

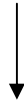
INCLUDE



DEFINE



INICIO → gluOrtho2D(-100.0, 100.0, -100.0, 100.0);



miDibujo



MAIN → glutDisplayFunc(miDibujo);

```

void miDibujo(void)
{
    GLfloat y;                                // coordenada Y
    GLint factor = 1;                          // factor de línea
    GLushort pattern = 0x5555;                // Tipo de Patrón
    glClear(GL_COLOR_BUFFER_BIT); // Limpia la ventana con el color actual
    glEnable(GL_LINE_STIPPLE);
    for (y = -90.0f; y < 90.0f; y += 20.0f) // incrementa 20 en y
    {
        glLineStipple(factor,pattern); //Inicializa el patrón
        glBegin(GL_LINES);           // Dibuja las líneas
            glVertex2f(-80.0f, y);
            glVertex2f( 80.0f, y);
        glEnd();
        factor++;
    }
    glFlush();
}

```

```
for (y = -90.0f; y < 90.0f; y += 20.0f) // incrementa 20 en y
```

```
glVertex2f(-80.0f, y);
```

```
glVertex2f( 80.0f, y);
```

