

```
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();
}
```

```
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();
}
```

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)
        {
            //glVertex2f(x+sin(i)*r,y+cos(i)*(r*2)); // زيادة في محور y
            glVertex2f(x+sin(i)*r,y+cos(i)*(r*0.5)); // نقص في محور y
        }
    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)
        {
            glVertex2f(x+sin(i)*r,y+cos(i)*(r*2)); // زيادة في محور y
            //glVertex2f(x+sin(i)*r,y+cos(i)*(r*0.5)); // نقص في محور y
        }
    glEnd();
    glFlush();
}
```