Звіт-ретроспектива

бібліотека: SFML (C++)

1. Які конкретні задачі планували вирішувати за допомогою цієї бібліотеки?

Бібліотека відповідала за графічне зображення.

1. Чому було обрано саме цю бібліотеку, а не аналоги?

Тому, що SFML достатньо нова та легка в розумінні, також вона відносилась до теми предмету (ООП).

1. Наскільки просто та зрозуміло було отримати, встановити, налаштувати та почати використовувати цю бібліотеку?

З інструкціями в інтернеті виконати це було не дуже важко, хоча знадобилось витратити трохи часу.

1. Наскільки зрозумілою та корисною була документація бібліотеки?

Документація була дуже корисною, та пояснювала функції всіх можливостей бібліотеки.

1. Наскільки було зрозуміло, як саме використовувати бібліотеку, які класи/методи/функції використовувати для вирішення поставлених задач?

З розумінням не було проблем, для вирішення цієї задачі я не мав проблем з обранням класів/методів/функцій.

1. Наскільки зручно було використовувати бібліотеку, чи не треба було писати багато надлишкового коду?

Якщо довше пошукати в документації більшість проблем з застосуванням надлишкового коду можливо було уникнути.

1. Наскільки зрозумілою була поведінка класів/методів/функцій з бібліотеки?

Майже у всіх випадках поведінка класів/методів/функцій була зрозуміла. В деяких випадках коли робота деяких компонентів коду була нестандартна, це було вказано в документації.

1. Наскільки зрозумілою була взаємодія між різними класами/методами/функціями цієї бібліотеки, а також взаємодія між бібліотекою та власним кодом?

Взаємодія була зрозумілою (нагадуючи використання С# для 2ої лабораторної)

1. Чи виникали якісь проблеми з використанням бібліотеки? Чи вдалось їх вирішити, як саме?

Всі проблеми вирішувалися за допомогою документації.

1. Що хорошого можна сказати про цю бібліотеку, які були позитивні аспекти використання бібліотеки?

З плюсів даної бібліотеки можна вказати на чудову швидкість програми, а також відносно просту роботу та зрозумілість бібліотеки.

1. Що поганого можна сказати про цю бібліотеку, які були негативні аспекти використання бібліотеки?

Саме для цього проекту негативних аспектів я не помітив.

1. Якби довелось вирішувати аналогічну задачу, але вже враховуючи досвід використання в цій лабораторній роботі, що варто було б робити так само, а що змінити? Можливо, використати інші бібліотеки, чи використати інші можливості цієї бібліотеки, чи інакше організувати код, чи ще щось?

Так як с початку немає повної картини проекту, а все починається з основи і потім додаються якісь ідеї, то при можливості знову написати проект я би покращив частину з “математикою” та зберіганням даних, але бібліотеку для графічної частини проекту мабуть не змінював.

Офіційна документація:

<https://www.sfml-dev.org/documentation/2.5.1/>