Урок -3. ObjectEN.

В этом уроке разберем базовые функции для “Объекта”.

* loadSprite()
* mowe()
* draw()

И разберем функции, связанные с векторами:

* VectorEN\_getVectorAngle()
* VectorEN\_getVectorDistnce()
* VectorEN\_VectorMove ()

И текстом:

* TextEN\_setFont()
* TextEN\_draw\_text()

Ну начнем.

loadSprite(местоположение картинки, ширина картинки, высота картинки )

эта функция нужна для загрузки спрайта.

mowe(x,y) – аналагично mowe как и в SFML

draw(sf::renderWindow &window)-отображает объект на экран . рекомендуется использовать после window.clear()