

Д. В. Маркович, А. П. Кондратюк
(БрГУ им. А. С. Пушкина, Брест)

СОЗДАНИЕ ПРИЛОЖЕНИЯ ДЛЯ ПОСТРОЕНИЯ И ОТОБРАЖЕНИЯ ТУРИСТИЧЕСКИХ МАРШРУТОВ

QML (Qt Modeling Language) – это язык разметки для пользовательского интерфейса. Это декларативный язык (подобный CSS и JSON) для разработки приложений, ориентированных на пользовательский интерфейс. Встроенный JavaScript-код обрабатывает императивные аспекты. Это связано с Qt Quick, набором для создания пользовательского интерфейса, первоначально разработанным Nokia в рамках Qt framework [1]. Qt Quick используется для мобильных приложений, где сенсорный ввод, плавная анимация и пользовательский опыт имеют решающее значение. QML также используется с Qt3D для описания 3D-сцены и методологии рендеринга "frame graph". Документ QML описывает иерархическое дерево объектов.

На языке QML модули поставляются с Qt, включают примитивные графические блоки (такие, как прямоугольник, изображения), моделирование компонентов (таких как FolderListModel, XmlListModel), поведенческие компоненты (такие как TapHandler, DragHandler, состояний, переходов, анимации), и более сложных элементов (таких как кнопки, слайдер, ящик, меню). Эти элементы могут быть объединены для создания компонентов, начиная от простых кнопок и ползунков до полных Интернет-совместимых программ.

Для разработки этого приложения был выбран язык C++. Фреймворк Qt выбран для разработки графического интерфейса приложения.

Материалы XXIII Республиканской научной конференции студентов и аспирантов «Новые математические методы и компьютерные технологии в проектировании, производстве и научных исследованиях», Гомель, 23–25 марта 2020 г.

Литература

1 Qt Documentation. Getting Started Programming with QML/ru [Электронный ресурс]. – 2017. – Режим доступа : https://wiki.qt.io/Getting_Started_Programming_with_QML.ru. – Дата доступа : 07.11.2019.