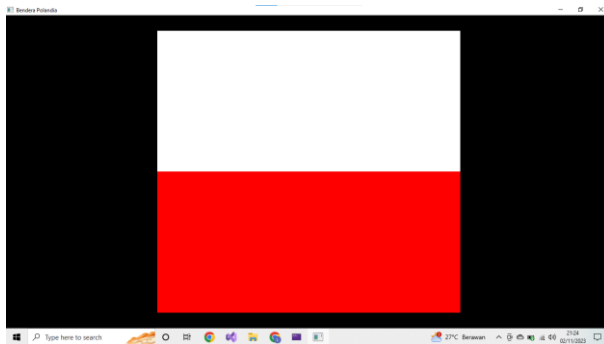


Nama : Nurlaelia

Nim : D0221099

1. Bendera Polandia



```
#include <iostream>
#include <GL/freeglut.h>

void display() {
    glClear(GL_COLOR_BUFFER_BIT);

    // Menampilkan bendera Polandia

    glColor3f(1.0, 1.0, 1.0); // Warna putih
    glBegin(GL_QUADS);
    glVertex2f(0.25, 0.5); // Titik sudut kiri atas
    glVertex2f(0.75, 0.5); // Titik sudut kanan atas
    glVertex2f(0.75, 0.95); // Titik sudut kanan bawah
    glVertex2f(0.25, 0.95); // Titik sudut kiri bawah
    glEnd();

    glColor3f(1.0, 0.0, 0.0); // Warna merah
    glBegin(GL_QUADS);
    glVertex2f(0.25, 0.05); // Titik sudut kiri bawah
    glVertex2f(0.75, 0.05); // Titik sudut kanan bawah
    glVertex2f(0.75, 0.5); // Titik sudut kanan atas
    glVertex2f(0.25, 0.5); // Titik sudut kiri atas
```

```

        glEnd();

        glFlush();
    }

    int main(int argc, char** argv) {
        // Inisialisasi GLUT
        glutInit(&argc, argv);
        glutInitDisplayMode(GLUT_SINGLE | GLUT_RGB);
        glutInitWindowSize(400, 400);
        glutInitWindowPosition(0, 0);
        glutCreateWindow("Bendera Polandia");

        // Inisialisasi OpenGL
        glClearColor(0.0, 0.0, 0.0, 1.0);
        glColor3f(0.0, 0.0, 0.0);
        glPointSize(2.0);
        glMatrixMode(GL_PROJECTION);
        glLoadIdentity();
        gluOrtho2D(0.0, 1.0, 0.0, 1.0);

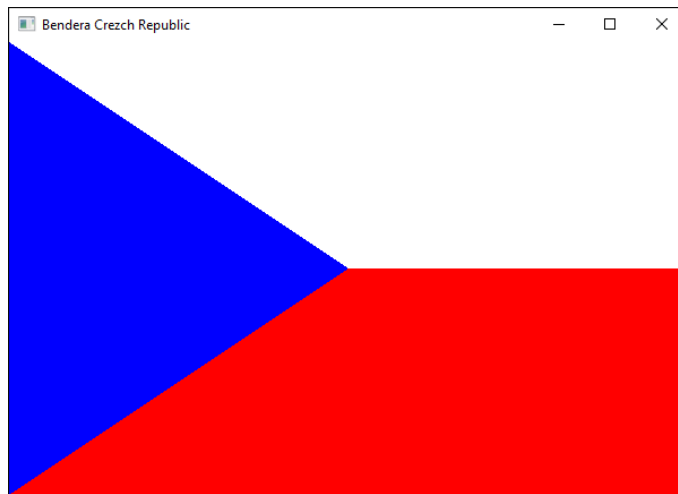
        // Daftarkan fungsi display
        glutDisplayFunc(display);

        // Loop utama
        glutMainLoop();

        return 0;
    }

