**Задача №6**

**“Текстуры”**

1. Воспользуйтесь классами из библиотеки SFML и сделайте так, чтобы вместо графических примитивов отображались изображения. Расположите также изображение на фоне. Изображения могут быть любыми. Например, космический фон и корабль.
2. Реализуйте управления вашим объектом с помощью клавиатуры так, чтобы он перемещался по игровому окну.