

KAppTemplate käsiraamat

Anne-Marie Mahfouf
Tõlge eesti keelde: Marek Laane



KAppTemplate käsiraamat

Sisukord

1	Sissejuhatus	5
2	KAppTemplate kasutamine	6
3	Millist malli kasutada?	9
3.1	C++ KDE 4 GUI rakenduse mall	9
3.2	C++ KDE 4 KPart rakenduse mall	9
3.3	Plasmoidi rakendus	9
3.4	PyQT4 rakendus	10
3.5	PyKDE4 rakendus	10
3.6	Ruby KDE rakendus	10
4	Autorid ja litsents	11
A	Paigaldamine	12
A.1	KAppTemplate hankimine	12
A.2	Kompileerimine ja paigaldamine	12

Kokkuvõte

KAppTemplate on KDE 4 malligeneraator.

Peatükk 1

Sissejuhatus

KAppTemplate genereerib KDE malle, mis aitab vähese vaevaga alustada KDE programmeerimist.

KAppTemplate pakub mõningaid põhilisi malliprojekte ning suudab kasutada ka KDevelopi malle, kui neid peaks masinas leiduma.

Vaikimisi leiate järgmist:

- Lihtne KDE 4 GUI mall
- KDE 4 KPart mall
- Qt4 mallipõhine peaaken
- PyQt4 rakendus
- PyKDE4 rakendus
- Ruby (korundum4) mall
- Plasma apleti mall

Vasta igal leheküljel nõustaja küsimustele ja loo oma mall.

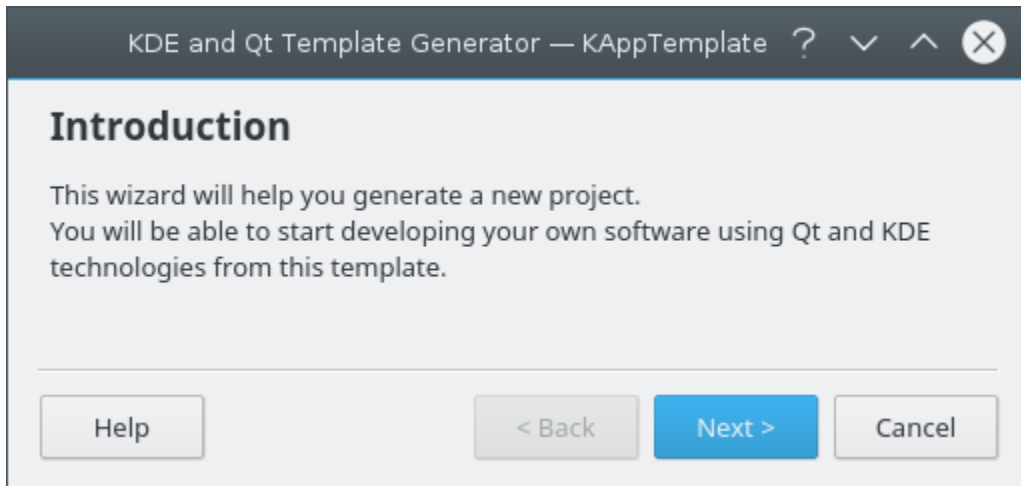
MÄRKUS

Kõigi mallide `README`-fail selgitab täpsemalt, kuidas antud malli ehitada. Samuti leiab sealt lingid projektiga seotud õppematerjalidele. Pärast projekti loomist on KAppTemplate töö tehtud ning ehitamine juba sinu enda kätes.

