

# Работа с графикой

Библиотека SFML

Установка SFML

# sfml-dev.org/



## Download



### SFML 2.5.0

Latest stable version



### Snapshots

In development versions



### Bindings

SFML in other languages



### Git repository

GitHub.com



### Goodies

Logos



### Older versions

SFML 1.6 and 2.x

# sfml-dev.org/

On Windows, choosing 32 or 64-bit libraries should be based on which platform you want to compile for, not which OS you have. Indeed, you can perfectly compile and run a 32-bit program on a 64-bit Windows. So you'll most likely want to target 32-bit platforms, to have the largest possible audience. Choose 64-bit packages only if you have good reasons.

**The compiler versions have to match 100%!**

Here are links to the specific MinGW compiler versions used to build the provided packages:

TDM 5.1.0 (32-bit), MinGW Builds 7.3.0 (32-bit), MinGW Builds 7.3.0 (64-bit)

Visual C++ 15 (2017) - 32-bit

Download | 17.8 MB

Visual C++ 15 (2017) - 64-bit

Download | 19.4 MB

Visual C++ 14 (2015) - 32-bit

Download | 17.6 MB

Visual C++ 14 (2015) - 64-bit

Download | 19.4 MB

Visual C++ 12 (2013) - 32-bit

Download | 17.8 MB

Visual C++ 12 (2013) - 64-bit

Download | 19.6 MB

GCC 5.1.0 TDM (SJLJ) - Code::Blocks - 32-bit

Download | 15.6 MB

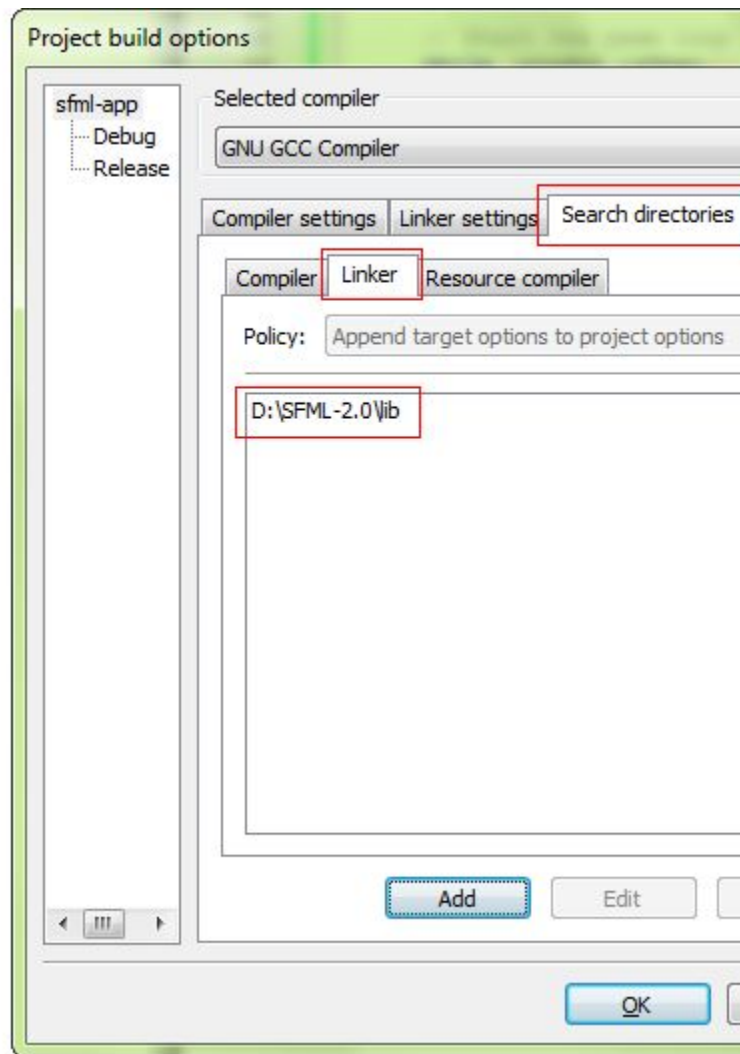
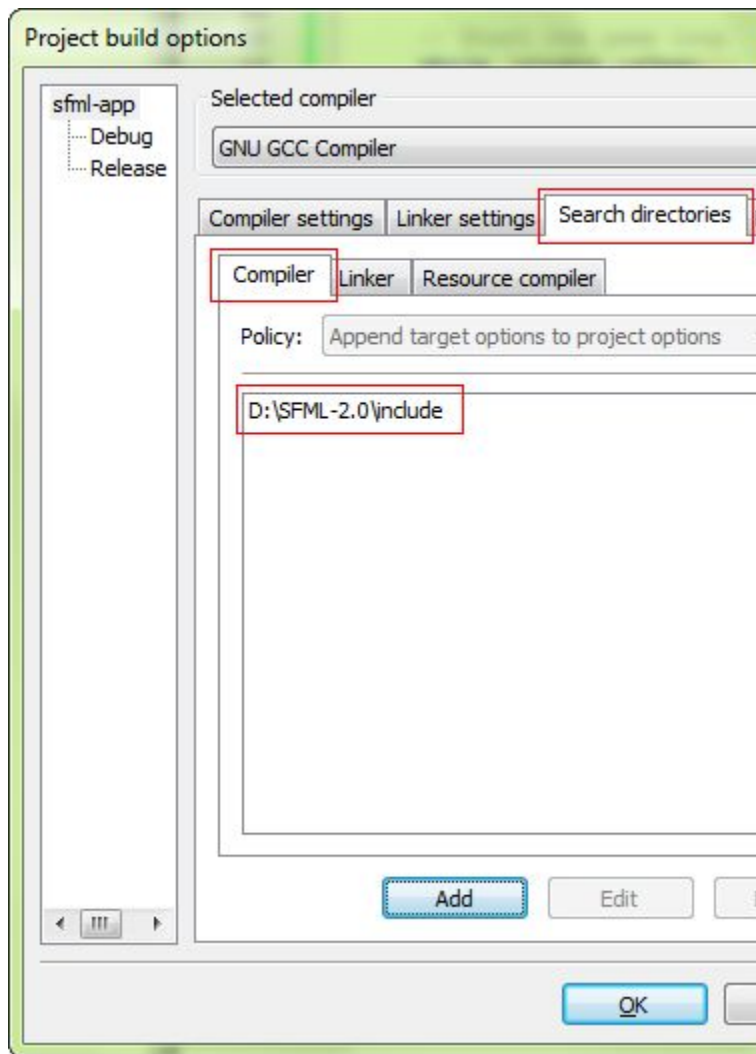
GCC 7.3.0 MinGW (DW2) - 32-bit

