

Idea principal:

La idea del sistema solar será un plano tridimensional en el que los planetas girarán en un eje cambiante. Es decir, el planeta girará alrededor del sol variando poco a poco el ángulo del eje.

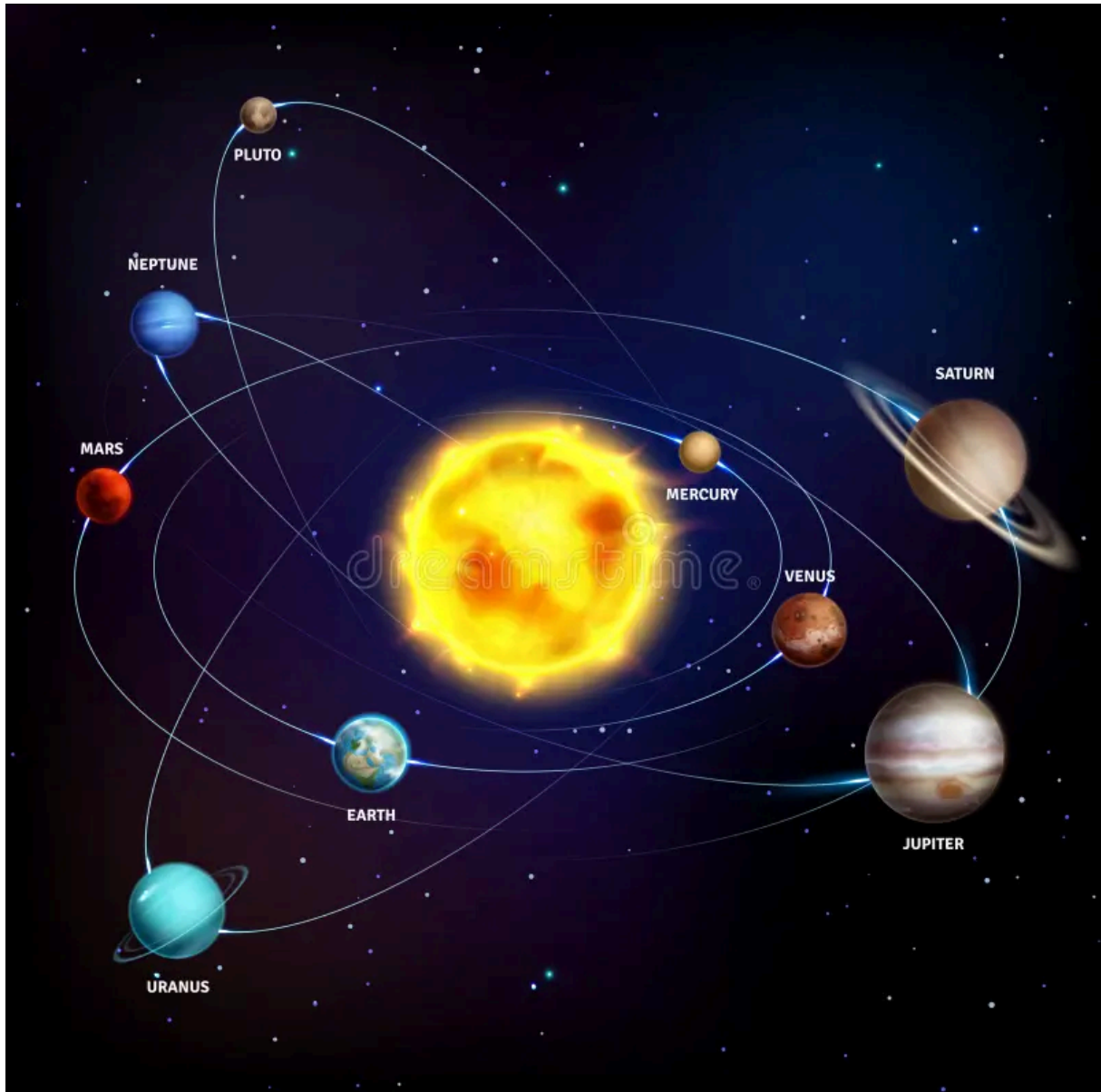
Game objects:

El sol será un game object central, en torno al que el resto de planetas girarán. Girará sobre sí mismo con una variación mínima del ángulo del eje.

El resto de planetas serán game objects independientes que girarán en base a transformaciones angulares y cada uno tendrá una velocidad determinada.

Venus, a excepción del resto de planetas, girará en sentido contrario para hacerlo más realista.

Por otro lado, Urano, girará en un ángulo de eje casi perpendicular al resto, como se puede apreciar en la siguiente imagen:



Como adición se podría meter la luna o algún asteroide cercano.

Elementos a usar:

Sin lugar a dudas usaría elementos como transforms para cambiar constantemente el ángulo del eje o la posición de los planetas.

Se podría usar herencia para crear los planetas con una clase padre llamada "Astro" o algo por el estilo.