Peatükk 2

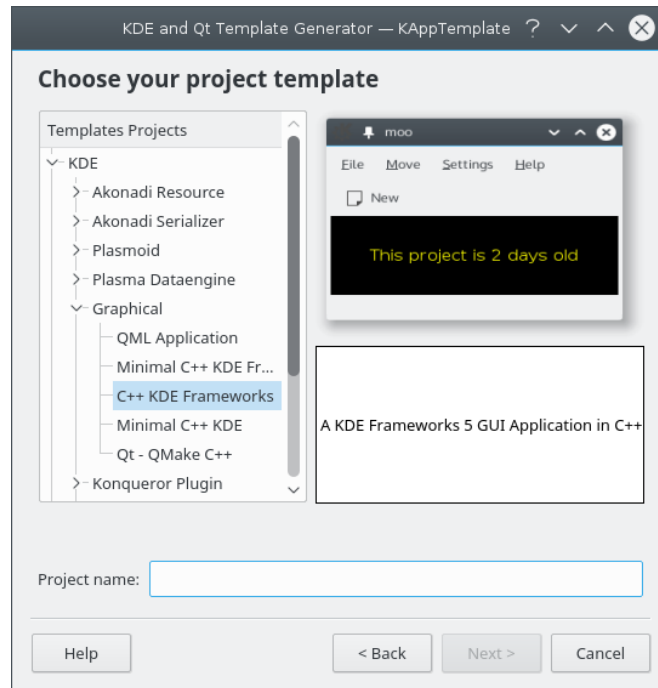
KAppTemplate kasutamine

KAppTemplate on nõustaja. Selle esimesel leheküljel selgitatakse, et KAppTemplate loob alusprojekti. Projekti loomise alustamiseks klõpsa nupule **Järgmine**. Klõps nupule **Loobu** lõpetab programmi töö. Klõps nupule **Abi** avab KDE abikeskuses käesoleva käsiraamatu.

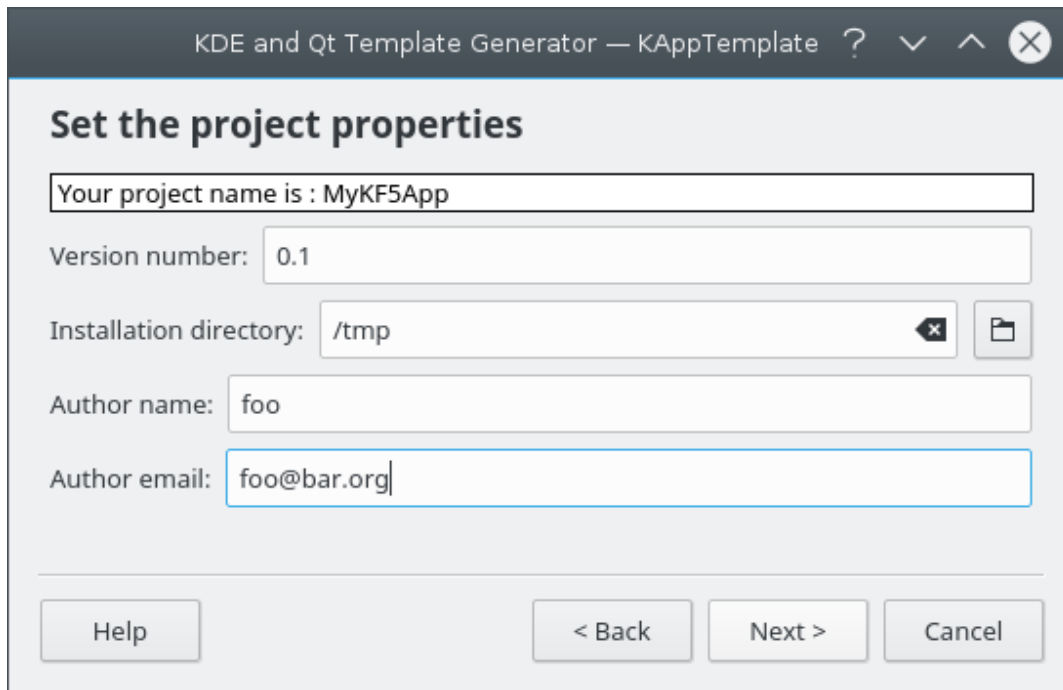


Teisel leheküljel näeb saadaolevaid malle. Paremalt on näha malli eelvaade ning all malli kirjeldus. Pärast malli valimist palutakse anda projektile nimi.

