

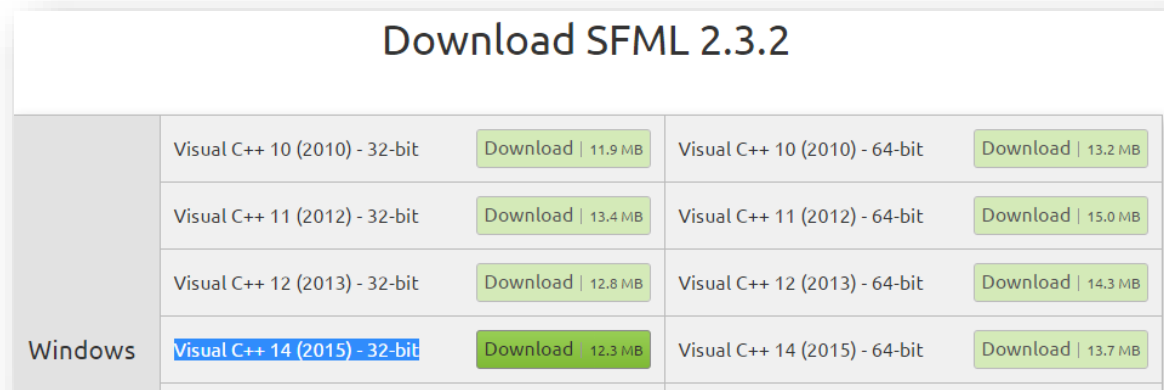
ПОДКЛЮЧЕНИЕ И ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ГРАФИЧЕСКОЙ БИБЛИОТЕКИ SFML В СРЕДЕ MICROSOFT VISUAL C++

ВВЕДЕНИЕ

Данное руководство позволит использовать современную графическую библиотеку **SFML** (Simple and Fast Multimedia Library), например, вместо устаревшей и неработающей на новых версиях Windows graphics.h

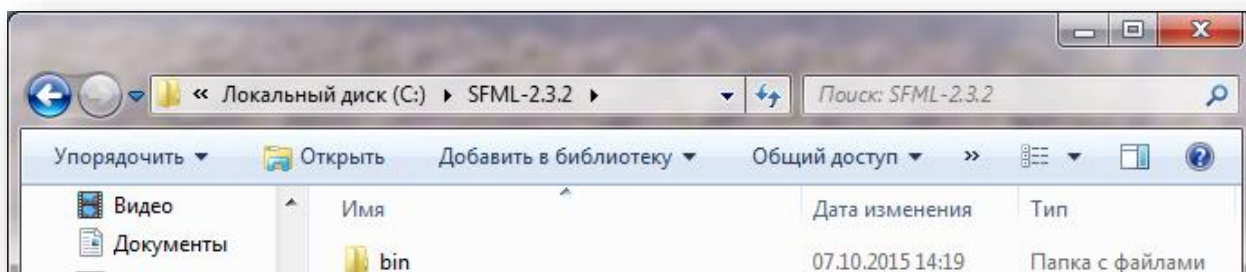
УСТАНОВКА SFML

Идем по ссылке <http://www.sfml-dev.org/download/sfml/2.3.2> и скачиваем нужную версию (например, Visual C++ 14 (2015) - 32-bit (12Мб)). Лучше скачивать 32-bit версию. Версия должна обязательно совпадать с версией вашего Visual Studio!



