

PWDP, Lista 6, 1 tydzień (do wykonania po wykładzie o SFML)

6.1. SFML 3,2,1 start, 3 pkt

Przepisz z kartki, skompiluj i uruchom (przykład z wykładu):

Pomoc: <http://www.sfml-dev.org/tutorials/2.3/> (Getting Started)

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

int main()
{
    int keyonoff=1;

    sf::RenderWindow window(sf::VideoMode(800, 600), "Nasze okno");
    sf::CircleShape shape(400.f);
    shape.setFillColor(sf::Color::Red);

    while (window.isOpen())    // dopoki okno jest otwarte...
    {

        // w tym obiekcie klasy sf::Event
        // bedziemy mieli informacje co zrobil uzytkownik
        sf::Event event;

        while (window.pollEvent(event))
        {
            // uzytkownik kliknal zamkniecie okna
            if (event.type == sf::Event::Closed)
                window.close();

            // uzytkownik nacisnal klawisz
            if(event.type== sf::Event::KeyPressed)
                keyonoff=1-keyonoff;
        }

        // czyszczenie (na czarno)
        window.clear(sf::Color::Black);

        // rysuj kolo w zaleznosci od stanu zmiennej keyonoff
        if(keyonoff)
            window.draw(shape);

        window.display();
    }
    return 0;
}
```