

```

/*****
                Ahoj.cpp - description
                -----
begin           : St kvě 12 2004
copyright      : (C) 2004 by Petr Kavanek
email         : pietrotk@seznam.cz
*****/

/*****
*
*   This program is free software; you can redistribute it and/or modify
*   it under the terms of the GNU General Public License as published by
*   the Free Software Foundation; either version 2 of the License, or
*   (at your option) any later version.
*
*****/

#include "Ahoj.h"

#include <iostream>
#include <string>

// nezbytna globalni instance teto tridy
T_AhojSveteApp AhojSveteApp;

//-----
// main()
//-----
int T_AhojSveteApp::main(int argc, char** argv) {

    using namespace std;

    // vytvorime okno konzole kvuli textovemu vystupu jako
    // jsou zpravy o chybach
    CL_ConsoleWindow Console("Konzole");

    // presmerujeme na konsoli standardni vstup a vystup
    Console.redirect_stdio();

    try {

        // nutna inicializace pouzivanych casti knihovny
        CL_SetupCore::init();
        CL_SetupDisplay::init();
        CL_SetupGL::init();

        // vytvorime okno 640 x 480 pixelu s titulkem Ahoj, Svete!
        const string Titulek = "Ahoj, Svete!";
        const int SirkaOkna = 640;
        const int VyskaOkna = 480;
        const bool FullScreen = false;
        CL_DisplayWindow NaseOkno(Titulek, SirkaOkna, VyskaOkna, FullScreen);

        // vytvorime obrazek (logo knihovny ClanLib)
        const string CestaKObrazku = "clanlib.png";
        CL_Surface Logo(CestaKObrazku);

        // souradnice Loga
        const int LogoX = 170;
        const int LogoY = 180;

        // pockame si na stisten klavesy escape
        while (! CL_Keyboard::get_keycode(CL_KEY_ESCAPE)) {

            // invariant: Dosud nebyl stisten escape pri get_keycode()

```

```

// vyplnime okno cernou barvou
CL_Display::clear(CL_Color::black);

// vykreslime logo, souradnice udavaji polohu leveho horniho rohu
Logo.draw(LogoX, LogoY);

// zobrazime nakreslene zmeny (prehozeni predniho a zadniho bufferu)
CL_Display::flip();

// uspime aplikaci na deset milisekund, abychom zbytecne
// neblokovali procesor
const int DobaObnoveni = 10;
CL_System::sleep(DobaObnoveni);

// probudime aplikaci resp. knihovnu aby byla aktualni
CL_System::keep_alive();

} // while

// deinicializujeme drive inicializovane casti knihovny
CL_SetupGL::deinit();
CL_SetupDisplay::deinit();
CL_SetupCore::deinit();

} // try
catch (CL_Error Chyba) {

    cout << "Zachycena chyba: " << Chyba.message.c_str() << endl;

    // zavreme okno konzole a pockame na stistení klavesy
    Console.display_close_message();

    // ukoncime aplikaci, jedna signalizuje neuspech
    return 1;

} // catch

// ukoncime nasi aplikaci, nula signalizuje uspech
return 0;

} // main() -----

```