SFML Übungen

**Bronze:**

1. Schreibe eine "public void save()" und eine "public void load()" Methode.
2. In save() sollst du eine Savefile erstellen und in sie einen String schreiben. In load() sollst du die Savefile dementsprechend lesen.
3. Erstelle einen Button(save) der beim Drücken die save() Methode ausführt und die Position der Entity speichert. Erstelle einen Button (load) der die load() Methode ausführt und dadurch die Position der Entity zurücksetzt.
4. Die Entity soll mit WASD bewegbar sein.



**Silber:**

1. Baue eine Überprüfung ein, die dafür sorgt, dass bei fehlerhafter Savefile das Programm nicht abstürzt.
2. Neben der Position, soll auch die Rotation gespeichert werden. Mit den Pfeiltasten soll man die Entity rotieren lassen können.



**Gold:**

1. Erweiter den Code so, dass man mehrere Savefiles hat. Die man erst durch Drücken von 1,2,3,4 auswählt. Wird dann save oder load genutzt, wird der entsprechende Speicherstand genutzt.