

INCLUDE



DEFINE



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



miDibujo



MAIN → glutDisplayFunc(miDibujo);

```

void miDibujo(void)
{
    GLfloat y;                                // Almacena las distintas coordenadas de y
    GLfloat fSizes[2];                        // Rango de la matriz de ancho de línea
    GLfloat fCurrSize;                        // Almacena el tamaño actual
    glClear(GL_COLOR_BUFFER_BIT); // Limpia la ventana con el color actual
    // Toma el tamaño de la matriz y asigna el valor menor
    glGetFloatv(GL_LINE_WIDTH_RANGE,fSizes);
    minimo = fSizes[0];
    for(y = -90.0f; y < 90.0f; y += 20.0f) // Incrementa el eje Y 20 unidades cada vez
    {
        glLineWidth(minimo); // Asigna ancho de línea
        glBegin(GL_LINES); // Dibuja la línea
        glVertex2f(-80.0f, y);
        glVertex2f(80.0f, y);
        glEnd();
        minimo += 1.0f; // Incrementa el ancho de línea
    } glFlush();
}

```

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

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

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

