



```
void miTeclado(unsigned char tecla,int RatonX,int RatonY )
```

```
{
```

```
    static GLintPoint List[NUM];
```

```
    static int last = -1;
```

```
    GLint x = RatonX;    //Graba la posición del ratón
```

```
    GLint y = An - RatonY; //Cambio de referencia
```

```
    switch(tecla)
```

```
    {
```

```
    case 'p':
```

```
        dibuja_Punto(x,y); // Dibuja un punto en la posición del ratón
```

```
        break;
```

```
    case 'l':    List[++last].x = x; //añade un punto
```

```
        List[ last].y = y;
```

```
        glClear(GL_COLOR_BUFFER_BIT);
```

```
        glBegin(GL_LINE_STRIP);
```

```
            glVertex2i(0,0);
```

```
            glVertex2i(List[last].x,List[last].y);
```

```
        glEnd();
```

```
        glFlush();
```

```
        break;
```

```
    case 'S':
```

```
        exit(-1); //Termina el programa
```

```
    default:
```

```
        break; //No hace nada
```

```
    } }
```

miTeclado