

INCLUDE



DEFINE



INICIO



RANDOM



DIBUJO ALEATORIO



miDibujo



MAIN —————> glutDisplayFunc(miDibujo);

```
void dibujo_aleatorio(int num, float numColor, int Ancho, int Alto)
{
glClearColor(numColor,numColor,numColor,0.0);
glClear(GL_COLOR_BUFFER_BIT);

    for (int i=0; i<num ;i++)
    {
        GLint x1 = random(Ancho);//situa la esquina aleatoriamente
        GLint y1 = random(Alto);
        GLint x2 = random(Ancho);//ajusta el ancho
        GLint y2 = random(Alto);
        GLfloat lev = random(10)/10.0; // valor aleatorio entre 0 y 1
        glColor3f(lev,lev,lev); //Especifica el un nivel de gris
        glRecti(x1,y1,x2,y2); //Dibuja el rectángulo
    }

glFlush();
}
```

// Dibujo

void miDibujo(void)

{

dibujo_aleatorio(8,1.0,200,380);

}