```
#include<windows.h>
#include <GL/glut.h>
#include <math.h>


void mydisplay_1();
void mydisplay_2();
void mydisplay_3();
void mydisplay_4();
void mydisplay_5();

int main()
{
	glutInitWindowSize(500,500);
	glutInitWindowPosition(100,100);
	glutCreateWindow("project_1");
	gluOrtho2D(0,500,0,500);
	glutDisplayFunc(mydisplay_5);
	glutMainLoop();
}

/************************************************/
/****************** NUM ( 1 ) *******************/
/****************** نقطة ********************/
/************************************************/
void mydisplay_1()
{
  glClearColor(1,1,1,0);
	glClear(GL_COLOR_BUFFER_BIT);

	glColor3f(0,0,1);
  glPointSize(10);
	glBegin(GL_POINTS);
		glVertex2f(250,250);
	glEnd();

	glColor3f(1,0,0);
  glPointSize(10);
	glBegin(GL_POINTS);
		glVertex2f(400,400);
	glEnd();

	glFlush();
}
```

```
/************************************************/
/****************** NUM ( 2 ) ******************/
/****************** رسم خط ******************/
/************************************************/
void mydisplay_2()
{
  glClearColor(1,1,1,0);
        glClear(GL_COLOR_BUFFER_BIT);
        glColor3f(0,1,0);

        glLineWidth(10);
        glBegin(GL_LINES);
     // start point
                glVertex2f(0,0);
                // end point
                glVertex2f(250,250);
        glEnd();
        glFlush();
}

/************************************************/
/****************** NUM ( 3 ) ******************/
/****************** رسم خطين ******************/
/************************************************/
void mydisplay_3()
{
  glClearColor(1,1,1,0);
        glClear(GL_COLOR_BUFFER_BIT);
        glColor3f(0,1,0);
  glPointSize(10);

  glLineWidth(10);
        glBegin(GL_LINES);
     // start point
                glVertex2f(0,0);
                // end point
                glVertex2f(250,250);

                // start point
                glVertex2f(250,250);
```

```
		// end point
		glVertex2f(500,0);
	glEnd();

	glFlush();
}

/************************************************/
/****************** NUM ( 4 ) *******************/
/****************** رسم مثلث ********************/
/************************************************/
void mydisplay_4()
{
  glClearColor(1,1,1,0);
	glClear(GL_COLOR_BUFFER_BIT);
	glColor3f(1,0,0);
  glPointSize(10);

  glLineWidth(5);
	glBegin(GL_LINES);
    // start point
		glVertex2f(50,50);
		// end point
		glVertex2f(250,250);

		// start point
		glVertex2f(250,250);
		// end point
		glVertex2f(450,50);

		// start point
		glVertex2f(450,50);
		// end point
		glVertex2f(50,50);
	glEnd();

	glFlush();
}

/************************************************/
/****************** NUM ( 5 ) *******************/
/************ رسم مثلث بطريقة أخري ***************/
/************************************************/
void mydisplay_5()
```

```
{
   glClearColor(1,1,1,0);
         glClear(GL_COLOR_BUFFER_BIT);
         glColor3f(0,0,1);
   glPointSize(10);

   glLineWidth(5);
         glBegin(GL_LINE_LOOP);
      // start point
                  glVertex2f(50,50);
                  // start point
                  glVertex2f(450,450);
                  // start point
                  glVertex2f(450,50);

         glEnd();

         glFlush();
}
```