رسم دائرة - 1

```
void mydisplay_12()
{
    glClearColor(1,1,1,0);
    glClear(GL_COLOR_BUFFER_BIT);
    glColor3f(1,0,0);
    glLineWidth(5);
    //glBegin(GL_POLYGON);
    glBegin(GL_LINE_STRIP);
    int x=250 , y=250 , r=100;
    float pi = 22.0/7.0;
    for(float i=0 ; i <= 2*pi ; i+=0.001)
     {
        glVertex2f(x+sin(i)*r,y+cos(i)*r);
     }
    glEnd();
    glFlush();
}</pre>
```

رسم دائرة - 2

```
void mydisplay_12()
{
    glClearColor(1,1,1,0);
    glClear(GL_COLOR_BUFFER_BIT);
    glColor3f(1,0,0);
    glLineWidth(5);
    glBegin(GL_POLYGON);
    //glBegin(GL_LINE_STRIP);
    int x=250 , y=250 , r=100;
    float pi = 22.0/7.0;
    for(float i=0 ; i <= 2*pi ; i+=0.001)
     {
        glVertex2f(x+sin(i)*r,y+cos(i)*r);
     }
    glEnd();
    glFlush();
}</pre>
```

رسم شكل بيضاوي - 1

```
void mydisplay_13()
             glClearColor(1,1,1,0);
                                       glClear(GL_COLOR_BUFFER_BIT);
                                      glColor3f(1,0,0);
             glLineWidth(5);
             //glBegin(GL_POLYGON);
                                       glBegin(GL_LINE_STRIP);
                                                                              int x=250 , y=250 , r=100;
                                                                             float pi = 22.0/7.0;
                                                                             for(float i=0; i <= 2*pi; i+=0.001)
                                       y -- زيادة في محور // glVertex2f(x+sin(i)*r,y+cos(i)*(r*2)); // عند الله عند المراجعة المراج
                                        y -- نقص في محور // ;glVertex2f(x+sin(i)*r,y+cos(i)*(r*0.5))
                          }
                                       glEnd();
                                      glFlush();
}
```

رسم شكل بيضاوي - 2

```
void mydisplay_13()
  glClearColor(1,1,1,0);
      glClear(GL_COLOR_BUFFER_BIT);
      glColor3f(1,0,0);
  glLineWidth(5);
  //glBegin(GL_POLYGON);
       glBegin(GL_LINE_STRIP);
             int x=250 , y=250 , r=100;
             float pi = 22.0/7.0;
             for(float i=0; i <= 2*pi; i+=0.001)
    {
       y -- زيادة في محور // ;(y -- زيادة في محور // ;(y glVertex2f(x+sin(i)*r,y+cos(i)*(r*2))
       y -- نقص في محور // glVertex2f(x+sin(i)*r,y+cos(i)*(r*0.5)); // عن محور //
    }
      glEnd();
      glFlush();
}
```