

INCLUDE → <fstream.h>



DEFINE



Mi_inicio



setWindow



setViewport



drawPolyLineFile



miDibujo



MAIN

```
void miDibujo(void)  
{  
  
    glClear(GL_COLOR_BUFFER_BIT); //Limpia la pantalla  
  
    for(int i=0; i< 5; i++)  
        for(int j=0;j<5;j++)  
            {  
  
                if((i+j) %2 ==0) //Si i+j es par  
                    setWindow(0,640.0,0,480.0); //Derecha arriba de la ventana  
  
                else  
                    setWindow(0.0, 640.0, 480.0, 0.0); //Giro de la ventana  
                        glViewport(i*128,j*96,128,96);  
                        drawPolyLineFile('dino.dat');  
            }  
  
    }
```