

Bartosz Błażewicz, Kamil Czapla, Józef Kasprzycki	Inżyniera Obliczeniowa	Rok 1, grupa 1.
15.01.2026 rok	Projekt – Inżyniera Obliczeniowa – grupa 1	

Nazwa projektu
Cel i opis projektu

Zastosowane techniki programistyczne

Napisana przez nas gra wykorzystuje w znacznym stopniu programowanie obiektowe, realizowane za pomocą klas i obiektów.

Wykorzystane biblioteki - SFML

W projekcie wykorzystaliśmy graficzną bibliotekę SFML, przeznaczoną do pracy w języku C++. Nie jest ona dostarczana w standardowej wersji języka. Aby móc z niej korzystać, należy ją zainstalować w systemie. Sposób jej instalacji zależy od posiadanego systemu.

Linux (dystrybucje debianowe – Debian, Ubuntu, Mint)

Aby zainstalować bibliotekę, należy zalogować się do systemu kontem z uprawnieniami administratora, a następnie w terminalu wpisać polecenie:

```
sudo apt install libsFML-dev
```

lub w starszych wersjach:

```
sudo apt-get install libsFML-dev
```

i potwierdzić klawiszem Enter. Pojawi się prośba o wpisanie hasła użytkownika, a następnie lista instalowanych zależności. Instalację potwierdzamy wpisaniem znaku T.

Najczęściej biblioteka jest instalowana w czasie instalowania kompilatora g++, narzędzie *cmake* lub zbioru pakietów *build essential*. Jeżeli system już ma zainstalowaną bibliotekę, wywołanie powyższego polecenia zwróci informację, że SFML jest już zainstalowany.

Windows (10/11)

Aby móc cokolwiek zrobić, należy najpierw pobrać odpowiednią wersję bibliotekę SFML (to jest albo dla programu Visual Studio, albo dla kompilatora MinGW) ze strony internetowej dewelopera: <https://www.sFML-dev.org/>.

Następnie plik wypakować w wybranym przez siebie miejscu (najlepiej tak, aby można było się do niego łatwo dostać – odradzamy folder *Pobrane*). Następnie przechodzimy do konfiguracji – w zależności od tego, czy używamy Visuala Studio, czy innego edytora, konfigurowanie przebiega inaczej.

Wybrane funkcjonalności

Instrukcja uruchomienia

Pobieramy repozytorium gry z adresu: