SFML Übungen #10

**Bronze:**

1. Erstelle eine neue Entity-Klasse "Car"
2. Baue die Car-Entity(noch als RectangleShape) in der MainScreen ein.



**Silber:**

1. Die Car-Entity soll mit folgenden Shapes in etwa die Form eines Autos haben. Die Räder sollen dabei keine CircleShapes, sondern RectangleShapes ein.

Beispiel:

1. Die Räder der Car-Entity sollen sich drehen. Und die gesamte Entity sich nach rechts bewegen. (Das Auto soll "fahren")



**Gold:**

1. Füge deiner Entity 2 Methoden hinzu, "speedUp()" und "speedDown()". Diese sollen die Geschwindigkeit

der Bewegung nach Rechts entsprechend erhöhen oder verkleinern bis zum Stillstand(oder auch rückwärts). Die Räder sollen entsprechend schneller/langsamer/garnicht/rückwärts drehen.

1. Rufe in Mainscreen durch das drücken von Tasten die SpeedUP und SpeedDown Methoden auf.