Création d’une classe Bouton

## Description du projet

Créer un programme Raylib avec 3 boutons qui performent les actions suivantes

* Change la couleur de fond
* Affiche "Bonjour, Raylib !" dans la console
* Quitte le programme

**Couleurs**

* Les 3 boutons ont tous une couleur neutre (couleur au repos) différente.
* Lorsque la souris est par-dessus un bouton (sans cliquer) la couleur doit changer.
* Lorsque la souris clique sur le bouton, la couleur doit encore changer.

## Création de la classe bouton

1. Créer une classe *Button* de cette forme:

class Button

{

 public:

 Button(int InPositionX, int InPositionY, int InLargeur, int InHauteur, const std::string& InText, std::function<void()> InActionToDo);

 ~Button();

 void SetColors(const Color& InColorNeutral, const Color& InHoverNeutral, const Color& InPressedNeutral);

 void DrawAndUpdate();

};

## Main

Après les avoir initialisé, vos boutons doivent se dessiner et exécuter leurs action avec DrawAndUpdate() ;

**Indice** : Les fonctions CheckCollisionPointRec, IsMouseButtonPressed et GetMousePosition peuvent aider.