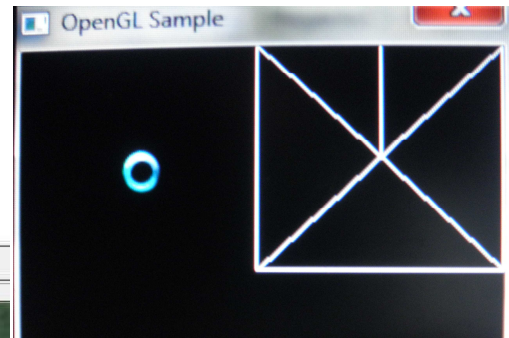


# OpenGL

```
Dev-C++ 4.9.9.2 - [Proyecto1] - Proyecto2.dev
Archivo Edición Buscar Ver Proyecto Ejecutar Depurar Herramientas CVS Ventana Ayuda
Nuevo... Insertar... Añadir/Quitar l a
Proyecto Clases Depurar main2.c
Proyecto1
  main2.c
/* OpenGL animation code goes here */
glClearColor (0.0f, 0.0f, 0.0f, 0.0f);
glClear (GL_COLOR_BUFFER_BIT);
glPushMatrix ();
glBegin (GL_LINE_STRIP);
glVertex2f (0.0,0.0);
glVertex2f (1.0,1.0);
glVertex2f (0.0,0.0);
glVertex2f (1.0,0.0);
glVertex2f (0.5,0.5);
glVertex2f (0.5,1.0);
glVertex2f (1.0,1.0);
glVertex2f (1.0,0.0);
glVertex2f (0.5,0.5);
glVertex2f (0.0,1.0);
glVertex2f (1.0,1.0);
glVertex2f (1.0,0.0);
glVertex2f (0.0,0.0);
glVertex2f (0.0,1.0);
glVertex2f (1.0,1.0);
glVertex2f (1.0,0.0);
96: 21 Insertar Líneas del Archivo: 189
```



```
Dev-C++ 4.9.9.2 - [Proyecto2] - Proyecto3.dev
Archivo Edición Buscar Ver Proyecto Ejecutar Depurar Herramientas CVS Ventana Ayuda
Nuevo... Insertar... Añadir/Quitar l a
Proyecto Clases Depurar main3.cpp
Proyecto2
/* enable OpenGL for the window */
EnableOpenGL (hWnd, &hDC, &hRC);
/* OpenGL animation code goes here */
glClearColor (0.0f, 0.0f, 0.0f, 0.0f);
glClear (GL_COLOR_BUFFER_BIT);
glPushMatrix ();
glBegin (GL_LINE_LOOP);
glVertex2f (0.0f, 1.0f);
glVertex2f (0.87f, -0.5f);
glVertex2f (-0.87f, -0.5f);
glVertex2f (-0.0f, -1.0f);
glVertex2f (-0.87f, 0.5f);
glVertex2f (0.87f, 0.5f);
glEnd ();
glPopMatrix ();
SwapBuffers (hDC);
Sleep (2000);
/* shutdown OpenGL */
76: 32 Insertar Líneas del Archivo: 176
```

