

Zadanie 4. Programowanie z wykorzystaniem bibliotek Qt.

Część A

- na podstawie poprzedniego zadania napisać aplikację z dwoma przyciskami
- po starcie aplikacji przycisk 1 powinien być aktywny a przycisk 2 nieaktywny
- po kliknięciu w przycisk 1 powinna nastąpić zmiana: przycisk 1 powinien stać się nieaktywny a przycisk 2 aktywny
- aktywność/nieaktywność przycisków należy sygnalizować zmianą koloru tła przycisku oraz zmianą napisu na przycisku

Część B

- wykorzystując przykład ze strony:

<https://doc.qt.io/archives/4.6/widgets-digitalclock.html>

napisać program, w którym zegar odlicza minuty i sekundy w dół

Część C

- połączyć programy z części A i B, tak aby powstała aplikacja symulująca zegar szachowy
- działanie zegara obrazują poniższe rysunki
- należy pamiętać o tym, że czas dla dwóch graczy powinien być mierzony oddzielnie



