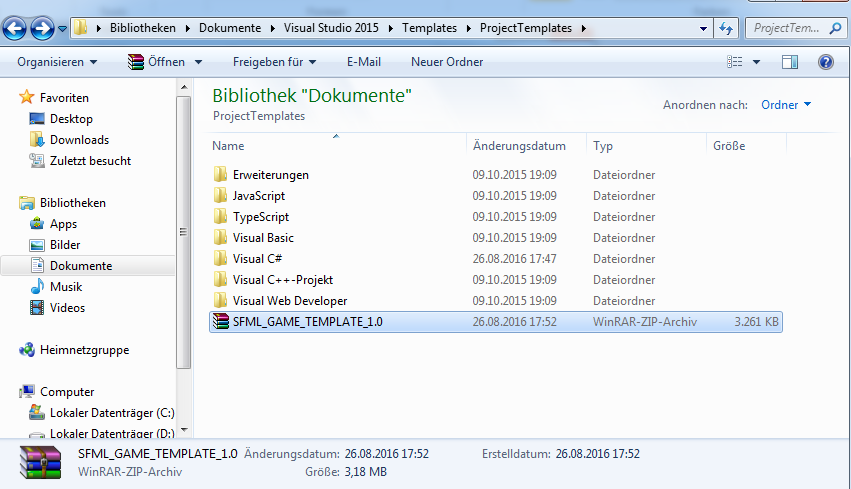
SFML #0 - Nutzen des Templates

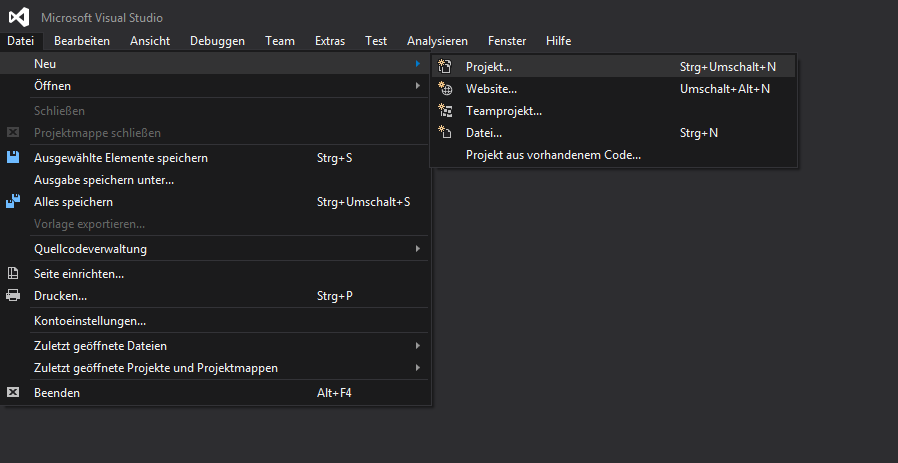
Um einen einfachen Einstieg zu ermöglichen, benutzen wir ein Template, dass bereits das grundlegende Gerüst eines SFML Projektes hat. Dazu nehmen wir das .zip-Archiv "SFML Template Basic" und legen es unter:

"C:\Users\<User>\Documents\Visual Studio 2015\Templates\ProjectTemplates"

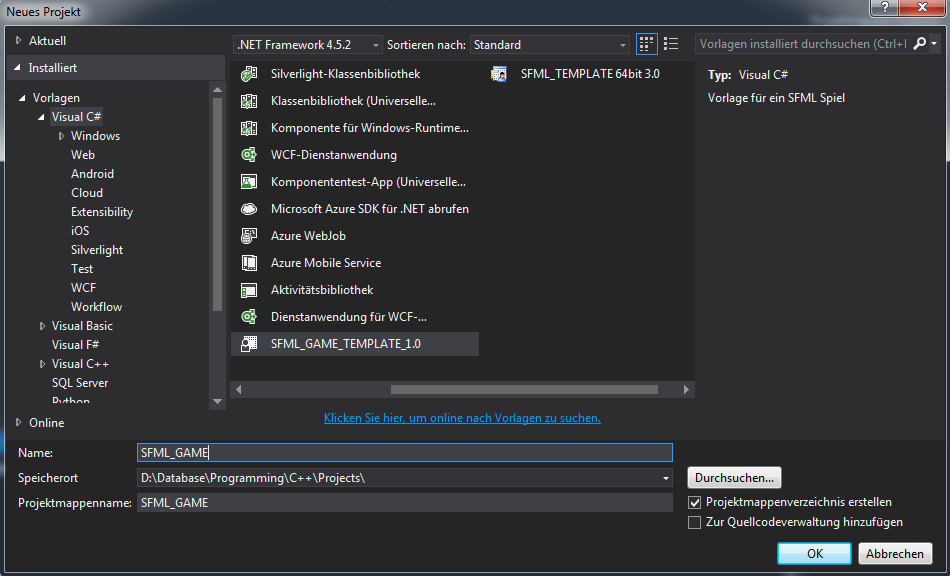
ab. (.zip Archiv nicht entpacken!)



Nun starten wir Visual Studio 2015.

Oben links auf "Datei" -> "Neu" -> "Projekt..." klicken.

Neues Projekt erstellen

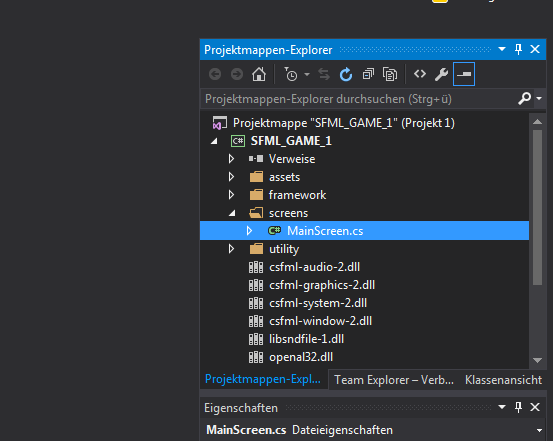
 Wähle im neuen Fenster "SFML\_GAME\_TEMPLATE" aus. Gebe einen Namen ein und klicke auf OK.

Template wählen!

Namen wählen

Jetzt hast du ein neues eigenes Projekt.

Im Projektmappen Explorer rechts unter "screens" die MainScreen Klasse öffnen, hier fangen wir an zu arbeiten.



Klasse öffnen

Fertig!