**OpenGL (Open Graphics Library) é uma API (Application Programming Interface) multiplataforma e multilíngue para renderizar gráficos vetoriais 2D e 3D. A API é normalmente usada para interagir com uma GPU (Graphics Processing Unit) para obter renderização acelerada por hardware.**

**Triangulo**

glBegin(GL\_POLYGON); // Primitiva para desenhar um polígono

glVertex2f( 0.0f, 0.0f); // define o primeiro vértice do polígono

glVertex2f( 0.25f, 0.50f); // define o segundo vértice do polígono

glVertex2f( 0.50f, 0.0f); // define o terceiro vértice do polígono

glEnd();

**Triângulos que compartilham os lados**

glBegin(GL\_TRIANGLE\_STRIP); // Primitiva para desenhar um polígono

glVertex2f( 0.0f, 0.0f); // define o primeiro vértice do polígono

glVertex2f( 0.25f, 0.50f); // define o segundo vértice do polígono

glVertex2f( 0.50f, 0.0f); // define o terceiro vértice do polígono

glVertex2f(0.75f,0.50f); // define o quarto vértice do polígono

glVertex2f(1.0f,0.0f); // define o quinto vértice do polígono

glEnd();

**Quadrado**

glBegin(GL\_QUADS); // Primitiva para desenhar um polígono

glVertex2f( 0.0f, 0.0f); // define o primeiro vértice do polígono

glVertex2f( 0.0f, 0.25f); // define o segundo vértice do polígono

glVertex2f(0.25f,0.25f); // define o terceiro vértice do polígono

glVertex2f( 0.25f, 0.0f); // define o quarto vértice do polígono

glEnd();