

INCLUDE → <fstream.h>



DEFINE



Mi_inicio



setWindow



setViewport



drawPolyLineFile



miDibujo



MAIN

```
void miDibujo(void)  
{  
glClear(GL_COLOR_BUFFER_BIT); //Limpia la pantalla  
//Dibuja las líneas de separación de las ventanas  
    glColor3f(0.0f, 0.0f, 1.0f); //El color a dibujar  
    setWindow(0.0,640.0,0.0,480.0);  
    setViewport(0,640,0,480);  
    glBegin(GL_LINES);  
        glVertex2i(0,240);  
        glVertex2i(640,240);  
        glVertex2i(320,0);  
        glVertex2i(320,480);  
    glEnd();  
    glFlush();
```

```
glColor3f(1.0f, 0.0f, 0.0f); //El color a dibujar
```

```
//Esquina inferior izquierda
```

```
    setWindow(0.0,640.0,0.0,480.0);
```

```
    glViewport(0,0,320,240);
```

```
    drawPolyLineFile("dino.dat");
```

```
//Esquina inferior derecha
```

```
    setWindow(0.0,320,0.0,240.0);
```

```
    glViewport(320,0,640,240);
```

```
    drawPolyLineFile("dino.dat");
```

```
//Esquina superior izquierda
```

```
    setWindow(-10.0,240.0,320.0,600.0);
```

```
    glViewport(0,240,320,480);
```

```
    drawPolyLineFile("dino.dat");
```

```
//Superior derecha
```

```
    setWindow(160.0,480.0,37.5,277.5);
```

```
    glViewport(320,240,640,480);
```

```
    drawPolyLineFile("dino.dat");
```

```
}
```