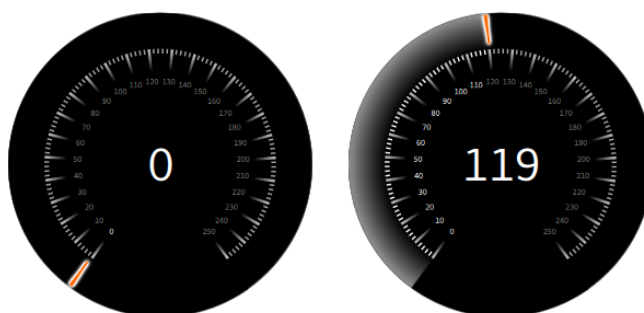
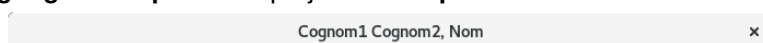


NOM	DATA	25 / 02 / 2020	QUALIFICACIÓ
ÀREA/MATÈRIA	DAM - M07UF1 – RA : 1, 2, 3, 4 i 5	CURS	
		2019 - 2020	

Feu totes les captures de pantalla que cregueu convenient per a documentar les respostes a les preguntes d'aquest examen. S'adjunta el codi **01\_qmlLliscant\_10** i **qt-examples-master** d'en **Marko Mattila**. Ho podeu trobar a <https://github.com/zchydem/qt-examples>. Al final de l'examen heu de trametre per correu electrònic els codis comprimits (**sense executables ni .pro.user**) i les respostes en format pdf (**tema del correu: dam\_m07uf1\_cognom1cognom2nom** i **nom de l'arxiu: dam\_m07uf1\_cognom1cognom2nom.pdf**).

1) (1 punt) Poseu en marxa el codi **gauge-example**. Feu-li una ullada a **main.qml** i expliqueu, breument, el seu funcionament.

2) (1 punt) Basant-vos en **gauge-example** feu el projecte **ex02.pro**:



(0,15 punts) Canvieu el títol de la finestra escrivint-hi els vostres dos cognoms i el vostre nom.

(0,10 punts) L'aplicació (*id: window*) ha de tenir una amplada de **700** píxels i una alçària de **500** píxels.

(0,5 punts) Identifiqueu el rellotge actual *id: g2* i ancoreu-lo amb els següents paràmetres:

```
width: parent.width/1.8
height: parent.height/1.8
anchors.right: parent.right
anchors.verticalCenter: parent.verticalCenter
```

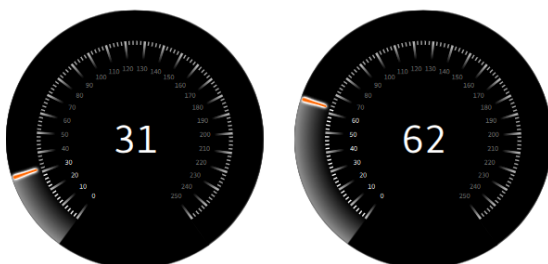
(0,25 punts) Afegiu un segon rellotge identificat com a **g1**:

```
Gauge {
    id: g1
    maximumValue: 250
    width: parent.width/1.8
    height: parent.height/1.8
    x: 0
    anchors.verticalCenter: parent.verticalCenter
}
```

3) (1 punt) Basant-vos en **ex02.pro** feu el projecte **ex03.pro**.

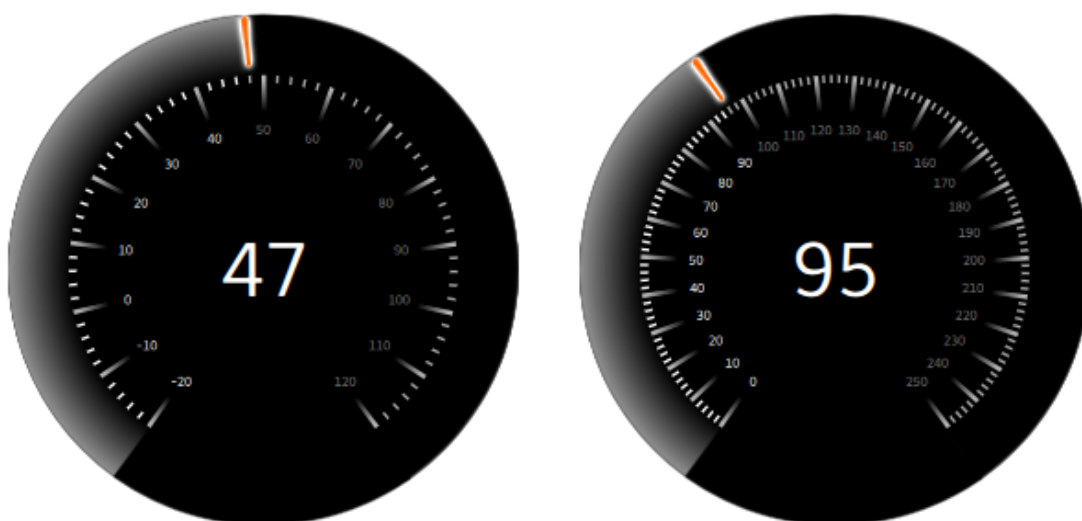
(0,5 punts) Modifiqueu el codi del rellotge **g2** per a que el rellotge **g1** rebí el valor (*value*) de **g2** dividit per 2. (Pista: *onValueChanged*)

Cognom1 Cognom2, Nom x



(0,4 punts) Modifiqueu el codi del rellotge **g1** per a que el valor mínim sigui de -20 i el màxim de 120.

