SFML Übungen #8.3

**Bronze:**

1. Erzeuge eine steuerbare Sprite mit Grafik.
2. Immer wenn das Sprite einen Bildschirmrand berührt, soll es an einen zufälligen Ort gesetzt werden und größer oder kleiner werden.



**Silber:**

1. Immer wenn du die Taste X drückst, soll ein neues Sprite Objekt erstellt werden. Diese Objekte sollen alle dasselbe Bild haben(nur ein Texture Objekt!)
2. Sobald sich 2 Sprite überschneiden, sollen beide gelöscht werden.



**Gold:**

1. Solange man K gedrückt hält, sollen alle Sprites schrumpfen. Solange man L gedrückt hält, sollen sie wachsen.
2. Die Farbtönung (Tinting) eines Sprites soll grüner werden, wenn es weiter rechts im Bild ist und rötlicher wenn es weiter link ist.



**Platin:**

1. Lasse die Größe der Sprite schwingen, d. h. sie werden von alleine größer, dann wieder kleiner, dann wieder größer ... etc.  
    (Nutze sinus)