**Oppgaven**  
Som utgangspunkt for denne oppgaven kan du/dere bruke en (evt. flere av) av følgende modeller:  
- kuben fra oblig1  
- kubemodellen (box.fbx) fra øving2  
- vedlagte sfære/kule-modell (sphere.x)  
- evt. annen kulemodell som du måtte finner på nett (NB! legg i så fall ved en lenke til der den hentes fra. Pass på evt. opphavsrettigheter). Kulemodellen fra lab2 gir ikke et bra resultat siden den hverken kan fargelegges uten å miste 3D-effekten eller lyssettes (krever normalvektorer). Den er også vanskelig å teksturere.

Ved hjelp av dette skal det lages et XNA-program som simulerer vårt solsystem på best mulig måte. Bruker du/dere en kube som planet blir det jo ikke spesielt realistisk men det er derimot enkelt å teksturere en kube i motsetning til en kule (du trenger ikke teksturere kulene, bruk lys og farger).  
  
I midten (og størst) står sola, plantene skal rotere om sola i tillegg til sin egen akse. Planetene har også måner som skal med. Størrelser og avstander kan være omtrentlig (forsøk imidlertid å gjøre dette så realistisk som mulig).

Elementer som inngår i oppgaven: ISROT, matrisestack, belsyning, teksturer  m.m.  
  
Følgende planeter, og tilhørende måner, skal med (i rekkefølge fra Sola):  
Merkur, Venus, Jorda, Mars, Jupiter, Saturn, Uranus, Neptun (Pluto er formelt ikke lenger en planet).

Se <http://en.wikipedia.org/wiki/Solar_System#Pluto_and_Charon>  
  
Inntil 2 studenter kan samarbeide og levere felles besvarelse på denne oppgaven.  
  
  
Lykke til!