

FICHE MÉMO SFML / C++ (CHEAT SHEET)

INCLURE LA SFML DANS UN PROJET

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

CRÉER UNE FENÊTRE

```
sf::RenderWindow window(sf::VideoMode(800, 600), "Fenêtre SFML");
```

CHARGER UN SPRITE

```
sf::Texture texture;
if (!texture.loadFromFile("image.jpg"))
    return EXIT_FAILURE;
sf::Sprite sprite(texture);
```

CRÉER UN TEXTE À AFFICHER

```
sf::Font font;
if (!font.loadFromFile("arial.ttf"))
    return EXIT_FAILURE;
sf::Text text("Texte SFML", font, 50);
```

CHARGER UNE MUSIQUE

```
sf::Music music;
if (!music.openFromFile("musique.ogg"))
    return EXIT_FAILURE;
```

JOUER LA MUSIQUE

```
music.play();
```

EXEMPLE DE BOUCLE DE JEU AVEC GESTION DE LA FENÊTRE ET AFFICHAGE DES RESSOURCES CHARGÉES

```
while (window.isOpen())
{
    // Gestion des événements
    sf::Event event;
    while (window.pollEvent(event))
    {
        // Fermer la fenêtre
        if (event.type == sf::Event::Closed)
            window.close();
    }
    // Nettoyer l'écran
    window.clear();
    // Dessiner notre sprite
    window.draw(sprite);
    // Afficher le texte
    window.draw(text);
    // Mise à jour de la fenêtre
    window.display();
}
return EXIT_SUCCESS;
```

L'EXEMPLE COMPLET

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

int main()
{
    sf::RenderWindow window(sf::VideoMode(800, 600), "SFML
        window");

    sf::Texture texture;
    if (!texture.loadFromFile("image.jpg"))
        return EXIT_FAILURE;

    sf::Sprite sprite(texture);

    sf::Font font;
    if (!font.loadFromFile("arial.ttf"))
        return EXIT_FAILURE;

    sf::Text text("Texte SFML", font, 50);

    sf::Music music;
    if (!music.openFromFile("music.ogg"))
        return EXIT_FAILURE;

    music.play();

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

        window.clear();
        window.draw(sprite);
        window.draw(text);
        window.display();
    }

    return EXIT_SUCCESS;
}
```