1. RenderWindow nume\_variabilă() – folosit pentru crearea de ferestre

* Parametrii:

VideoMode(x, y) – setează dimensiunea ferestrei de lucru

"nume\_fereastră" – setează numele ferestrei de lucru

1. Nume\_variabilă\_fereastră.pollEvent(Event) – folosit pentru a analiza orice acțiune a utilizatorului în ceea ce privește interacținea cu fereastra (de ex. Mișcarea mouse-ului genereză o grămadă de evenimente)

* Atribute:

Nume\_eveniment.type – selectează atributul „tip eveniment” al evenimentului

Obs. Pentru a putea face o comparație cu tipul evenimentului, vom utiliza Event::EventType:: "tipul\_evenimentului" (de ex. Nume\_eveniment.type == Event::EventType::Closed – orice request de închidere a ferestrei, fie el prin combinație de taste sau acționarea butonului X).

1. Sprite nume\_entitate – o entitate prezentă în joc (de ex. un player)

* Atribute:

Nume\_entitate.setTexture(nume\_textură) – setează background-ul entității

Nume\_entitate.setPosition(x, y) – setează poziția entității

1. Texture nume\_textură – folosit pentru a crea o variabilă ce va memora o „textură”

* Atribute:

Nume\_textură.loadFromFile("nume\_fișier\_imagine") – setează textura bazată pe o imagine