```

2. Bendera Czech Republic



```
#include <iostream>
#include <GL/freeglut.h>

void display() {
    glClear(GL_COLOR_BUFFER_BIT);

    // Mengatur ukuran tampilan menjadi 600 x 400.
    glViewport(0, 0, 600, 400);

    // Mengatur warna dan mulai menggambar segiempat pertama (putih).
    glColor3f(1.0, 1.0, 1.0);
    glBegin(GL_QUADS);
    glVertex2f(0.0, 400.0);
    glVertex2f(600.0, 400.0);
    glVertex2f(600.0, 200.0);
    glVertex2f(0.0, 200.0);
    glEnd();

    // Mengatur warna dan menggambar segiempat kedua (merah).
    glColor3f(1.0, 0.0, 0.0);
    glBegin(GL_QUADS);
    glVertex2f(0.0, 200.0);
    glVertex2f(600.0, 200.0);
    glVertex2f(600.0, 0.0);
    glVertex2f(0.0, 0.0);
    glEnd();
}
```

```

    // Mengatur warna dan menggambar segitiga (biru) di atas.
    glColor3f(0.0, 0.0, 1.0);
    glBegin(GL_TRIANGLES);
    glVertex2f(0.0, 400.0);
    glVertex2f(300.0, 200.0);
    glVertex2f(0.0, 0.0);
    glEnd();

    glFlush();
}

void myinit() {
    glClearColor(0.0, 0.0, 0.0, 1.0);
    glPointSize(2.0);
    glMatrixMode(GL_PROJECTION);
    glLoadIdentity();
    gluOrtho2D(0.0, 600.0, 0.0, 400.0);
}

int main(int argc, char** argv) {
    glutInit(&argc, argv);
    glutInitDisplayMode(GLUT_SINGLE | GLUT_RGB);
    glutInitWindowSize(600, 400);
    glutInitWindowPosition((glutGet(GLUT_SCREEN_WIDTH) - 600) / 2,
(glutGet(GLUT_SCREEN_HEIGHT) - 400) / 2);
    glutCreateWindow("Bendera Crezch Republic");
    glutDisplayFunc(display);
    myinit();
    glutMainLoop();
    return 0;
}

```

3. Bendera Palestina



```
#include <iostream>
#include <GL/freeglut.h>

void display() {
    glClear(GL_COLOR_BUFFER_BIT);

    // Mendapatkan lebar dan tinggi jendela
    int windowWidth = glutGet(GLUT_WINDOW_WIDTH);
    int windowHeight = glutGet(GLUT_WINDOW_HEIGHT);

    // Menggambar persegi panjang hitam di tengah
    glColor3f(0.0, 0.0, 0.0);
    glBegin(GL_QUADS);
    glVertex2f(-0.3, -0.1); // Koordinat berdasarkan perubahan ukuran
jendela
    glVertex2f(0.3, -0.1);
    glVertex2f(0.3, 0.1);
    glVertex2f(-0.3, 0.1);
    glEnd();

    // Menggambar persegi panjang putih di tengah
    glColor3f(1.0, 1.0, 1.0);
```

```

    glBegin(GL_QUADS);
    glVertex2f(-0.3, -0.3); // Koordinat berdasarkan perubahan ukuran
jendela
    glVertex2f(0.3, -0.3);
    glVertex2f(0.3, -0.1);
    glVertex2f(-0.3, -0.1);
    glEnd();

    // Menggambar persegi panjang hijau di tengah
    glColor3f(0.0, 1.0, 0.0);
    glBegin(GL_QUADS);
    glVertex2f(-0.3, -0.5); // Koordinat berdasarkan perubahan ukuran
jendela
    glVertex2f(0.3, -0.5);
    glVertex2f(0.3, -0.3);
    glVertex2f(-0.3, -0.3);
    glEnd();

    // Menggambar segitiga merah di tengah
    glColor3f(1.0, 0.0, 0.0);
    glBegin(GL_TRIANGLES);
    glVertex2f(-0.3, 0.1); // Titik kiri bawah
    glVertex2f(0.0, -0.2); // Titik tengah atas
    glVertex2f(-0.3, -0.5); // Titik kanan bawah
    glEnd();

    glFlush();
}

void myinit() {
    glClearColor(1.0, 1.0, 1.0, 1.0);
    glMatrixMode(GL_PROJECTION);
    glLoadIdentity();
    gluOrtho2D(-1.0, 1.0, -1.0, 1.0);
}

int main(int argc, char** argv) {
    glutInit(&argc, argv);
    glutInitDisplayMode(GLUT_SINGLE | GLUT_RGB);

```

```
glutInitWindowSize(900, 600);
glutInitWindowPosition(0, 0);
glutCreateWindow("Bendera Palestina");

glutDisplayFunc(display);
myinit();

glutMainLoop();

return 0;
}
```