SFML Übungen

**Bronze:**

1. Erstelle ein Button Objekt und eine weitere Entity (oder RectangleShape oder Sprite)
2. Die Entity soll sich drehen, solange der Button gedrückt wird
3. Wenn der Button gedrückt wird, soll die Entity wieder in ihre Ursprungsrotation ( =0) gebracht werden, bevor sie anfängt sich zu drehen.



**Silber:**

1. Jetzt soll die Entity sich immer Drehen. Durch das drücken des Buttons soll die Drehgeschwindigkeit höher werden. Solange der Button nicht gedrückt wird, soll die Drehgeschwindigkeit langsam sinken(sie darf nicht negativ werden)



**Gold:**

1. Erzeuge 2 weitere Buttons, "On" und "Off". Beim Drücken von "Off" soll die Funktion des Drehbuttons deaktiviert werden. Mit "On" wird er entsprechend wieder aktiviert.



**Platin:**

* Erstelle einen weiteren Button, der nach einem Druck alle anderen Buttons verschwinden lässt. Bei einem weiteren Druck sollen die anderen Buttons wieder auftauchen(Die anderen Buttons dürfen nichtmehr drückbar sein, wenn sie weg sind. Sie unsichtbar zu machen reicht also nicht)