SFML Übungen #4

Übungen zu User Input



**Bronze:**

1. Erzeuge ein Objekt, dass sich mit WASD, nach oben, unten, links und rechts bewegen lässt.
2. Wenn R gedrückt wird, soll das Objekt zurück an seinen Ursprungsort gesetzt werden.



**Silber:**

1. Dein Objekt soll sich drehen wenn E gedrückt ist. Allerding soll es sich nach rechts drehen wenn dabei gleichzeitig STRG gedrückt wird, ansonsten nach links.
2. Die Bewegung deines Objektes(Bronze a)) soll wenn du Shift gedrückt hältst, schneller sein.



**Gold:**

1. Dein Objekt soll beim Drücken der Taste F die Farbe wechseln, und zwar in der Reihenfolge:

Rot->Grün->Gelb->Blau->Rot->..

Immer nur ein Farbwechsel pro Tastendruck!

1. Beim Drücken der Taste M, soll dein Objekt zu deiner aktuellen Mausposition teleportiert werden.(Falls die Maus nicht im Fenster ist, soll nichts passieren!)



**Platin:**

1. Erstelle ein neues RectangleShape, dass mit der Pfeil-Oben Taste nach "Vorne" fährt, wobei Vorne von der Rotation abhängt. Mit den Pfeil-Rechts und Links Tasten soll das Objekt entsprechend Rotieren und bei Unten nach "hinten" fahren.