Simularea unei curse de karting la Prejmer

Descriere generală:

Punem în scenă un traseu de curse tridimensional pe care este amplasat un kart. Traseul va fi bazat pe repere geografice reale, având drept punct de plecare traseul de karting de la Prejmer. Scenei îi vor fi aplicate texturi și obiecte tridimensionale care să contureze atmosfera traseului de curse. Această scenă, la randul ei, va fi cuprinsă într-un *skybox* pentru a realiza imaginea generală.

Funcționalități:

1. Vizualizare:
   * Perspectiva de vizualizare este din exteriorul kart-ului
2. Camera:
   * Camera va putea fi mutată prin intermediul tastelor
   * Va fi prezenta o functionalitate de zoom
3. Sistem de ciclu zi-noapte:
   * Timpul zilei va putea fi modificat în scenă prin intermediul tastelor
4. Obiecte in mișcare
   * Kart-ul va putea fi controlat din tastatura