

## libocelli - Feature #320

### Implement Qt display

24.11.2022 13:14 - Maximilian Seesslen

<b>Status:</b>	Erledigt	<b>Beginn:</b>	24.11.2022
<b>Priorität:</b>	Normal	<b>Abgabedatum:</b>	
<b>Zugewiesen an:</b>	Maximilian Seesslen	<b>% erledigt:</b>	0%
<b>Kategorie:</b>		<b>Geschätzter Aufwand:</b>	0.00 Stunde
<b>Zielversion:</b>	v0.1.0	<b>Aufgewendete Zeit:</b>	0.00 Stunde
<b>CS Zielversion:</b>			

#### Beschreibung

For documentation some screenshots are needed. In the Qt way there is an Ui-class which with an `setupUi(QWidget *)`. In ocelli there can be nearly the same which instanciates itself into an `display/ocelli`-instance.

There can be an alternative "display" which actually implements the drawing functions on an Qt display.

```
class CQtDisplay: public CGDisplay {};  
CQtDisplay display;  
COcelli o;  
o.setDisplay(display);  
UIMinutnik uiMinutnik;  
uiMinutnik.setupUi(o);  
    CScreen *screenClock=new( CScreenClock );  
    o.addScreen(screenClock);  
display.save("main");
```

For icons the flash-class has to be implemented to use an file backend.

#### Historie

##### #1 - 24.11.2022 15:15 - Maximilian Seesslen

- Beschreibung aktualisiert
- Zugewiesen an wurde auf Maximilian Seesslen gesetzt
- Zielversion wurde auf v0.1.0 gesetzt

##### #2 - 24.11.2022 16:50 - Maximilian Seesslen

- Beschreibung aktualisiert

##### #3 - 24.11.2022 19:00 - Maximilian Seesslen

- Datei `qgui.tgz` wurde hinzugefügt

##### #4 - 24.11.2022 19:24 - Maximilian Seesslen

<https://cristianadam.eu/20191012/building-multiple-configurations-with-cmake-in-one-go/>

##### #5 - 26.11.2022 11:52 - Maximilian Seesslen

- Status wurde von Neu zu Erledigt geändert

#### Dateien

<code>qgui.tgz</code>	23,5 KB	24.11.2022	Maximilian Seesslen
-----------------------	---------	------------	---------------------