SFML Übungen #1

Übungen zur Erstellung von Objekten



**Bronze:**

* Erstelle ein blaues Objekt.
* Erstelle ein **weiteres** Objekt, dass Grün ist und 50x50 Pixel groß ist.
* Erstelle noch ein Objekt, dass Rot ist, um 70 Grad gedreht und in der unteren rechten Ecke ist.



**Silber:**

* Finde heraus, wie man Objekten Umrandungen gibt

**Gold:**

* Erstelle ein Objekt, das das gesamte Fenster bedeckt. Aber die anderen Objekte sollten trotzdem sichtbar sein!
* Bilde mithilfe von RectangleShapes und CircleShapes ein "Bild" deiner Wahl (z.b. Einen Namen, ein Strichmänchen)