Aufgabe 9.2:

Modellieren Sie einen Lichtschalter in einer Szene, bei dessen Betätigung, d.h. beim Anklicken mit der Maus, eine zusätzliche Lichtquelle in der Szene an- und ausgeschaltet wird. Die Lichtquelle sollte der BranchGroup `the Scene` und nicht der BranchGroup `bgLight` zugeordnet werden.