**Задача №8**

**“Подключение библиотеки”**

Сбилдите из исходников библиотеку SFML (версия 2.6.1). Создайте Cmake-файл, который будет автоматически генерировать проект с уже подключенной библиотекой.

Протестируйте возможность отображения круга (CircleShape), текста, воспроизведения звука.