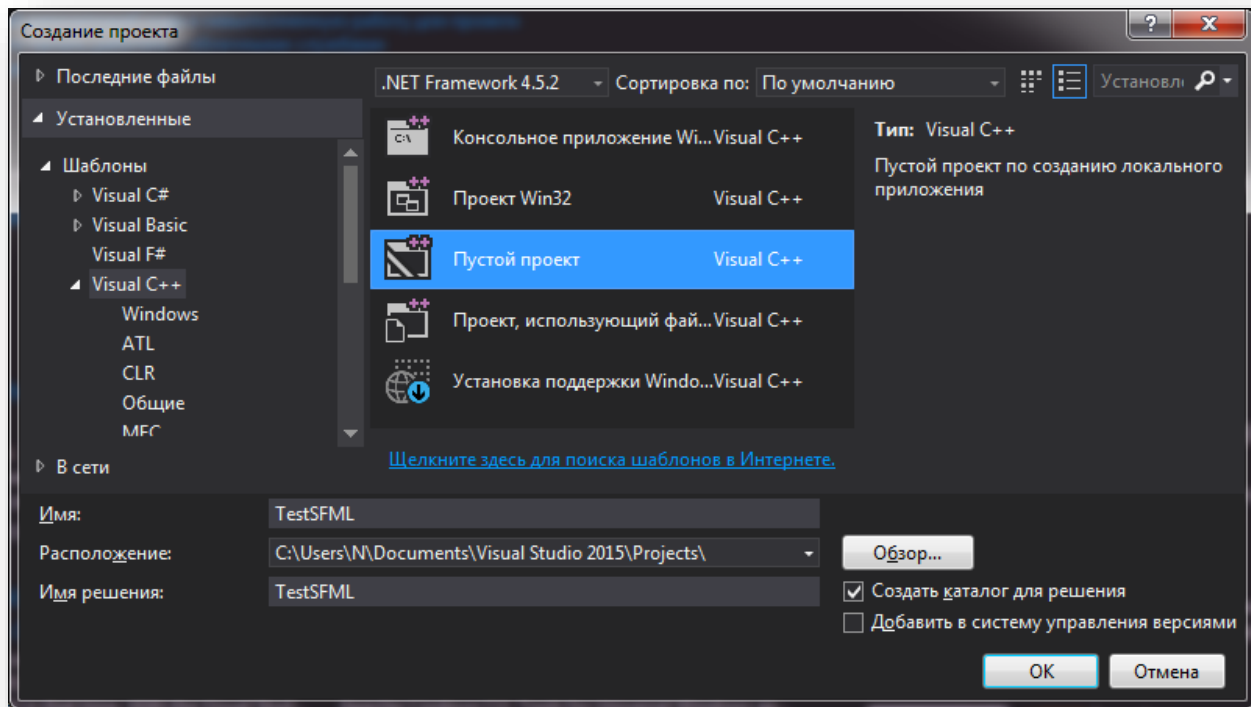
Download SFML 2.3.2				
Windows	Visual C++ 10 (2010) - 32-bit	Download 11.9 MB	Visual C++ 10 (2010) - 64-bit	Download 13.2 MB
	Visual C++ 11 (2012) - 32-bit	Download 13.4 MB	Visual C++ 11 (2012) - 64-bit	Download 15.0 MB
	Visual C++ 12 (2013) - 32-bit	Download 12.8 MB	Visual C++ 12 (2013) - 64-bit	Download 14.3 MB
	Visual C++ 14 (2015) - 32-bit	Download 12.3 MB	Visual C++ 14 (2015) - 64-bit	Download 13.7 MB

Распаковываем архив, например, в `C:\SFML-2.3.2\` Путь не должен содержать пробелов и кириллицы. Все – библиотека установлена. Должно быть примерно так:

