Note concernant le projet Minecraft

* Editeur de terrain et scène 3D, avec des cubes.
* Date limite : 7 janvier 2020.
* Utilisé Git pour le projet (créer un repository).

A produire :

* Cubes dans un environnement 3D.
* Déplacement dans la scène (caméra, proposer deux types de camera ++).
* Différents types de cubes (avec des textures différentes ++).
* Interface, on peut utiliser ImGUI. On pourra facilement faire tous les menus qu’on veut comme ça.

Fonctionnalité obligatoire :

* Afficher un monde en cubes sur trois niveaux.
* Faire un outil de sélections des cubes. (Au moins au clavier)
* Avoir un contour sur l’élément sélectionné. Toujours visible même derrière des cubes.
* Outils d’ajout et de suppressions.
* Génération procédurale de map avec radial basis function.
* Implémenter des lumières (effet jour et nuit). Au moins une lumière directionnelle et un poit de lumière.

Fonctionnalités additionnelles :

* Faire la sélection à l’aide d’un curseur.
* Outils pinceaux texture.
* Outils pinceaux hauteur.
* Sauvegarde et chargement des fichiers map.
* Chargement de modèle 3D.
* Changer le mode de discrétisation