SFML Übungen #7



**Bronze:**

1. Erstelle zwei Objekte(werden A und B genannt)
2. Nutze eine Distanz Methode, immer wenn A und B sich näher als 300 Pixel sind, sollen sie die Farbe wechseln.



**Gold:**

1. Schreibe eine Methode, die ein RectangleShape immer in Richtung eines Punktes(Vector2f) "ausrichtet". (über Rotation)
2. Schreibe eine Methode, die als Parameter einen Punkt(Vector2f), einen float-Wert und ein Shape nimmt. Die Methode soll das Shape in Richtung des Punktes mit der Weite des Float-Wertes bewegen.

**Silber:**

1. Schreibe eine Methode, die den Winkel von zwei Shapes zueinander berechnet.

Nutze "Math.atan2()"