



```
void dibuja_Puntos(int x, int y)
{
    glBegin(GL_POINTS);
        glVertex2i(x,y);
    glEnd();
    glFlush();
}
```

Ver página 15 libro

```
void mi_Raton(int boton, int estado, int x, int y)
{
    if (boton == GLUT_LEFT_BUTTON && estado == GLUT_DOWN)
        dibuja_Puntos(x, A1-y);
    else if (boton == GLUT_RIGHT_BUTTON && estado == GLUT_DOWN)
        glClear(GL_COLOR_BUFFER_BIT);
}
```