KAppTemplate käsiraamat

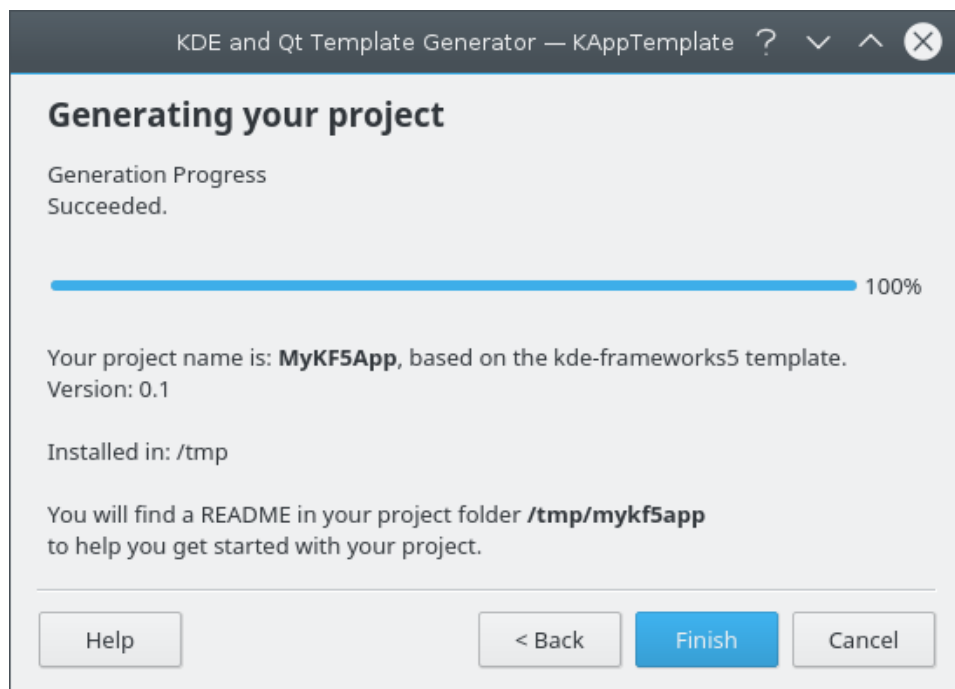


Kolmandal leheküljel soovitakse teada projekti versiooni, lähtekoodi kataloogi ning autori nime ja e-posti aadressi. Kui oled andnud Süsteemi seadistustes andmed oma isiku kohta, kasutatakse vaikesi neid.



Neljandal ja viimasel leheküljel antakse projekti loomise kohta veidi tagasisidet.

KAppTemplate käsiraamat



Seejärel klõpsa KAppTemplate sulgemiseks nupule **Lõpeta**.

Peatükk 3

Millist malli kasutada?

Käesolevas peatükis kirjeldatakse malle, mis võimaldab valida sinu vajadusi kõige paremini rahuldava malli.

3.1 C++ KDE 4 GUI rakenduse mall

See on CMake'i põhine KDE 4 GUI mall, milles on kasutusel KXMLGuiWindow ja KConfig XT. See on KDE 4 standardrakendus.

C++ KDE 4 GUI rakenduse mall

See mall näitab, kuidas luua KDE menüüd XMLGui vahendusel ja kuidas kasutada KConfigXT'd seadistuste muutmiseks menüükäsuga **Seadistused** → **<RakenduseNimi> seadistamine**.

Ära unusta lugemast projekti kataloogis asuvat faili README. KDE 4 väga häid õppematerjale leiab aadressil <http://techbase.kde.org/Development/Tutorials>.

3.2 C++ KDE 4 KPart rakenduse mall

See on CMake'i põhine KDE 4 KPart mall.

