

Statyczne biblioteki

Aby tworzone programy były zawarte w jednym pliku (w którym są wkompiłowane statyczne biblioteki QT), należy przeprowadzić następujące operacje:

1. Wprowadzenie zmiennych do systemu:

a) **qtdir = c:\qt\2009.02\qt**

b) **mingw = c:\qt\2009.02\mingw**

c) **PATH = c:\qt\2009.02\mingw\bin**

Zmienne należy wprowadzić za pomocą: *Mój komputer / Właściwości / Zaawansowane / Zmienne systemowe*. Zmienne należy również wprowadzić w samym programie QT Creator (*Narzędzia / Opcje / QT Version*) jeśli nie wykrywa wersji automatycznie. Po wprowadzeniu zmiennych, system należy zresetować.

2. Edytujemy plik `C:\QT\2009.02\qt\mkspecs\win32-g++\qmake.conf` i wpisujemy do niego:

QMAKE_LFLAGS = -static [...]

3. W trybie tekstowym:

cd %qtdir%

c:\qt\2009.02\qt> configure -help

c:\qt\2009.02\qt> configure -static -release -no-exceptions -opensource (inne opcje)

c:\qt\2009.02\qt> mingw32-make (zajmuje to prawie godzinę)

Ikony programów

Instrukcja na temat trwałego powiązania utworzonego programu z wybraną ikoną (plik *.ico) zawarta jest w pomocy programu pod hasłem „*Setting the Application Icon on Windows*”.

1. Plik z ikoną (np. *moja-ikona.ico*) należy umieścić w tym samym folderze, co źródła programu (czyli tam, gdzie są pliki *.pro, *.cpp).
2. Utworzyć w notatniku plik z jedną linią tekstu:
IDI_ICON1 ICON DISCARDABLE "moja-ikona.ico"
3. Zapisać ten plik np. pod nazwą „*ikony.rc*” w tym samym folderze, co źródła programu.
4. Dodać do pliku *.pro następującą linię:
RC_FILE = ikony.rc