

**CC3501**  
**Tarea 2 - Primavera 2023**

Esta tarea consiste en continuar el desarrollo de la tarea 1 con la siguiente funcionalidad:

1. (1.5 puntos) En su escena tendrá múltiples vehículos (mínimo 3). Estos vehículos pueden ser idénticos en forma a su vehículo original, es decir, no es necesario que diseñe vehículos nuevos. Sin embargo, su apariencia visual, en particular el *material* que los define, deberá ser distinto.
2. (1.5 puntos) Su programa se focalizará en mostrar un vehículo a la vez, como si fuese una pantalla de *selección de vehículo* o *car select* en un videojuego. Usted puede elegir entre mover una cámara entre ellos, o bien, cambiar el vehículo que se está desplegando. Es su decisión.
  - a. Para cambiar de vehículo enfocado se utiliza la barra de espacio o las teclas W/D.
3. (3 puntos) Su garaje debe tener al menos tres **fuentes de iluminación** en posiciones (o con direcciones) distintas (sin contar la luz ambiental). Los tipos de material de cada parte del vehículo deben ser graficados de manera coherente con estas fuentes de luz.
  - a. Por ejemplo, las ruedas del vehículo (si es que las tiene) tienen un material distinto al del chasis (que usualmente es metálico), por tanto, debiesen verse distinto con respecto a la luz (por ej., en un tipo de material hay reflejos especulares; en el otro, no).

Notas:

- La tarea **debe** funcionar con el entorno del curso, particularmente, con pyglet.
- La tarea se ejecutará con el comando `python tarea2.py` en la raíz del repositorio del curso.
- Recuerde que si su tarea se cae al ser ejecutada entonces tendrá un 1. En particular, si utiliza bibliotecas que no estén en el entorno del curso, su tarea no va a correr.

Fecha de entrega: **30 de octubre de 2023**, 23:59 Hrs.