

```
#include <SFML/Graphics.hpp>
```

```
int main () {  
    sf::ContextSettings settings; settings.antiAliasingLevel = 8;  ← anti-aliasing pour faire joli  
    sf::RenderWindow win (sf::VideoMode(400,400), "Mon super projet", settings);  
    while (win.isOpen()) {  ← boucle principale  
        win.clear();  ← 1. efface la fenêtre  
        sf::Event event;  
        while (win.pollEvent(event)) {  ← 2. traitement des évènements (souris, clavier...)  
            if (event.type == sf::Event::Closed) window.close();  
            if (event.type == sf::Event::KeyPressed) {  
                switch (event.key.code) {  
                    case sf::Keyboard::A: dire_ahhh(); break;  ← touche A appuyée  
                }  
            }  
        }  
        }  
        Mon code de simulation (attention, afficher est lent : faire 100 ou 1000 pas de simulation par frame)  
        sf::CircleShape cercle (10);  ← crée un cercle de 10 pixels de rayon  
        cercle.setFillColor(sf::Color::Blue);  ← il sera bleu  
        win.draw(cercle);  ← 3. dessine le cercle  
        sf::VertexArray ligne (sf::LineStrip, 2);  ← crée un ligne (2 points  $(x_1, y_1)$  —  $(x_2, y_2)$ )  
        ligne[0] = sf::Vertex( sf::Vector2f( $x_1, y_1$ ), sf::Color(42) );  
        ligne[1] = sf::Vertex( sf::Vector2f( $x_2, y_2$ ), sf::Color(24) );  
        win.draw(ligne);  ← 4. dessine la ligne  
        win.display();  ← 5. affiche la frame  
    }  
    return 0;  
}
```