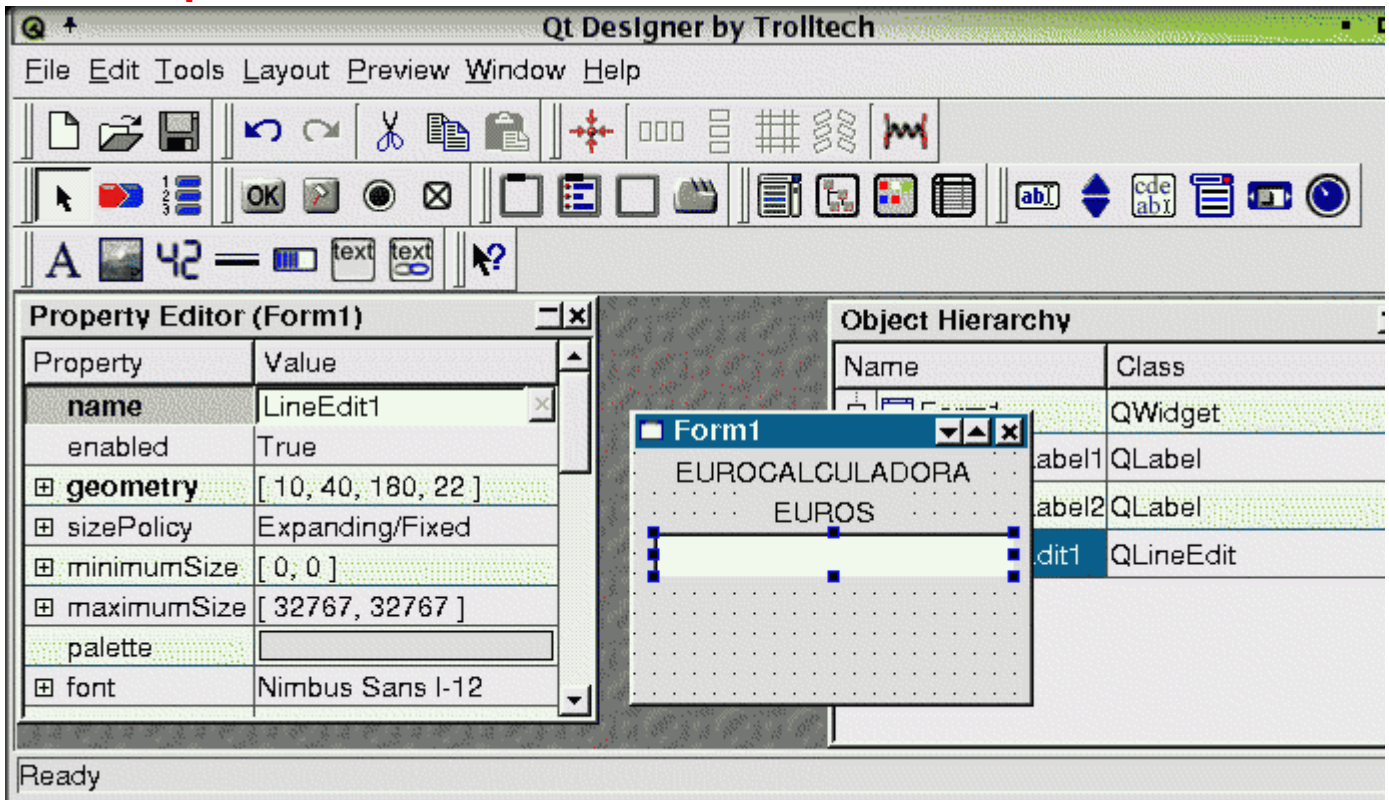


Creamos un texto mediante **Tools->Display->TextLabel** ,y cambiamos el texto y la alineación horizontal.

