**External Dependencies**

1. SFML
2. PUGIXML
3. STL

**SFML - „Simple and Fast Multimedia Library”**

Proste w użyciu, przenośne API napisane w C++. W projekcie wykorzystujemy te bibliotekę w celach wyświetlania wszelkiego rodzaju grafiki 2D: mapy, stworów, przedmiotów, menu, pocisków oraz wieżyczek. Używana przez nas wersja to SFML v2.3.

Biblioteka wymaga następujących plików .dll:

- openal32.dll

- sfml-audio-2.dll

- sfml-graphics-2.dll

- sfml-network-2.dll

- sfml-system-2.dll

- sfml-window-2.dll

**PUGIXML v1.7**

Biblioteka C++ służąca do przetwarzania XML posiadająca wyjątkowo szybki parser XML. Wykorzystywana ze względu na wydajność i łatwość użycia. W projekcie dane odnośnie stworów, wieżyczek oraz samej gry przechowywane są właśnie w plikach XML.

**STL – „Standard Template Library”**

Biblioteka C++ zawierająca algorytmy, kontenery, iteratory oraz inne konstrukcje w formie szablonów, gotowe do użycia w programach. STL jest to tzw. biblioteka generyczna, oznacza to, że jej komponenty są parametryzowane, niemal każdy z nich jest szablonem. Umożliwia to równie dobrą współpracę z typami wbudowanymi w język, z typami wbudowanymi w bibliotekę, co z typami zdefiniowanymi przez użytkownika.

W projekcie wykorzystujemy z niej wszelkiego rodzaju kontenery (w szczególności set, queue oraz vector) jak również iteratory.