1. Які конкретні задачі планували вирішувати за допомогою цієї бібліотеки?

* SFML

Створення діалогово вікна. Малювання базових геометричних фігур, тексту. Можливість працювати з картинками. Обробка різних подій від користувача.

* NVIDIA CUDA

Можливість запускати код не тільки на головному процесорі, а також на додадкових

девайсах (відеокарта)

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

* SFML

Доволі популярна бібліотека. Open-source бібліотека. Низький поріг

входження. Хороша документація.

* NVIDIA CUDA

Низький поріг входження. Треба ознайомитись з принципом роботи

найпопулярніших відеокарт у світі.

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

* SFML

Це залежить від компілятора. На MinGW компіляторі все запрацювало з першого разу. На MSVC були деякі труднощі, які підкорились лише через декілька днів. Але якщо в цілому, дуже легке підключення. Присутня можливість зібрати бібліотеку, завдяки CMakeLists.txt, що дуже полегшує роботу

* NVIDIA CUDA

Оскільки це не зовсім бібліотека, а розширення на с++, то треба було встановити компілятор для цієї штуки. Встановлення проходить легко, як будь-який додадок (далі, далі … встановити). Але прикро, що він йде на зв’язку з MSVC. Це обмежую програміста у виборі та можливому переході на інший інструментарій.

4. Наскільки зрозумілою та корисною була документація бібліотеки?

* SFML

Дуже зрозуміла документація. Та дуже классно, що документація прописана у самих хедерах, що доволі зручно. Не потрібно шукати щось в браузері, просто клікаєшь по тому що тобі потрібно і все. Та ще іноді трапляються приклади коду у хедєрах.

* NVIDIA CUDA

Документацію не читав, тому сказати не можу. Деяку інформацію підкреслив з stackoverflow та деяких відео на YouTube. Мені цього було достатньо, тому необхідності в документації не було.

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

* SFML

Доволі все зрозуміло та інтуїтивно розумієш що до чого. Порівняно з Qt це щось :)

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

* SFML

Використовувати зручно. Бібліотека дуже юзер френдлі, тому коду менше бути просто не може :)

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

* SFML

Поведінка передбачена. Якщо щось було не так, це вже по моїй вині. Про помилки бібліотека повідомляє, тому з цим проблем не має

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

* SFML

Доволі зрозумілою. Взаємодія між власним кодом та бібліотечним була на високому рівні. Прочитав пару сторінок з книги про SFML, подивився як треба правильно писати та офіційній сторінці на GitHub, і як структурувати код у мене в голові відклалося.

* NVIDIA CUDA

Прикро, що не завжди можна використовувати елементи ООП. Та не має підтримки с++17 та с++20

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