

#### **==== Условия задачи ====**

Используя известные вам графические библиотеки (DirectX, OpenGL (Glut), WinAPI) расширить функциональные возможности фреймворка, реализованного в задании task\_1, и реализовать отрисовку объектов из файла на экране. Реализовать возможность гибкого расширения программы (возможность в будущем с минимальными затратами на изменение кода использовать новую графическую библиотеку).

#### **==== Результат ====**

На выходе нужно предоставить \*.exe-файл, при запуске которого демонстрируется работа фреймворка. Основной метод просмотра результата -- вывод объектов в графическом виде на экран.

Исполнение задачи не ограничено жесткими временными рамками, однако сроки должны быть рационально соответствовать количеству и качеству кода. Больше внимание при анализе результатов будет отдаваться логичности, оправданности и чистоте кода, расширяемости системы, доступности кода для понимания другими разработчиками, соответствию решения поставленным задачам и т.д.