***Звіт-ретроспектива***

*Бочарова.А.О.*

Графічна бібліотека SFML

1. Які конкретні задачі планували вирішувати за допомогою цієї бібліотеки?

Написати гру використовуючи графічний інтерфейс бібліотеки SFML.

1. Чому було обрано саме цю бібліотеку, а не аналоги?

Вирішила використовувати саме цю бібліотеку, бо вона проста і швидка, про що йдеться у самій назві: «*Simple and Fast Multimedia Library* ». Вона проста в опануванні, і також не займає багато місця в пам’яті..

1. Наскільки просто та зрозуміло було отримати, встановити, налаштувати та почати використовувати цю бібліотеку?

Завантажити було не важко. Користувалась цим гайдом: https://ravesli.com/graficheskaya-biblioteka-sfml-vstuplenie-i-ustanovka/#toc-1

1. Наскільки зрозумілою та корисною була документація бібліотеки?

Документація доступна на різних мовах, це дуже зручно. Корисність оцінюю на 10/10.

1. Наскільки було зрозуміло, як саме використовувати бібліотеку, які класи/методи/функції використовувати для вирішення поставлених задач?

Читаючи документацію – було все зрозуміло. +Багато туторіалів для написання гри Tetris, тому було не складно.

1. Наскільки зручно було використовувати бібліотеку, чи не треба було писати багато надлишкового коду?

Код вийшов не складним, без копіпасту.

1. Наскільки зрозумілою була поведінка класів/методів/функцій з бібліотеки?

В цілому, зрозуміло.

1. Наскільки зрозумілою була взаємодія між різними класами/методами/функціями цієї бібліотеки, а також взаємодія між бібліотекою та власним кодом?

Було зрозуміло як класи/методи/функції взаємодіють між собою, а також, як і для чого я їх використовувала.

1. Чи виникали якісь проблеми з використанням бібліотеки? Чи вдалось їх вирішити, як саме?

Особливих проблем не виникало. На всі питання можна було дізнатись відповідь, прочитавши документацію.

1. Що хорошого можна сказати про цю бібліотеку, які були позитивні аспекти використання бібліотеки?

Дуже зручна, не потрібно писати лишнього коду, поведінка дуже зрозуміла

1. Що поганого можна сказати про цю бібліотеку, які були негативні аспекти використання бібліотеки?

Під час розробки недоліків не знайшла. Можливо вони з’являться під час подальшого використання.

1. Якби довелось вирішувати аналогічну задачу, але вже враховуючи досвід використання в цій лабораторній роботі, що варто було б робити так само, а що змінити? Можливо, використати інші бібліотеки, чи використати інші можливості цієї бібліотеки, чи інакше організувати код, чи ще щось?

Написала би програму не змінюючи бібліотеку, мені було зручно користуватися SFML