C++ KDE 4 KPart rakenduse mall

Ära unusta lugemast projekti kataloogis asuvat faili README.

3.3 Plasmoidi rakendus

See mall loob lihtsa Plasma apleti ikooni ja teatava tekstiga.

KDE 4 Plasma apleti mall

Selle malli ehitamiseks on vajalik KDE 4.1 ja see kasutab CMake'i. Selle kohta leiab täpsemat teavet aadressilt <http://techbase.kde.org/index.php?title=Development/Tutorials/Plasma/GettingStarted>.

Taaskäivita Plasma apleti laadimiseks käsuga **kquitapp plasma && plasma** või vaata seda käsuga **plasmoidviewer SinuApletiNimi**.

3.4 PyQt4 rakendus

See mall loob järgmise rakenduse:

PyQt4 rakendus

Selleks on vajalik sinu distributsiooni pakutav PyQt4.

Malli käivitamiseks loo kõigepealt Pythoni moodul Disaineri myCalendar.ui faili põhjal, andes projektikaustas käsu **pyuic4 -o myCalendar.py myCalendar.ui**, ning seejärel käivitades projekti: **python RAKENDUSENIMI.py**.

3.5 PyKDE4 rakendus

See mall loob järgmise rakenduse:

PyKDE4 rakendus

Selleks on vajalik sinu distributsiooni pakutav PyKDE 4.

Malli käivitamiseks loo kõigepealt Pythoni moodul Disaineri myCalendar.ui faili põhjal, andes projektikaustas käsu **pyuic4 -o myCalendar.py myCalendar.ui**, ning seejärel käivitades projekti: **python RAKENDUSENIMI.py**.

3.6 Ruby KDE rakendus

See mall loob järgmise rakenduse:

KDE Ruby rakendus

Selle malli käivitamiseks on vajalik korundum4 KDE 4 moodulist kdebindings või sinu distributsioonist.

Malli käivitamiseks anna pärast ehitamist ja paigaldamist (vaata faili README) konsoolis käsk: **krubyapplication sinu-rakendus/main.rb**.

Peatükk 4

Autorid ja litsents

- Rakenduse autoriõigus 1998-2003: Kurt Granroth
- Rakenduse autoriõigus 2006-2008: Anne-Marie Mahfouf
- Rakenduse autoriõigus 2008: Beat Wolf

Kaasautorid:

- Abi koodi juures: Beat Wolf asrael@fryx.ch
- Ruby mall: Cyrille Berger cberger@cberger.net
- Ruby mall: Richard Dale Richard_Dale@tipitina.demon.co.uk >
- PyKDE4 mall: Christoph Burgmer chrislb@gmx.de

Dokumentatsiooni autoriõigus 2008: Anne-Marie Mahfouf annma@kde.org

Tõlge eesti keelde: Marek Laane bald@starman.ee

Käesolev dokumentatsioon on litsenseeritud vastavalt [GNU Vaba Dokumentatsiooni Litsentsi](#) tingimustele.

Käesolev programm on litsenseeritud vastavalt [GNU Üldise Avaliku Litsentsi](#) tingimustele.

Lisa A

Paigaldamine

A.1 KAppTemplate hankimine

KAppTemplate on osa KDE projektist <http://www.kde.org/> .

KAppTemplate asub pakettis kdesdk KDE projekti peamises FTP saidis <ftp://ftp.kde.org/pub/kde/> .

A.2 Kompileerimine ja paigaldamine

Et KAppTemplate oma süsteemis kompileerida ja paigaldada, anna KAppTemplate baaskataloogis järgmised käsud:

```
% ./configure
% make
% make install
```

Kuna KAppTemplate kasutab **autoconf**'i ja **automake**'i, ei tohiks kompileerimisel probleeme esineda. Kui neid siiski ette tuleb, anna sellest palun teada KDE meililistides.