SFML Übungen

**Bronze:**

1. Erzeuge eine Entity mit einer Animation
2. Lasse die Animation mit einer Geschwindigkeit von 20 Frames pro Sekunde laufen.
3. Die Animation soll die Laufanimation sein(die unterste Reihe im Sprite Sheet)



**Silber:**

1. Erzeuge eine zweite Animation in deiner Entity, die die "Schlag" Frames enthalten soll(oberste Reihe, Mitte)
2. Auf Knopfdruck soll die Schlag Animation einmal ausgeführt werden.



**Gold:**

1. Lasse im Normalzustand nur das Sprite oben links im Sheet anzeigen, ohne Animation. Bei Bewegung die Laufanimation.
2. Wenn man links rennt, soll die Laufanimation gespiegelt sein. (Hinweis: Nutze Scale)