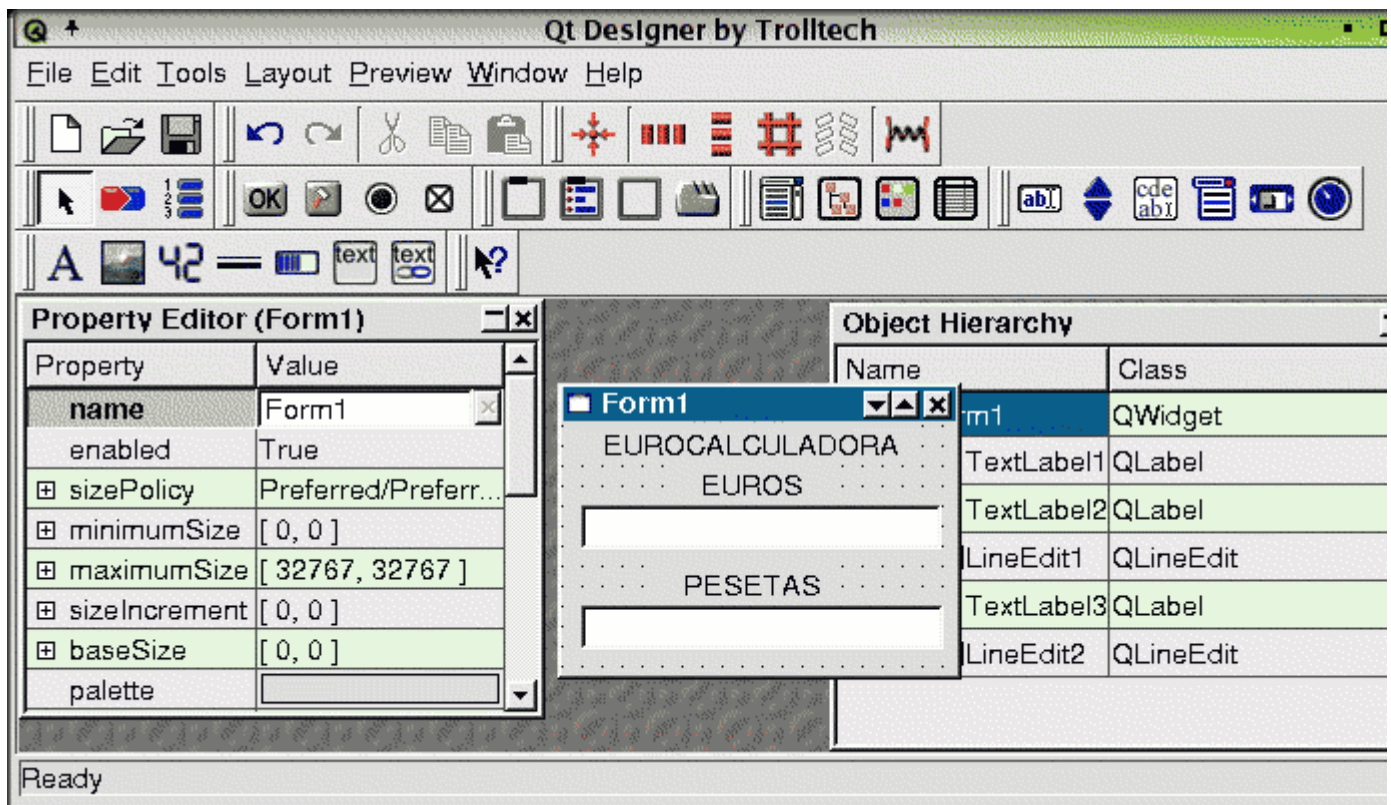


Repetimos el proceso anterior y ponemos un texto llamado EUROS.
 Ahora nos toca crear una línea de edición donde introduciremos los euros.

Tools->Input->LineEdit



Repetimos el anterior proceso, pero con las pesetas.