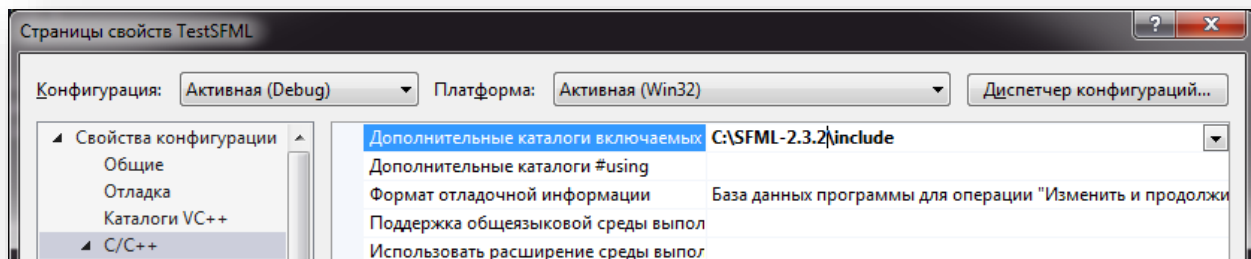


ПОДКЛЮЧЕНИЕ SFML К ПРОЕКТУ

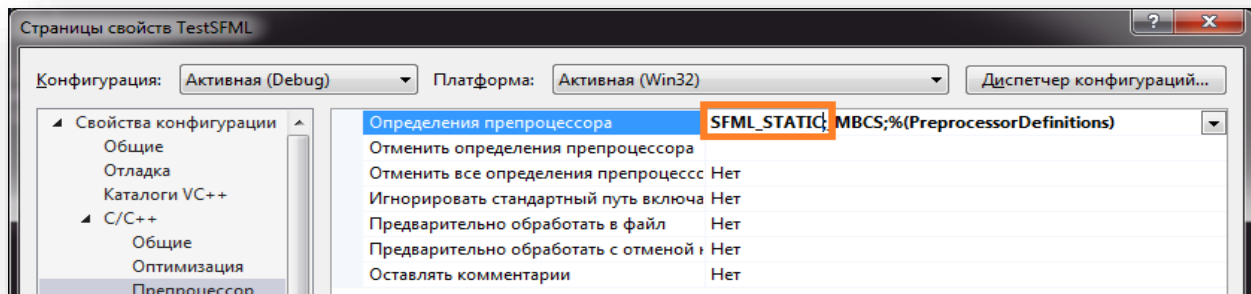
Создаем новый проект: Файл -> Создать -> Проект -> Visual C++ -> Пустой проект



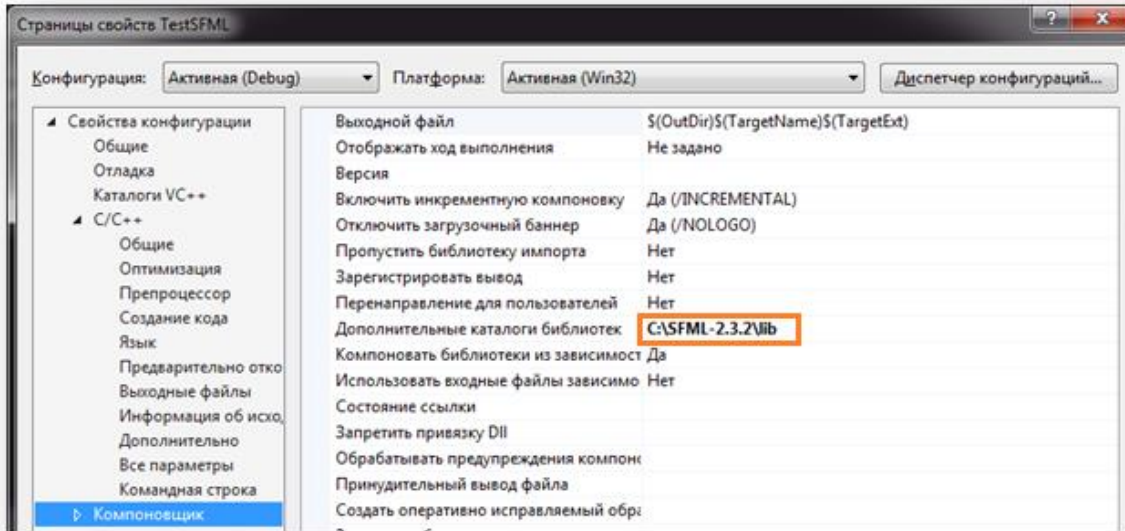
После создания проекта переходим в его свойства (Проект -> Свойства). Там переходим на вкладку C/C++. Здесь нужно написать путь к папке include:



Теперь переходим в подраздел «Препроцессор» и настраиваем статическую сборку:

