

رسم مثلث باستخدام GL_LINE_LOOP

```
void mydisplay_5()
{
    glClearColor(1,1,1,0);
    glClear(GL_COLOR_BUFFER_BIT);
    glColor3f(0,0,1);
    glLineWidth(5);
    glBegin(GL_LINE_LOOP);
    // start point
    glVertex2f(50,50);
    // start point
    glVertex2f(450,450);
    // start point
    glVertex2f(450,50);
    glEnd();
    glFlush();
}
```

رسم مثلث باستخدام GL_LINE_STRIP

```
void mydisplay_6()
{
    glClearColor(1,1,1,0);
    glClear(GL_COLOR_BUFFER_BIT);
    glColor3f(0,0,1);
    glLineWidth(5);
    glBegin(GL_LINE_STRIP);
        glVertex2f(50,50);
        glVertex2f(450,450);
        glVertex2f(450,50);
        glVertex2f(50,50);
    glEnd();
    glFlush();
}
```

رسم مربع GL_LINE_LOOP

```
void mydisplay_7()
{
    glClearColor(1,1,1,0);
    glClear(GL_COLOR_BUFFER_BIT);
    glColor3f(1,0,0);
    glLineWidth(5);
    glBegin(GL_LINE_LOOP);
        glVertex2f(50,50);
        glVertex2f(50,250);
        glVertex2f(450,250);
        glVertex2f(450,50);
    glEnd();
    glFlush();
}
```

رسم مربع GL_LINE_STRIP

```
void mydisplay_8()
{
    glClearColor(1,1,1,0);
    glClear(GL_COLOR_BUFFER_BIT);
    glColor3f(1,0,0);

    glLineWidth(5);
    glBegin(GL_LINE_STRIP);
        glVertex2f(50,50);
        glVertex2f(50,250);
        glVertex2f(450,250);
        glVertex2f(450,50);
        glVertex2f(50,50);
    glEnd();
    glFlush();
}
```