SFML Übungen #6

**Bronze:**

a) Erzeuge zwei Objekte(Player1,Player2), wobei sich eines mit WASD und das andere mit den Pfeiltasten steuern lässt

b) Wenn Player1 und Player2 sich berühren, sollen beiden an jeweils gegenüberliegenden Bildschirmrändern "teleportiert" werden.



**Silber:**

1. Wenn Player1 oder Player2 den Punkt(0,0) überlappen, sollen sie Rot werden. Gleiches mit Punkt(800,600) und Blau.
2. Wenn Player1 und Player2 dieselbe Farbe haben, sollen sie sich bei Kollision nichtmehr "teleportieren"(Bronze b))



**Gold:**

1. Erzeuge eine Objekt, dass wie eine Wand(nicht Rot oder Blau) die beiden Bildschirmhälften teilt. Player1 und Player2 sollen die Wand nicht passieren können.
2. Erzeuge Stellen(Objekte) in der Wand, die Rot oder Blau sind, und wenn Player1 oder Player2 die entsprechende Farbe besitzen, sollen sie diese Stellen passieren können.



**Platin**

1. Finde einen Weg, wie Objekte die auch sehr hohe Geschwindkeiten besitzen( z.b. 200) nicht durch die Wand hindurch können.

(Tipp: Viele kleine Bewegungen, statt einer Großen)