#include <stdlib.h>

#include <GL/glut.h>

#define PI 3.1415926535898

// Função callback de redesenho da janela de visualização

void Desenha(void)

{

// Limpa a janela de visualização com a cor branca

glClearColor(0,0,0,0);

glClear(GL\_COLOR\_BUFFER\_BIT);

float angle, raio\_x, raio\_y;

int i;

GLfloat circle\_points = 100;

glBegin(GL\_LINE\_LOOP);

for (i = 0; i < circle\_points; i++) {

angle = 2\*PI\*i/circle\_points;

glVertex2f(cos(angle)

\*5, sin(angle)\*5);

}

glEnd();