

Cilj vežbi: Dodavanje sprite-ova u video igru i upravljanje sprite-ovima tastaturom.

1. Napisati klasu **Sprite**. Sprite predstavlja animirani objekat koji se može kretati po ekranu.
2. Napisati apstraktnu klasu **Movable**, ovu klasu nasleđuju svi objekti koji mogu da se kreću.
3. U klasu **Engine** kao atribut klase dodati kolekciju svih movable objekata. Neka naziv atributa bude `movables`.
4. Metodu `run` u klasi **Engine** proširiti tako da vrši pozivanje `move` metode za svaki **Movable** objekat.
5. Instancirati jedan sprite i dodati ga u `movables` kolekciju.
6. Petlju za obradu događaja u metodi `run` proširiti tako da se na događaje pritiskanja i otpuštanja tastera vrši pomeranje sprite-a.
7. U metodi `run` omogućiti ograničavanje brzine is crtavanja ekrana.
8. Proširiti klasu **Sprite** tako da se omogući upravljanje brzinom is crtavanja animacija za instance ove klase.

Dodatne napomene:

- Dokumentacija za SDL2 je dostupna na <http://wiki.libsdl.org/FrontPage>.
-
-