Download | 17.0 MB

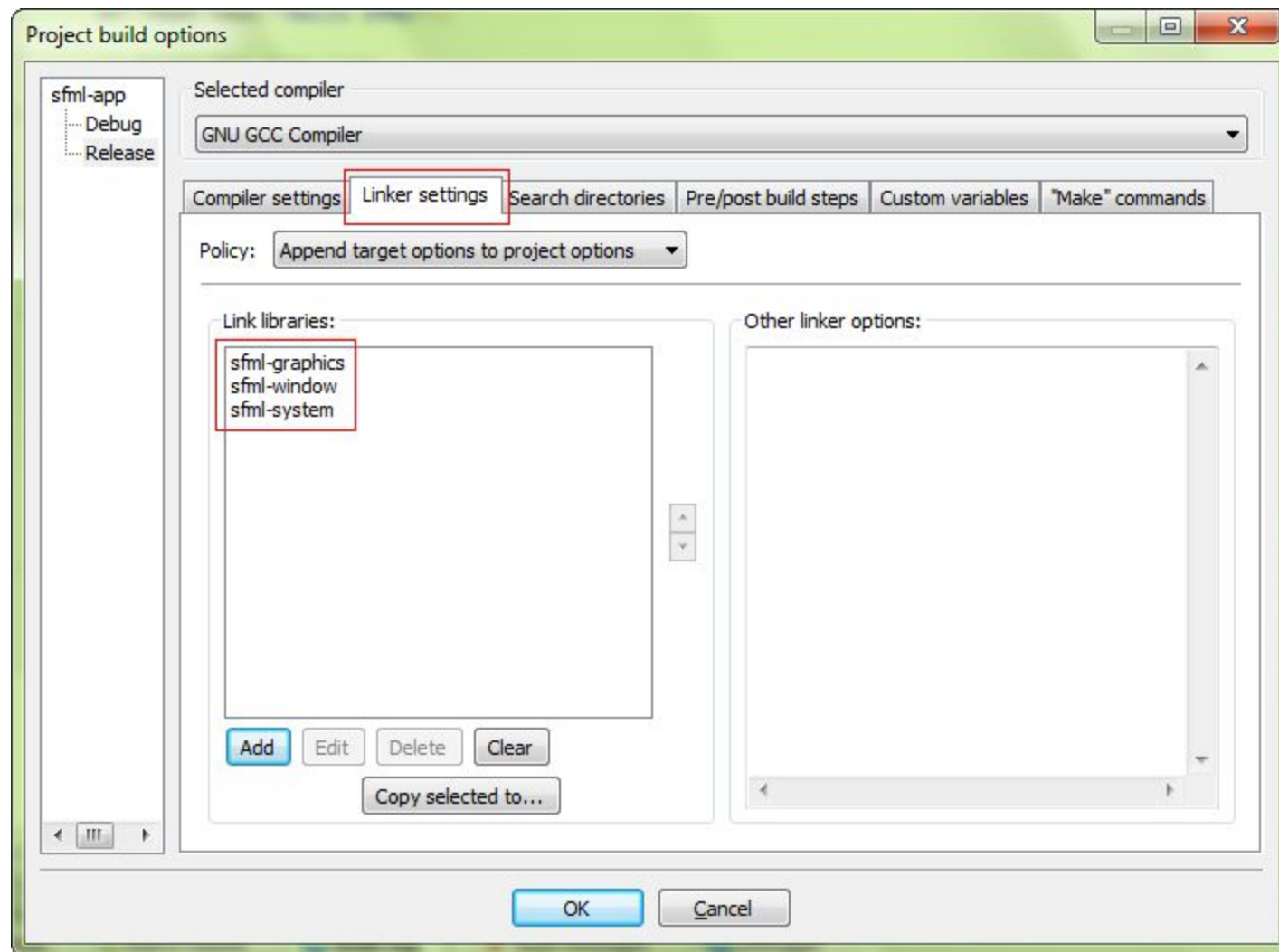
GCC 7.3.0 MinGW (SEH) - 64-bit

Download | 17.9 MB

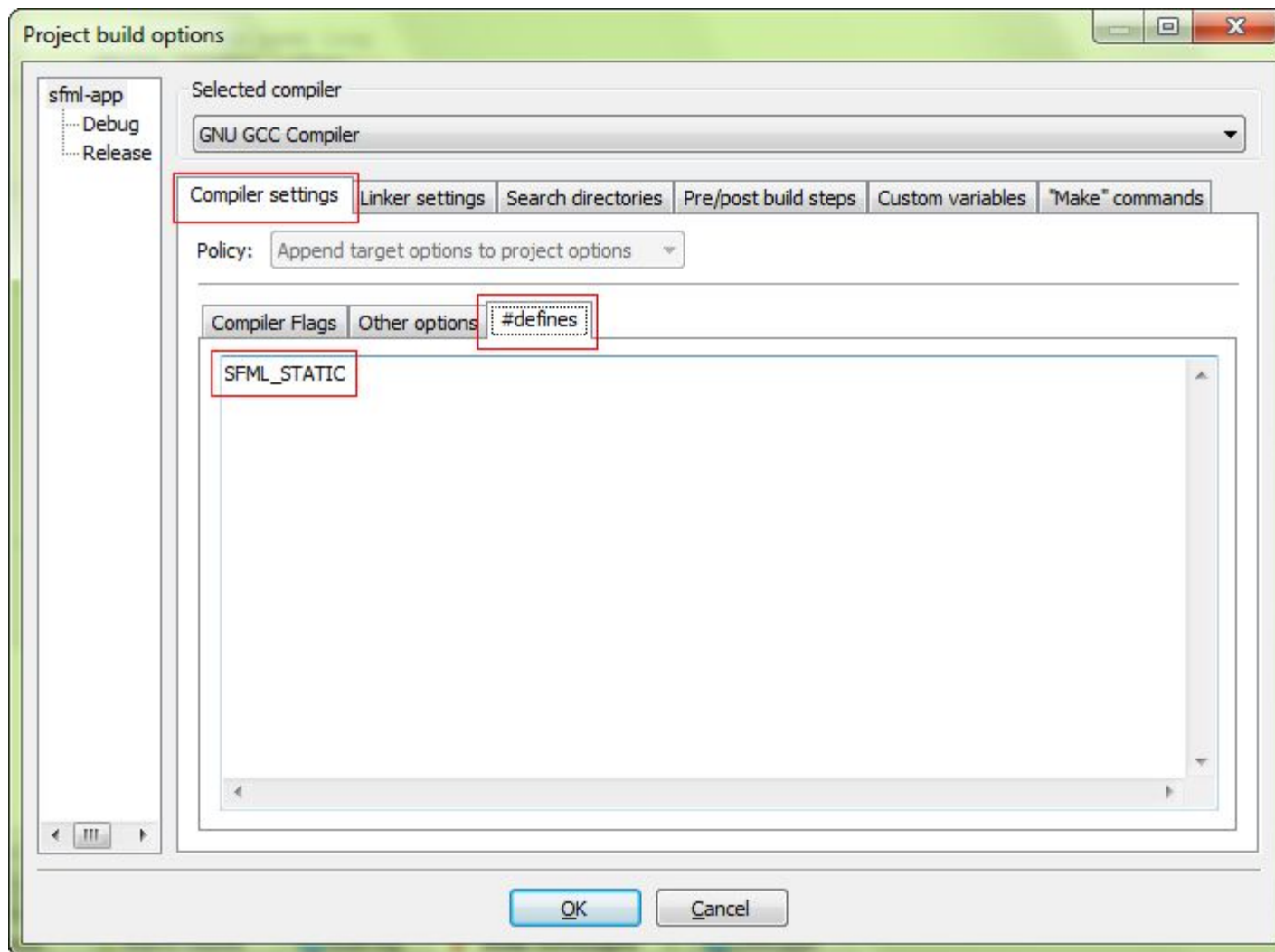
# Создание и конфигурирование проекта SFML



# Создание и конфигурирование проекта SFML



# Создание и конфигурирование проекта SFML



```
#include <SFML/Graphics.hpp>
int main()
{
    sf::RenderWindow window(sf::VideoMode(200, 200), "SFML works!");
    sf::CircleShape shape(100.f);
    shape.setFillColor(sf::Color::Green);
    while (window.isOpen())
    {
        sf::Event event;
        while (window.pollEvent(event))
        {
            if (event.type == sf::Event::Closed)
                window.close();
        }
        window.clear();
        window.draw(shape);
        window.display();
    }
    return 0;
}
```

```
#include <SFML/Graphics.hpp>
using namespace sf; //включаем пространство имен sf, чтобы постоянно не писать sf::
int main()
{
    RenderWindow window(sf::VideoMode(640, 480), "Lesson 3. kychka-pc.ru"); //увеличили для удобства размер окна

    Image heroimage; //создаем объект Image (изображение)
    heroimage.loadFromFile("hero.png"); //загружаем в него файл

    Texture herotexture; //создаем объект Texture (текстура)
    herotexture.loadFromImage(heroimage); //передаем в него объект Image (изображения)

    Sprite herosprite; //создаем объект Sprite (спрайт)
    herosprite.setTexture(herotexture); //передаём в него объект Texture (текстуры)
    herosprite.setPosition(50, 25); //задаем начальные координаты появления спрайта

    while (window.isOpen())
    {
        sf::Event event;
        while (window.pollEvent(event))
        {
            if (event.type == sf::Event::Closed)
                window.close();
        }

        window.clear();
        window.draw(herosprite); //выводим спрайт на экран
        window.display();
    }

    return 0;
}
```