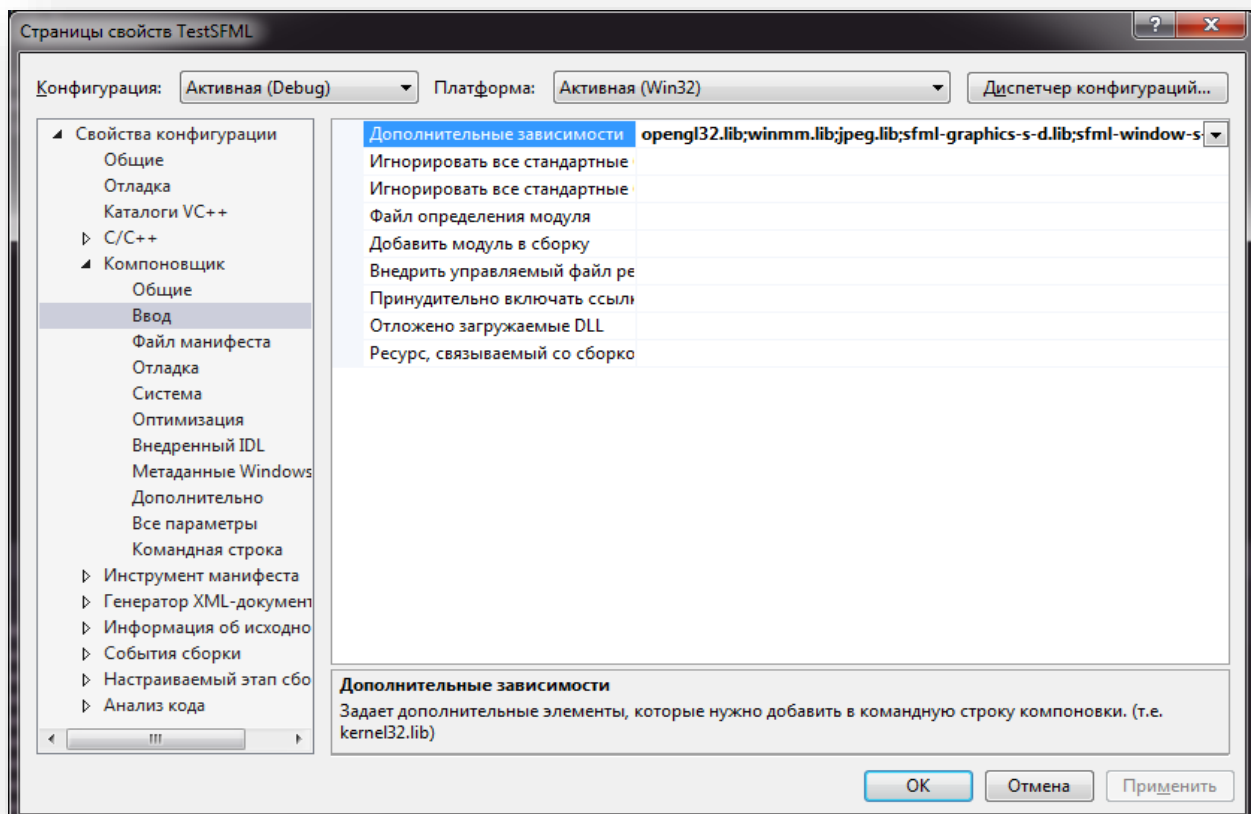


Теперь переходим во вкладку «Компоновщик» и пишем путь к файлам библиотеки:



И последнее – нужно написать какие конкретно файлы библиотеки использует программа. Для этого переходим в подраздел «Ввод» и указываем зависимости. В начало первой строки вставляем это:

```
opengl32.lib;winmm.lib;jpeg.lib;sfml-graphics-s-d.lib;sfml-window-s-d.lib;sfml-system-s-d.lib;sfml-audio-s-d.lib;
```



ПИШЕМ HELLO WORLD

Клик правой кнопкой мыши на «Файлы исходного кода» и выбираем Добавить -> Создать элемент. В диалоговом окне выбираем **ФАЙЛ C++**.

Вставляем код:

```
#include <SFML\Graphics.hpp>

int main() {

    sf::RenderWindow window(sf::VideoMode(200, 200), "SFML works!"); // создали окно
    sf::CircleShape shape(100.f); // фигуру "Круг"
    shape.setFillColor(sf::Color::Green); // сделали круг зеленым

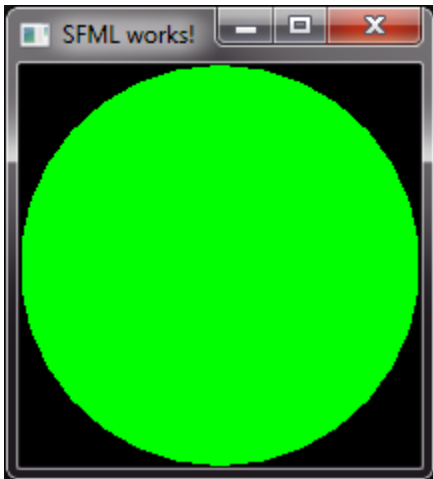
    while (window.isOpen()) { // Цикл выполняется пока не закроем окно
        sf::Event event;

        while (window.pollEvent(event)) {
            if (event.type == sf::Event::Closed)
                window.close();
        }

        window.clear(); // очищаем окно и рисуем круг
        window.draw(shape);
        window.display(); // отображаем результат
    }

    return 0;
}
```

Запускаем – и долгожданный результат!



Теперь можно экспериментировать и рисовать разные фигуры, взаимодействие с пользователем, проигрывать звуки и прочее.

Примеры <http://www.sfml-dev.org/tutorials/2.3/>

Другая полезная информация <http://www.sfml-dev.org/learn.php>