#include <iostream>

#include <SFML/Window.hpp>

#include <SFML/Graphics.hpp>

using namespace std;

//cin.ignore(std::numeric\_limits<std::streamsize>::max(), '\n');

#include <SFML/Graphics.hpp>

int main() {

sf::RenderWindow window(sf::VideoMode(800, 600), "SFML Rectangle Button");

sf::RectangleShape button(sf::Vector2f(100.f, 50.f));

button.setPosition(650.f, 50.f);

button.setFillColor(sf::Color::Cyan);

sf::Text buttonText;

sf::Font font;

sf::RectangleShape backButton;

buttonText.setFont(font);

buttonText.setString("Quay lai");

buttonText.setFillColor(sf::Color::Red);

sf::FloatRect textBounds = buttonText.getLocalBounds();

buttonText.setOrigin(textBounds.left + textBounds.width / 2.0f,

textBounds.top + textBounds.height / 2.0f);

buttonText.setPosition(backButton.getPosition().x + backButton.getSize().x / 2.0f,

backButton.getPosition().y + backButton.getSize().y / 2.0f);

//if (!font.loadFromFile(".ttf")) {

// // Xử lý lỗi nếu không thể tải font

// return EXIT\_FAILURE;

//}

while (window.isOpen()) {

sf::Event event;

while (window.pollEvent(event)) {

if (event.type == sf::Event::Closed) {

window.close();

}

// Kiểm tra sự kiện khi chuột nhấn

if (event.type == sf::Event::MouseButtonPressed) {

// Kiểm tra xem chuột có nằm trong hình chữ nhật không

sf::Vector2i mousePosition = sf::Mouse::getPosition(window);

if (button.getGlobalBounds().contains(sf::Vector2f(mousePosition))) {

// Thực hiện chức năng khi nút được nhấn

// Ở đây bạn có thể thêm code để xử lý chức năng mong muốn

// Ví dụ: Hiển thị một thông báo, chuyển đến màn hình khác, vv.

std::cout << "Button pressed!" << std::endl;

}

}

}

window.clear();

window.draw(button);

window.draw(buttonText);

window.display();

}

return 0;

}

//int main() {

// sf::RenderWindow window(sf::VideoMode(800, 600), "SFML Font Example");

//

// // Tạo đối tượng Font

// sf::Font font;

//

// // Kiểm tra xem font có được tải thành công không

// if (!font.loadFromFile("D:\C++\PBL2\Fonts\VNARIAL.TTF")) {

// // Xử lý lỗi khi không thể tải font

// return EXIT\_FAILURE;

// }

//

// sf::Text text;

// text.setFont(font); // Thiết lập font cho văn bản

// text.setString("Hello, SFML!");

// text.setCharacterSize(24);

// text.setFillColor(sf::Color::White);

// text.setPosition(100.f, 100.f);

//

// while (window.isOpen()) {

// sf::Event event;

// while (window.pollEvent(event)) {

// if (event.type == sf::Event::Closed) {

// window.close();

// }

// }

//

// window.clear();

// window.draw(text); // Vẽ văn bản sử dụng font

// window.display();

// }

//

// return 0;

//}

**Vẽ thử**

#include <SFML/Graphics.hpp>

#include "Customer.h"

int main()

{

sf::RenderWindow window(sf::VideoMode(800, 600), "Quản Lý Khách Hàng");

Customer customer1("John Doe", "Male", "123456789", "123 Main St", 1990);

Customer customer2("Jane Doe", "Female", "987654321", "456 Oak St", 1985);

sf::RectangleShape button(sf::Vector2f(100.f, 50.f));

button.setPosition(650.f, 30.f);

button.setFillColor(sf::Color::Cyan);

sf::Text buttonText;

sf::Font font;

if (!font.loadFromFile("D:/C++/PBL2/Fonts/VNARIAL.TTF")) {

// Xử lý lỗi khi không thể tải font

return EXIT\_FAILURE;

}

sf::RectangleShape backButton;

buttonText.setFont(font);

//buttonText.setString("Quay lai");

buttonText.setFillColor(sf::Color::Red);

sf::FloatRect textBounds = buttonText.getLocalBounds();

buttonText.setOrigin(textBounds.left + textBounds.width / 2.0f,

textBounds.top + textBounds.height / 2.0f);

buttonText.setPosition(backButton.getPosition().x + backButton.getSize().x / 2.0f,

backButton.getPosition().y + backButton.getSize().y / 2.0f);

// Khi nào nhấn vào closed sẽ tắt chương trình

while (window.isOpen())

{

sf::Event event;

while (window.pollEvent(event))

{

if (event.type == sf::Event::Closed)

{

window.close();

}

if (event.type == sf::Event::MouseButtonPressed)

{

// Kiểm tra xem chuột có nằm trong hình chữ nhật không

sf::Vector2i mousePosition = sf::Mouse::getPosition(window);

if (button.getGlobalBounds().contains(sf::Vector2f(mousePosition)))

{

// Thực hiện chức năng khi nút được nhấn

// Ở đây bạn có thể thêm code để xử lý chức năng mong muốn

// Ví dụ: Hiển thị một thông báo, chuyển đến màn hình khác, vv.

std::cout << "Button pressed!" << std::endl;

}

}

}

window.clear();

// Vẽ thông tin khách hàng

sf::Text customerText1, customerText2;

customerText1.setFont(font);

customerText1.setString("Customer 1:" + customer1.GetName() + "\tID: " + std::to\_string(customer1.GetID()));

customerText1.setCharacterSize(18);

customerText1.setPosition(20.f, 20.f);

customerText2.setFont(font);

customerText2.setString("Customer 2:" + customer2.GetName() + "\tID: " + std::to\_string(customer2.GetID()));

customerText2.setCharacterSize(18);

customerText2.setPosition(20.f, 40.f);

window.draw(customerText1);

window.draw(customerText2);

window.draw(button);

window.draw(buttonText);

window.display();

window.clear();

}

return 0;

}