КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ ТАРАСА ШЕВЧЕНКА

ФАКУЛЬТЕТ КОМП’ЮТЕРНИХ НАУК ТА КІБЕРНЕТИКИ

КАФЕДРА ІНФОРМАЦІЙНИХ СИСТЕМ

Звіт-ретроспектива до лабораторної роботи №3

Бібліотека - SFML

Підготував студент групи К-28

Гуща Дмитро

2020

SFML-2.5.1 +Microsoft Visual Studio

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

* Хотів розробити просту гру, в жанрі Doodle Jump, та побачити на що здатна ця бібліотека

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

* Тому-що саме її рекомендували початківцям у вивченні мови С++

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

* Чесно кажучи, не дуже зрозуміло, я стикнувся з проблемою що я просто не розумію як підключити SFML до CLion. Тому мені на час роботи з третьою лабораторною довелось повернутись до Visual Studio, тому що там було набагато зрозуміліше.

1. Наскільки зрозумілою та корисною була документація бібліотеки?

* Документація написана з дуже зрозумілими прикладами, це дуже зручно. С приводу корисності, скажу теж саме, оскільки документація була зрозумілою, це заохотило до користування тільки нею, і в підсумку вона виявилось корисною

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

* На інтуїтивному рівні було зрозуміло як використовувати бібліотеку. Назви функцій та методів прості, що допомагає їх запам’ятовуванню

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

* Ну, насправді, я розраховував на меншу кількість коду при написанні гри, мабуть бібліотеку можна було реалізувати якось зручніше.

1. Наскільки зрозумілою була поведінка класів/методів/функцій.

* Насправді я часто стикався з тим що я не зовсім розумію за якими правилами реалізована геометрія в бібліотеці, вичитувати всі ці пікселі, для мене було не найприємніша справа.

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

* Ну, повторюсь, насправді все було зрозуміло на інтуїтивному рівні, чесно.

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

* Так, виникла проблема, з вводом тексту у вікно. Я не здогадався як ії вирішити, чесно кажучи. Я просто не знаю як це реалізувати.

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

* Бібліотека дійсно дуже зручна. Інтуїтивно зрозуміла та дуже добре підходить починаючим у мові С++.

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

* Бібліотека застаріла, та не дуже багата на функціонал.

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?

* Так, я чув про TGUI, кажуть що він дуже цікавий та зручний у використанні, тому хотілось би спробувати його.