

Anwendungsentwicklung

Arne Schmitt

11. Januar 2007

Zum Schreiben einer Anwendung gehört mehr als nur das Beherrschen einer *Programmiersprache*. Dies ist eine erste Einführung in die Entwicklung **graphischer Anwendungen**.

Inhaltsverzeichnis

I. Maus,Fenster und Co	2
1. Events und Mainloop	2
2. GUI - Graphical User Interface	2
3. Die Qt-Bibliothek	2
3.1. Graphisches Hello World	2

Teil I.

Maus, Fenster und Co

Nach dem wir bisher immer nur die Tastatur verwenden konnten, bereiten wir uns jetzt langsam darauf vor die Maus ins Spiel zu bringen.

1. Events und Mainloop

2. GUI - Graphical User Interface

3. Die Qt-Bibliothek

3.1. Graphisches Hello World

```
1 #include <QApplication>
2 #include <QLabel>
3
4 int main(int argc, char *argv[])
5 {
6     QApplication app(argc, argv);
7     QLabel hello(QString("Hallo_Welt"), 0, "test");
8     hello.resize(150, 50);
9     hello.show();
10    return app.exec();
11 }
```

Wenn wir das Beispiel übersetzen und starten, erhalten wir das folgende Fenster:

