

(a) GLSCらしいプログラム

```
#include<stdio.h>
```

```
int main(void){
```

変数の宣言, 初期化等

タイムループ

数値計算パート

Call subroutine1.c

⋮

Call subroutineX.c

何度かに一回だけ画面に出す

Call graph1.c

⋮

Call graphX.c

```
return 0;
```

```
}
```

(b) OpenGLらしいプログラム

```
#include<stdio.h>
```

OpenGLに与える関数1

OpenGLに与える関数2

OpenGLに与える関数3

```
int main(void){
```

glutの初期化

windowの初期化

関数1,2,...を呼ぶ

glutMainLoop();

```
return 0;
```

```
}
```