**Окно**

void InitWindow(uint width, uint height, string title = "untitled") - создает графическое окно с шириной, высотой и названием

void DispatchEvents() - опрашивает все устройства ввод. Обычно вызвается в начале каждого обновления.

void DisplayWindow() - отображает графический буфер на окне

void ClearWindow(byte r = 0, byte g = 0, byte b = 0) - очищаешь окно заданным цветом. Цвет задается компонентами RGB

void ClearWindow(Color color) - очищаешь окно заданным цветом. Цвет задается перечеслением типа SFML.Graphics.Color

void Delay(int ms) - приостанавливает программу на ms милисекунд

**Ввод**

bool GetKey(Keyboard.Key key) - возвращает true если клавиша key нажата и удерживается

bool GetKeyDown(Keyboard.Key key) - возвращает true в момент опускания клавиши key

bool GetKeyUp(Keyboard.Key key) - возвращает true в момент подъема клавиши key

bool GetMouseButton(Mouse.Button button) - возвращает true в если клавиша мышки button нажата и удерживается

bool GetMouseButtonDown(Mouse.Button button) - возвращает true в момент опускания клавиши мышки button

bool GetMouseButtonUp(Mouse.Button button) - возвращает true в момент подъема клавиши мышки button

int MouseX - координата X указателя мышки относительно окна

int MouseY - координата Y указателя мышки относительно окна

**Рисование примитивов**

void SetFillColor(byte red, byte green, byte blue) - Задает цвет рисования примитивово. Цвет задается компонентами RGB

void SetFillColor(Color color) - Задает цвет рисования примитивово. Цвет задается перечеслением типа SFML.Graphics.Color

void DrawLine(float x0, float y0, float x1, float y1, int width = 1) - Рисует линию от координат (x0, y10 до координат (x1, y1), с толщиной width

void FillCircle(float x, float y, float radius) - Закрашивает круг радиусом radius центр которого находится в (x, y)

void FillRectangle(float x, float y, float width, float height) - Закрашивает прямоугольник широной width и высотой height, левый верхний угол которого находится в (x, y)

**Спрайты и текстуры**

string LoadTexture(string path) - загружает текстуру находящийся по пути path и возвращает индитификатор текстуры

void DrawSprite(string name float x, float y) - рисует спрайт с именем name, левый верхний угол которого находится (x, y)

void DrawSprite(string name, float x, float y, int left, int top, int width, int height) - рисует спрайт с именем name, левый верхний угол которого находится (x, y). Параметры (left, top, width, height) задают отображаему область спрайта.

**Звуки и музыка**

string LoadSound(string path) - загружает звук находящийся по пути path и возвращает индитификатор звука

void PlaySound(string name) - воспроизводит звук с именем name

void PlaySound(string name, float volume) - воспроизводит звук с именем name и громкость volume. Громкость меняется от 0 до 100.

string LoadMusic(string path) - загружает музыку находящийся по пути path и возвращает индитификатор музыки

void PlayMusic(string name) - воспроизводит музыку с именем name

void PlayMusic(string name, float volume) - воспроизводит музыку с именем name и громкость volume. Громкость меняется от 0 до 100.

void StopMusic(string name) - останавливает музыку с именем name

**Текст**

void SetFont(string path) - устанавливает шрифт для всех надписей находящийся по пути path

void DrawText(int x, int y, string text, uint size = 12) - отображает строку text в левый верхний угол которого находится в координатах (x, y) размером size