**Raport na dzień 21.12.2021**

**Bartosz Gałczyński**

**Wykonane zadania:**

**- wprowadzono obsługę polskich znaków**

**- po wybraniu nowej gry okno już się nie zawiesza**

**- pojawiła się cut-scenka po wejściu do „bunkra”(wymaga poprawy)**

**- zmieniono czcionkę**

**- część funkcji znajduje się w osobnym pliku**

**Problematyczne było znalezienie czcionki w podobnym stylu do poprzedniej, która obejmuje polskie znaki diakrytyczne. Samo ich wyświetlanie okazało się dość proste, gdyż wystarczyło zamienić string na wstring i cout na wcout, a w przypadku tekstu sfml należało dodać L(oznaczenie wstring) przy ustawianiu tego co chcemy napisać. Najdłużej jednak spędziłem na rozwiązaniu problemu zawieszania się okna, kiedy wybieramy nową grę. Było to spowodowane prawdopodobnie brakiem obsługi zdarzeń podczas otwartego okna. Sfml wymaga wykrywania zamknięcia okna, aby faktycznie zakończyć jego pracę, w innym wypadku dzieje się to co w tym przypadku.**