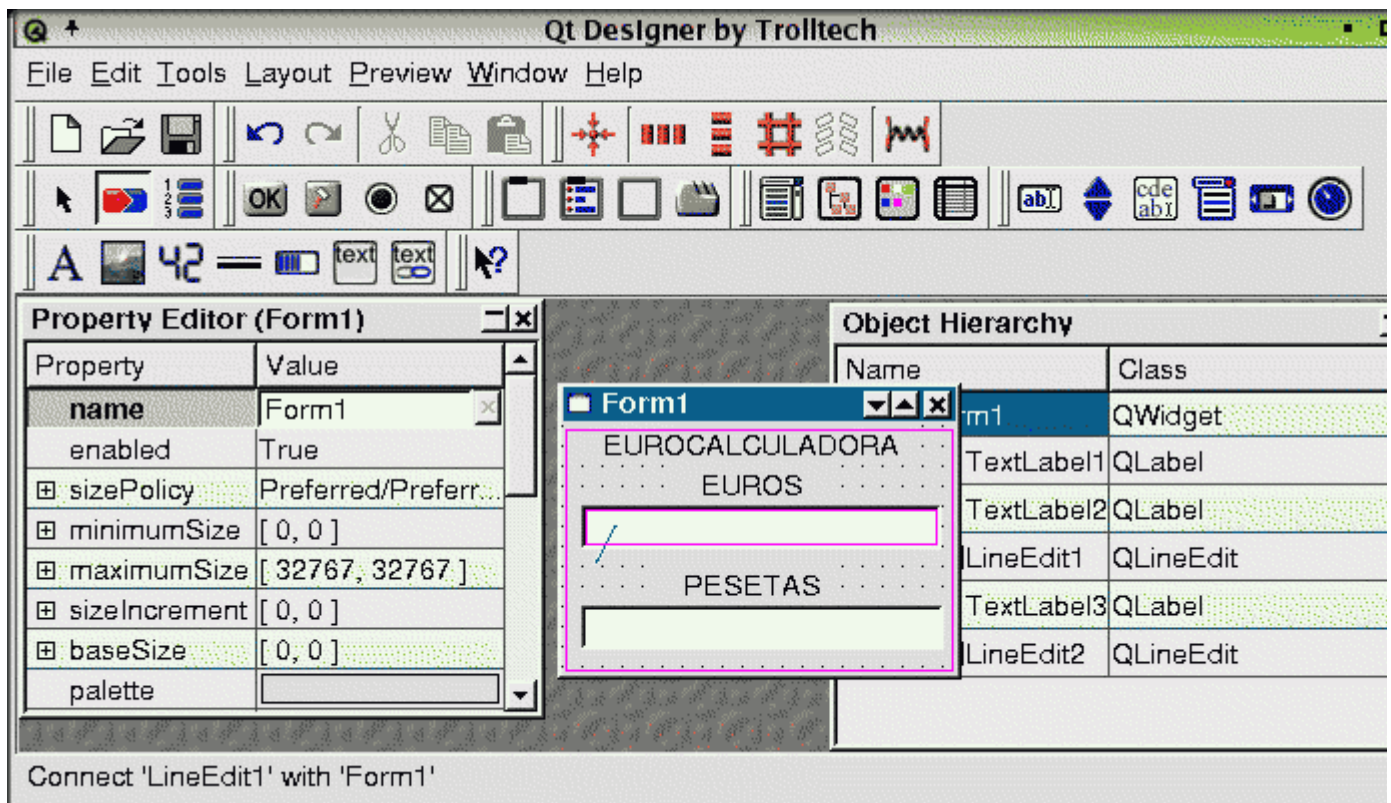


El siguiente paso es hacer que cuando introduzcamos un número y al pulsar Intro nos cambie el valor.

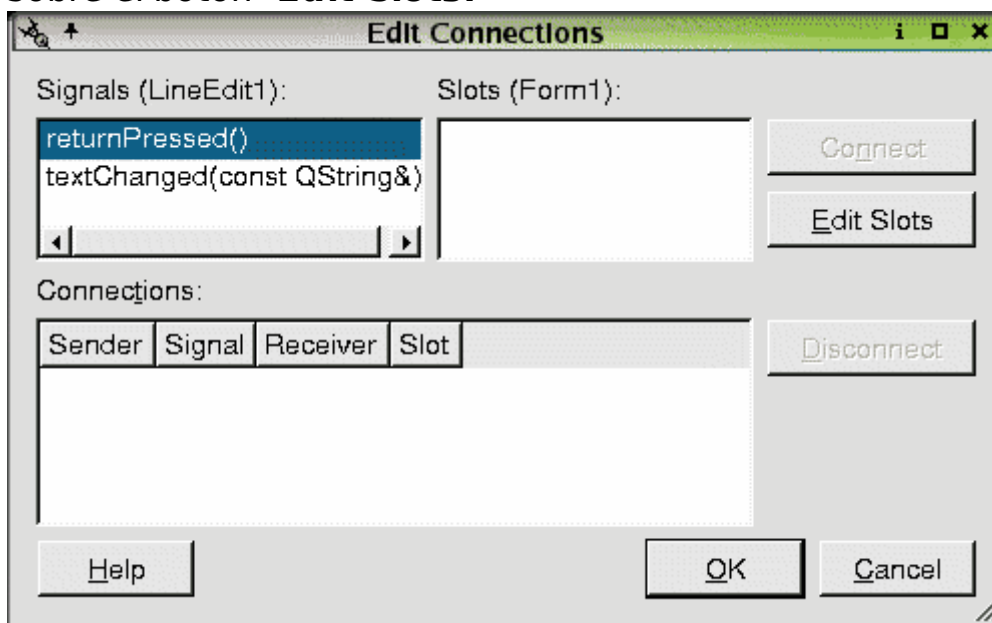
Para que se produzca esto debemos hacer que al pulsar Intro se produzca una señal, y esta señal haga que se ejecute una función o como en KDE lo llaman SLOT.

