**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 С++. 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. Функия main обязательно должна содержать только одну строчку пользовательского кода. Все сообщения на русском языке.