

Лабораторная работа 1

Подключение SDL 2.0

Подключить SDL 2.0 и вывести на экран любимую геометрическую фигуру, а также текст с ФИО автора и версией SDL. Версию SDL получать при помощи `SDL_GetVersion()`.

Работа выполняется на языке C++. Программа обязательно должна содержать пользовательские класс(ы). Например, класс 1 содержит инициализацию SDL и основной цикл обработки сообщений, класс 2 содержит инициализацию окна приложения, отрисовку и т.д., класс 3 содержит способ заполнения текстур для отрисовки. Функция `main` обязательно должна содержать только одну строчку пользовательского кода. Все сообщения на русском языке.