Tech stack :

* Glfw : windowing
* IMGUI : User Interface
* GLAD : OpenGL abstraction layer
* OpenGL : Render API
* PhysX : Physique
* SoLoud : audio
* Assimp : 3D model importer
* Stb\_image : Texture importer

Required Features :

* Buffers
* Shaders
* Camera
* Input
* Textures
* Models