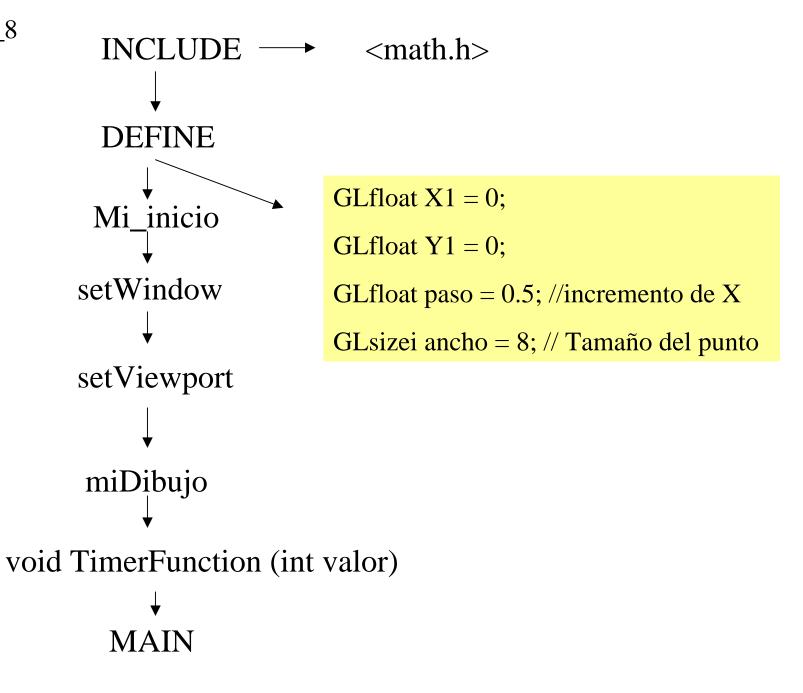
Prácitca 3_8



```
void mi_Dibujo(void)
glClear(GL_COLOR_BUFFER_BIT); //Limpia la pantalla
setWindow(0.0,(double) An, 0.0, (double) Al);
setViewport(0,An,0,Al);
//Dibuja eje X
glColor3f(1.0f, 0.0f, 0.0f); //El color a dibujar
glBegin(GL_LINE_STRIP);
glVertex2f(0.0,0.0);
glVertex2f((double)An,0.0);
glEnd();
//Dibuja eje Y
glColor3f(0.0f, 1.0f, 0.0f); //El color a dibujar
glBegin(GL_LINE_STRIP);
glVertex2f( 0.0f, 0.0f);
glVertex2f( 0.0f, (double)Al);
glEnd();
glColor3f(0.5f, 0.5f, 0.5f); //El color a dibujar
glBegin(GL_LINE_STRIP);
```

```
float x=0,y=0;
            for (int i = 0; i < 400; i + +)
                          x = x + i;
                          y = 15*(sqrt(x + 50.0));
                          glVertex2f(x, y);
            glEnd();
//dibuja el rectángulo a mover
glColor3f(0.0f, 0.0f, 1.0f); //El color a dibujar
glRectf(X1,Y1,X1 + ancho,Y1 + ancho);
//Comando Flush para dibujar
glutSwapBuffers();
void TimerFunction (int valor)
              //vuelve al inicio si llega al final
              if (X1 > An - ancho) X1 = 0.0;
              X1 += paso;
              Y1 = 15*(sqrt(X1 + 50.0));
              glutPostRedisplay();
              glutTimerFunc (3, TimerFunction, 1);
```

```
void TimerFunction (int valor)
        //vuelve al inicio si llega al final
        if (X1 > An - ancho) X1 = 0.0;
        X1 += paso;
        Y1 = 15*(sqrt(X1 + 50.0));
        glutPostRedisplay();
        glutTimerFunc (3, TimerFunction, 1);
```