1. Надо продумать загрузки моделей
2. Нужно научиться грузить текстурки

То есть если это в glut правда легко, юзаем его. Если это запарно, то просто на opengl быстро все напишем

1. Система юнитов

У юнита есть конструктор, деструктор и update, draw – базовый класс, **Unit**

Точно нужен класс сцены

1. Рендер
2. Юниты, сцены, и продумать все что может понадобиться для итоговой игры