SFML Übungen #17

**Bronze:**

1. Erstelle eine Entity die mithilfe eines Zustandautomaten "fangen" spielt



**Silber:**

1. Lasse die Entity die Farbe je nach Zustand wechseln.
2. Erweitere den Zustandsautomaten mit einem weiteren Zustand "DREHEN", die die Entity nach dem erfolgreichen Fangen ausführt. In dem Zustand soll sie sich für 1 sek. drehen und dann erst in fliehen wechseln.



**Gold:**

1. Erzeuge eine weitere Instanz der Fang Entity und lasse die beiden Instanzen sich gegenseitig fangen.

(Dazu muss der Konstruktor der Entity abgeändert werden)