Звіт-ретроспектива

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

За допомогою цієї бібліотеки планувалось вирішувати задачі графічного відображення об’єктів програми.

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

Тому що SFML досить проста мультимедійна бібліотека, також велику роль відіграла об’єктна орієнтованість даної бібліотеки.

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

За наявності інтернет ресурсів все це було відносно просто але зайняло досить багато часу.

1. Наскільки зрозумілою та корисною була документація бібліотеки?

Документація була достатньо зрозумілою, та дуже корисною.

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

В більшості випадків робота з бібліотекою була інтуїтивно зрозуміла.

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

Бібліотеку використовувати досить зручно, але через те що бібліотека підтримує роботу лише з елементарними геометричними фігурами, інколи треба було писати надлишковий код, хоча його не було багато.

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

Майже у всіх випадках поведінка класів/методів/функцій була зрозуміла. В деяких випадках коли робота деяких компонентів коду була нестандартна, це було вказано в документації.

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

Взаємодія була повністю зрозуміла.

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

Ніяких суттєвих проблем за час роботи не виникало.

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

З «плюсів» даної бібліотеки можна вказати на чудову швидкодію програми на базі цієї бібліотеки, а також відносно просту роботу та зрозумілість бібліотеки.

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

Вагомих мінусів немає.

1. 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 б довелось вирішувати аналогічну задачу, я б не змінював цю бібліотеку. Також частину коду яка безпосередньо зв’язана з цією бібліотекою я мабуть також би не змінював. Натомість я б зосередив увагу на об’єктній складовій власного коду. Можливо б деякі класи потрібно змінити, а деякі повністю переписати.

Офіційна документація:

<https://www.sfml-dev.org/documentation/2.5.1/>

Також ресурс який допоміг з деякими питаннями з SFML та логікою програми:

<https://ravesli.com/uroki-po-sfml/>

Також я використовував:

<https://en.wikipedia.org/wiki/Tetris#Gameplay>