

Instrucciones para la parte obligatoria:

1. Para la cámara en primera persona, usa el teclado con las teclas W, A, S y D para moverte, las teclas direccionales o la rueda del ratón para rotar la cámara y las teclas + y - para alejar/acercar la cámara.
2. Para la cámara en tercera persona, usa el botón derecho del ratón para rotar y alejarse/acercarse, igual que en la primera persona.
3. Para seleccionar un objeto, haz clic izquierdo sobre el objeto a seleccionar. Para desmarcar, usa el clic derecho.

Partes opcionales hechas:

1. El objeto seleccionado cambia de material.
2. Haz doble clic sobre un objeto para cambiar el material del objeto seleccionado. Se abrirá un menú que te permitirá cambiar a tu gusto el color de cada tipo de material del objeto seleccionado.
3. Implementación de físicas al helicóptero, para usarlo, cambia la cámara con la tecla V. Para usarlo, consulta la ayuda con la opción –help del programa.
4. Estructura de clases.