SFML Übungen

**Bronze:**

1. Schreibe eine zweite Screen-Klasse. Dieser sollte ein RectangleShape als Hintergrund haben.
2. Füge MainScreen einen Button hinzu. Sobald dieser gedrückt wurde, soll das Spiel zum zweiten Screen wechseln.
3. Wenn im zweiten Screen "M" gedrückt wird, soll wieder zum MainScreen gewechselt werden.



**Silber:**

1. Schreibe deinen zweiten Screen in einen SubScreen um(der Hintergrund sollte nicht den gesamten Bildschirm bedecken). Der Subscreen soll drei Buttons enthalten: "Back", "Reset" und "Exit"
2. Bei back soll in die ParentKlasse gewechselt werden(goBack), bei Reset in einen neuen MainScreen und bei Exit soll das Programm beenden.(Nutze hierzu game.gamewindow.close())

**Gold:**

1. Wenn der SubScreen bereits da ist, soll ein weiteres Drücken des Buttons ihn nicht nochmal öffnen.
2. Man soll den SubScreen bewegen können, indem man den Hintergrund mit der Maus anklickt und zieht. (ähnlich zu Fenstern in Windows)