Cognom1 Cognom2, Nom x

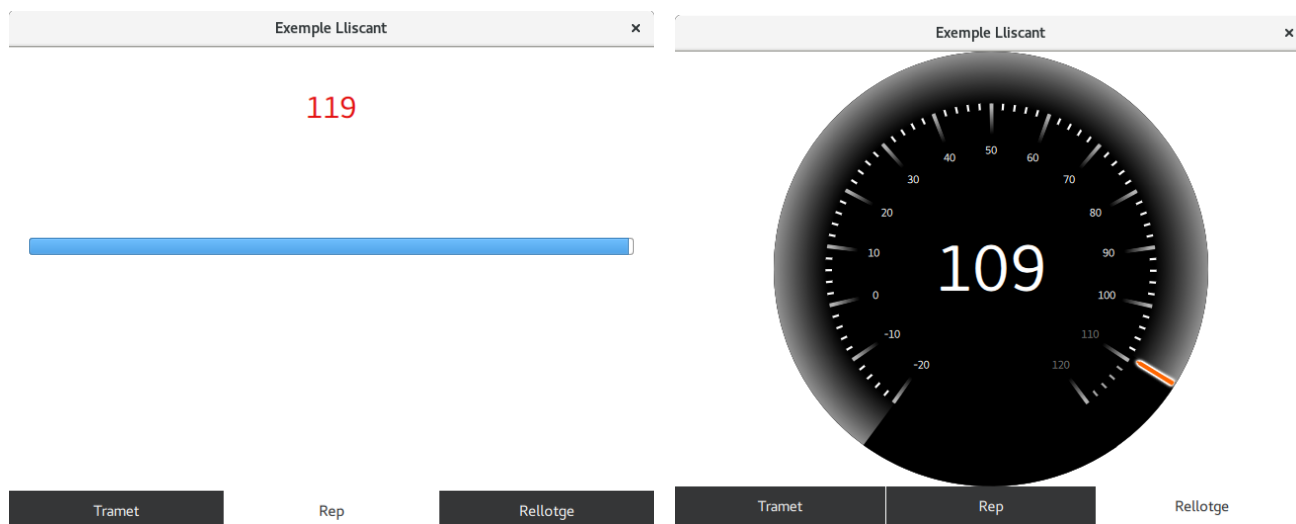


(0,1 punts) Feu que el codi iniciï el rellotge **g1** a 0 i no a -20.

- 4) (1 punt) Basant-vos en **ex03.pro** feu el projecte **ex04.pro**.  
 (0,2 punts) Modifiqueu el codi per a que el funcionament de **g1** (no fa res d'especial) i **g2** (segueix funcionant igual que fins ara) siguin independents. Al començar, g1 ha de marcar 0 i no -20.
- (0,4 punts) Modifiqueu el codi del rellotge **g2** per a que al prémer el **dígit 1** (*onDigit1Pressed*) hi surti "One" pel terminal i al prémer el **dígit 0** hi surti "Zero" pel terminal.
- (0,4 punts) Modifiqueu el codi del rellotge **g2** per a que al prémer el **dígit 1** s'assenyali el número **100** a **g1**, i al prémer el **dígit 0** s'assenyali el número **0** a **g1**.

- 5) (5 punts) Prenent com a base **01\_qmlLliscant\_10** feu el projecte **ex05.pro**. Canvieu el títol Exemple Lliscant pels vostres dos cognoms i el vostre nom. (No fer-ho restarà dos punts a aquesta pregunta)

(0,5 punts) Feu que el **comptador del rerefons** que va de 0 a 100 compti de **-20 a 120**.



(0,5 punts) Feu que la barra de progrés que va de 0 a 100 compti de **-20 a 120**.

(0,5 punts) Afegiu la pestanya **Rellotge**.

(0,5 punts) Afegiu al projecte **Gauge.qml** i la carpeta **img**.

(0,5 punts) Editeu **qml.qrc** d'**ex05** basant-vos en qml.qrc de **gauge-example**.

(0,5 punts) Afegiu a **main.qml** un element **Gauge** com a contingut de la tercera pestanya identificant-ho com a **id: rellotge**

(0,5 punts) Indiqueu a l'element **rellotge** de tipus **Gauge** a **main.qml** que el valor mínim és de **-20** i el màxim és de **120**.

(0,5 punts) Afegiu a l'element **Rerefons** de **main.qml** l'actualització del valor (*value*) del **rellotge**.

(0,5 punts) El rellotge apareix a la pestanya corresponent i s'actualitza el seu valor provinent del rerefons.

(0,5 punts) Es veu la busca en moviment de forma solidària al seu valor.

**Reviseu** que el títol de la finestra dugui els vostres dos cognoms i el vostre nom. (No fer-ho restarà dos punts a aquesta pregunta)

- 6) (1 punt) Es visualitza el funcionament d'**ex05** a **Android** (virtualitzat o físic).

- 7) (2 punts) Feu un programa en QML amb un botó (*Tramet*) sota tres línies d'edició: *ID*, *NwK* i *AppK*. Al prémer el botó QML, el rerefons en C++ mostra els tres valors pel terminal.

**Molta sort a totes i tots !!!!**