INSTALACJA SFML

1. Ściągasz odpowiednią wersję SFML. Ja ściągałem *Visual C++ 15 (2017) - 32-bit*
2. Pakujesz ją do jakiegoś łatwego katalogu, np.: C:\SFML-2.5.1
3. Odpalasz nowy projekt w Visualu.
4. Pamiętaj, żeby plik główny main.cpp był dodany po prawej stronie ekranu (w eksploratorze rozwiązań).
5. Wchodzisz w ustawienia projektu**. Projekt -> Właściwości**, albo po prawej klikasz prawym na nazwę swojego projektu i na samym dole też są Właściwości.
6. **Konfiguracja -> Wszystkie konfiguracje** (na samej górze okna po lewej stronie)
7. **Właściwości konfiguracji -> C/C++ -> Ogólne -> „Dodatkowe katalogi plików nagłówkowych”.** Znajdujesz to pole i dodajesz do niego ścieżkę do pliku include, w moim przypadku „c:\SFML-2.5.1\include”.
8. **Właściwości konfiguracji -> Konsolidator -> Ogólne - > Dodatkowe katalogi biblioteki**. Dodajesz tam ścieżkę do katalogu lib, w moim przypadku   
   „c:\SFML-2.5.1\lib”
9. **Konsolidator -> Dane wejściowe -> Dodatkowe zależności**. Znajdujesz to pole i dopisujesz (pamiętając o oddzieleniu średnikami) :

sfml-graphics.lib;sfml-system.lib;sfml-window.lib;

**Podsumowanie:**

1. Musisz w zakładce C/C++ dodać pliki nagłówkowe, czyli includy
2. W konsolidator/ogólne musisz dodać pliki bibliotek czyli liby
3. W Konsolidator/Dane wejściowe musisz dodać to:   
   sfml-graphics.lib;sfml-system.lib;sfml-window.lib;