



```

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);
}
```