**Проект maze game реализован с помощью библиотеки sfml  
  
1** Які конкретні задачі планували вирішувати за допомогою цієї бібліотеки?

**створення візуалізацій**

**2** Чому було обрано саме цю бібліотеку, а не аналоги?

**через свою простоту використання, хорошу документацію та широкий функціонал в області графіки, звуку та віконного введення.**

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

**Достатньо просто**

**4.** Наскільки зрозумілою та корисною була документація бібліотеки?

**Документація SFML є досить зрозумілою та повною, з прикладами використання різних функцій.**

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

**SFML має простий та інтуїтивно зрозумілий API**

**Вона надає класи, такі як sf::RenderWindow для створення вікна та sf::Sprite для роботи з графікою.**

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

**SFML допомагає уникнути написання надлишкового коду, надаючи готові класи та методи для багатьох стандартних операцій.**

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

**SFML є зручною для використання, оскільки вона має простий інтерфейс та приклади коду.**

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

**Взаємодія між класами SFML зазвичай легка та зрозуміла, оскільки багато функцій і методів мають інтуїтивно зрозумілі назви.**

**9.** Чи виникали якісь проблеми з використанням бібліотеки? Чи вдалось їх вирішити, як саме? -

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

**SFML дозволяє легко створювати мультимедійні додатки без глибокого розуміння низькорівневих операцій.**

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

**12.** 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?

**Якщо далі використовувати SFML, можна розглядати докладніше вивчення її функціоналу для використання більш продвинутих можливостей.**