Pulsa F3 o en el menú **Tools->Connect Signal /Slots**

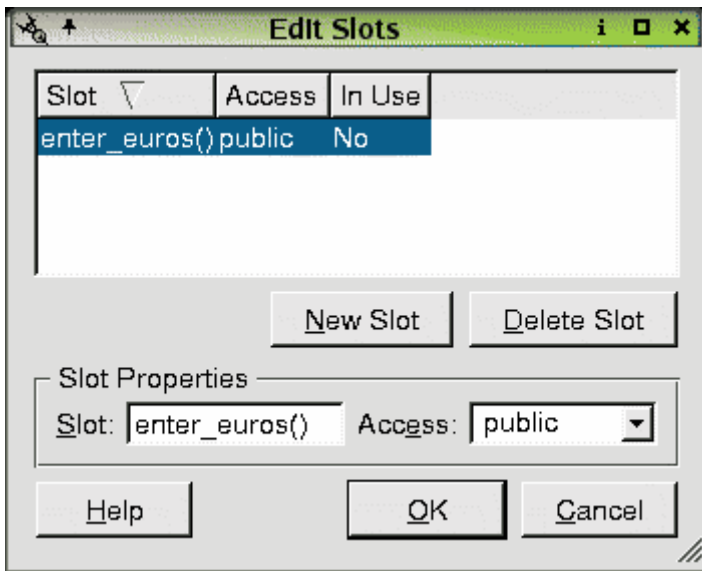
Para realizar esto tenemos que hacer la siguiente operación: Pulsando el botón derecho sobre el primer LineEdit, y sin dejar de pulsar, desplazar el puntero del ratón fuera de la línea de edición.



Nos saldrá la siguiente ventana. Debemos señalar **returnPressed()** y pulsar sobre el botón **Edit Slots**.

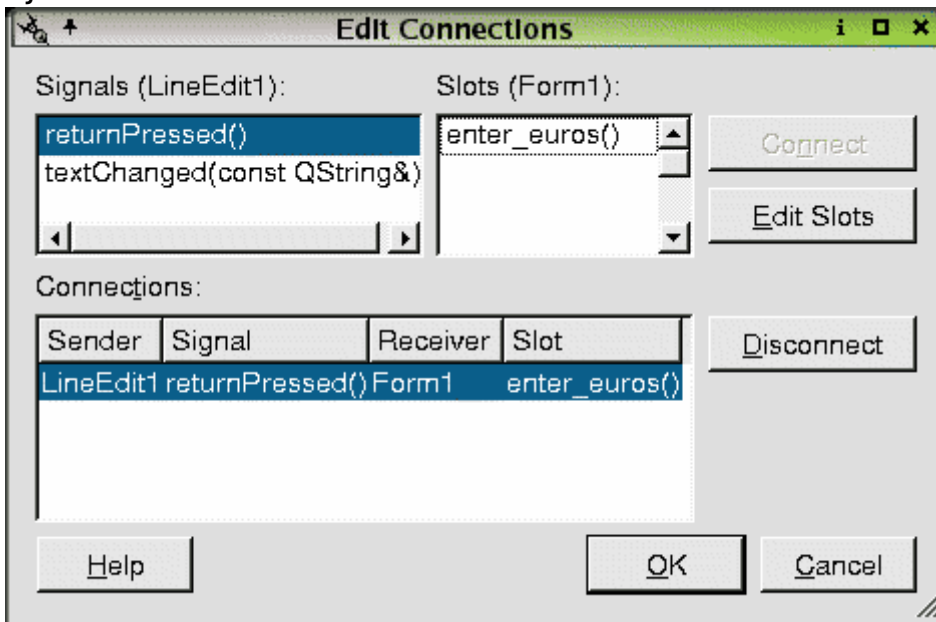


En el siguiente dialogo que nos saldrá, pulsamos sobre **New Slot** y ponemos nombre a la función o Slot.

