



## Esercizio

- Partendo dal codice del progetto

- Lab.02.transform

- modificare il codice in modo che, utilizzando le funzioni `draw_unit_cube` e `draw_cylinder`, si implementi la funzione **`draw_car()`**, che disegna figura di un'auto fatta da un box centrato in  $(0,0,0)$  e di dimensioni  $(1,0.2,3)$  e quattro cilindri come ruote di dimensioni e posizione sensate (fate voi).
    - Controllate la rotazione delle ruote anteriori (convenzionalmente quelle con la coordinata  $z$  negativa) per mezzo delle frecce su/giù
    - Bonus: aggiungere il grado di libertà in modo che l'auto possa sterzare