**Уроки для версии 0.0.1.6**

**У вас должна быть подключена библиотека**

**SFML 2.5.0 !**

Перед тем как подключать определимся что это за XGS\_ENGINE такой .  
XGS\_ENGINE – маленькая API позволяющая избежать много кода в разработке игры за счет уже встроенного функционала .

Шаг 1 – подключение engine.dll (Visual Studio 2017)

Engine.dll это и есть движок . Подключается так же как и SFML ,

только без определения препроцессора .

заходим во вкладку Проект🡪 Свойства.  
дальше идем в C\C++ 🡪 Общие там вкладка дополнительные каталоги включаемых файлах в ней пишем путь до папки include.

дальше идем в C\C++ 🡪 компоновщик🡪Общие там вкладка дополнительные каталоги включаемых библиотек в ней пишем путь до папки lib.

Почти все готово осталось последнее =)

заходим в C\C++ 🡪 компоновщик🡪Ввод там вкладка дополнительные зависимости в ней пишем engine.lib.  
  
вот и все ! осталось проверить работает ли движок .  
шаг-2 тест  
вставьте этот код в main.cpp и запустите отладку .  
#include"SFML/Graphics.hpp"

#include"engine\_a.h"//подкючаем движок

using namespace XGS\_ENGINE;//используем пространство имён движка

using namespace sf;

int main()

{

sf::RenderWindow window(sf::VideoMode(800, 600), "Lesson 1.");

Object\_EN obj;// создаем объект obj.loadingSprite("data/textures/person.png",23,28);//проверяем работают ли функции и загружаем спрайт (вы загружаете свой!! )

while (window.isOpen())

{

sf::Event event;

while (window.pollEvent(event))

{

if (event.type == sf::Event::Closed)

window.close();

}

window.clear();

obj.draw(window);//с помощью метода(функции) выводим спрайт на экран

window.display();

}

return 0;

}  
и так у нас появилась ошибка что нет engine.dll .  
Теперь идем в папку бинарников “bin”, которую вы скачали и распаковали с библиотекой (мой вариант D:\XGS\_ENGINE\XGS\_EN\bin\) и копируем всё содержимое этой папки в папку с вашим проектом  в папку debug (после сборки появилась эта папка),  но не в тот debug, где лежит файл с исходным кодом “main.cpp”, а тот, где появляется exe файл.

После чего снова запустите отладку (либо сами запустите exe из папки debag.).

Если спрайт вывелся на экран значит все заработало и вы ни где не ошиблись поздравляю.  
  
А если нет пишите в группе (или мне в личку (ссылка - ) ) я помогу .