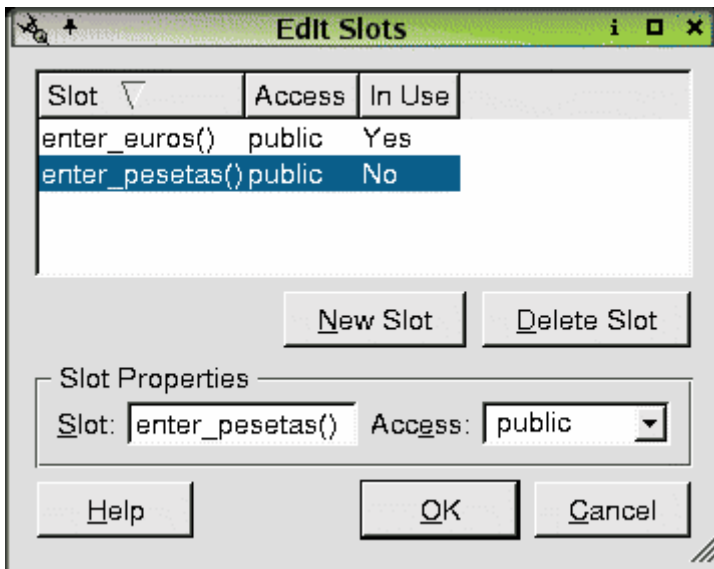


Como vemos volvemos a la anterior pantalla, pero tendremos un Slots nuevo llamado enter_euros().

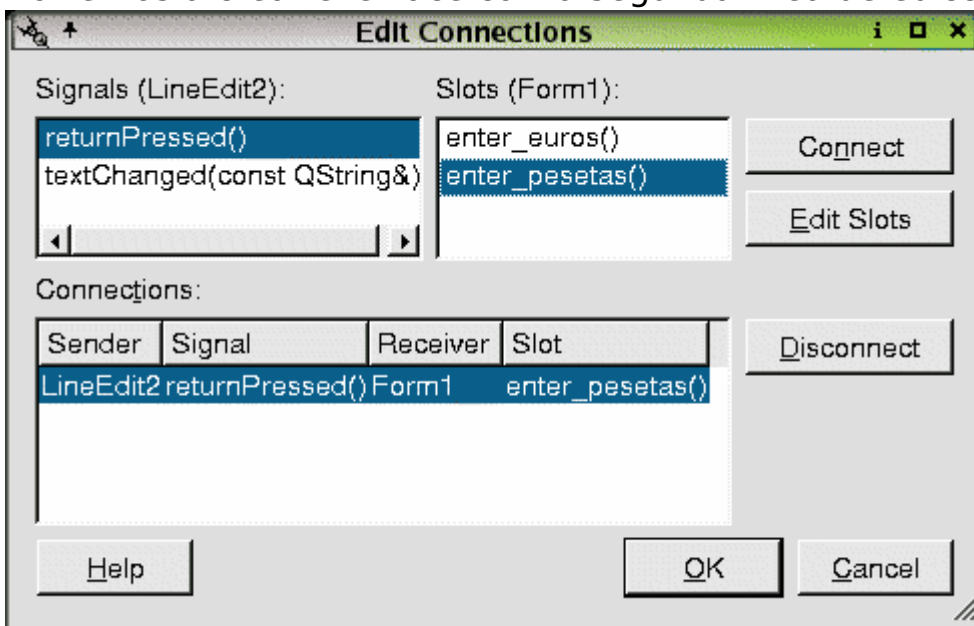
Pulsamos sobre el, y se creara el enlace entre la señal de presionar Intro y ejecutar una determinada función o Slot.



