

Podstawy grafiki komputerwej 1 silnik do gier 2d

Rafał Grot, Kamil Gunia, Piotr Górski

November 16, 2023

Contents

1	DONE Wymagania systemowe	2
2	TODO Jak używać silnika	2
2.1	TODO użycie bilbioteki <code>engine</code>	2
2.2	TODO Dodawanie obiektów do silnika	2
2.2.1	TODO <code>GameObject</code>	2
2.2.2	TODO <code>Drawable</code>	2
2.2.3	TODO <code>AnimatedObject</code>	2

1 DONE Wymagania systemowe

- SFML
- cmake

2 TODO Jak używać silnika

2.1 TODO użycie biblioteki engine

2.2 TODO Dodawanie obiektów do silnika

2.2.1 TODO GameObject

GameObject to klasa reprezentująca obiekt w grze.

2.2.2 TODO Drawable

Drawable jest to abstrakcyjna klasa bazowa wszystkich klas, które można narysować

2.2.3 TODO AnimatedObject