SFML Übungen #11

**Bronze:**

1. Erstelle ein CircleShape Ball und ein RectangleShape Holder
2. Lasse den Ball "runterfallen"



**Silber:**

1. Verbinde Holder und Ball mit einem simuliertem Gummiband.
2. Lasse Holder seine Position immer zu deinem Mauszeiger ändern, wenn du klickst.

1. Sorg dafür, dass der Ball das Sichtbare Fenster nicht verlassen kann.



**Gold:**

1. Erstelle ein zweites RectangleShape Holder2

1. Verbinde Holder2 auch mit dem Ball über ein Gummiband
2. Bewege Holder2 über einen Rechtsklick