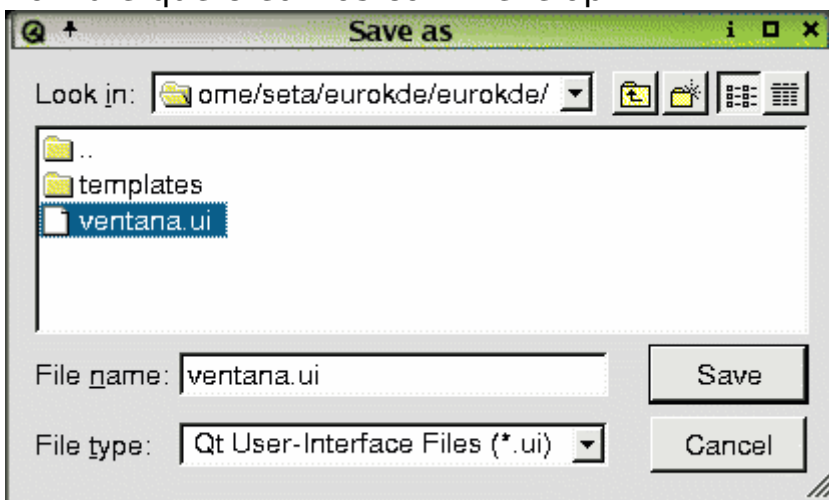
Repetimos la misma operación con la segunda línea de edición y la ponemos de nombre enter_pesetas().



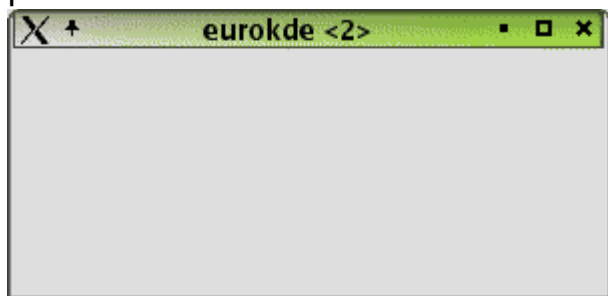
Volvemos a crear el enlace con la segunda línea de edición.



Una vez hecho todos los pasos debemos salvarlo todo, y seleccionaremos el nombre que creamos con Develop.



Cerremos QT Designer y continuemos con KDevelop.
Compilemos el proyecto con F8 y ejecutemos el programa con F9.
Veremos que nos sale una ventana pero en blanco, no os preocupeis vamos por buen camino.



Lo siguiente es retocar el código que hemos creado con KDevelop.
Abramos el fichero **main.cpp** y retoquemos su código.

Lo primero es añadir la cabecera **#include "ventana.h"**
El segundo cambio es eliminar o desactivar la línea: **Eurokde *eurokde = new Eurokde();** y sustituirla por **Form1 *eurokde = new Form1();**
El código queda como sigue:

```
KApplication a;  
/* Eurokde *eurokde = new Eurokde(); */  
/* 2º cambio */  
    Form1 *eurokde = new Form1();  
  
    a.setMainWidget(eurokde);  
    eurokde->show();  
    return a.exec();
```

Si volvemos a compilar y ejecutar el programa, veremos el interface gráfico, pero si metemos un valor y pulsamos Intro nos dice que no esta implementada la función.

El siguiente paso es crear las funciones específicas.
Abramos el fichero **ventana.cpp** y retoquemos su código.
Lo primero es añadir la cabeceras necesarias para las funciones.

```
#include "stdlib.h"  
#include "string.h"  
#include "stdio.h"
```

Y modifiquemos las funciones creadas con QT Designer de la siguiente forma.
Las líneas verdes son las originales y las rojas la añadidas.

```
void Form1::enter_euros()  
{
```



```

/* qWarning( "Form1::enter_euros(): Not implemented yet!" ); */
float num;
float e=166.386;
char cadena[100];

QString variq;
variq=LineEdit1->text();
num=atof(variq);
num=num*e;
sprintf(cadena,"%f",num);
LineEdit2->setText(cadena);
}

void Form1::enter_pesetas()
{
/* qWarning( "Form1::enter_pesetas(): Not implemented yet!" ); */
float num;
float e=166.386;
char cadena[100];

QString variq;
variq=LineEdit2->text();
num=atof(variq);
num=num/e;
sprintf(cadena,"%f",num);
LineEdit1->setText(cadena);
}

```

Ya está todo hecho, solo falta compilar nuevamente y ejecutar. Como veis funciona perfectamente, también notareis que el fichero ejecutable es considerablemente grande, esto se puede reducir bastante modificando el Makefile, pero esto es otra historia.

