***Звіт-ретроспектива***

*Кондус О. С.*

Графічна бібліотека SFML

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

Написати гру використовуючи графічний інтерфейс бібліотеки SFML.

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

Вирішив використовувати саме цю бібліотеку, бо вона проста і швидка, про що йдеться у самій назві: «*Simple and Fast Multimedia Library* ». Її не важно завантажити, вона не займає багато пам’яті.

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

Завантажити було не важко. Керувався алгоритмом налаштування з ravesli. Посилання: <https://ravesli.com/graficheskaya-biblioteka-sfml-vstuplenie-i-ustanovka/>

1. Наскільки зрозумілою та корисною була документація бібліотеки?

Документація доступна на різних мовах, це дуже зручно. Корисність оцінюю на 8/10.

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

Читаючи документацію та рекомендації на ravesli – було все зрозуміло. Якщо були якісь питання – дивився приклади в YouTube.

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

Код вийшов не складним, без копіпасту.

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

Було більш-менш зрозуміло, для пояснень читав документацію.

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

Було зрозуміло як класи/методи/функції взаємодіють між собою, а також, як і для чого я їх використовував.

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

Особливих проблем не виникало. Якщо були питання – шукав приклади, щоб краще розібратися.

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

Її легко завантажити, можна кодувати у зручному для користувача середовищі розробки. Для її використання достатньою знань мови С++ та принципів ООП.

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

Під час розробки недоліків не знайшов. Можливо вони з’являться під час подальшого використання.

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?

Написав би програму не змінюючи бібліотеку, мені було зручно користуватися SFML. Використовуючи досвід, написав би більш об'єктно-орієнтований код.