

INCLUDE



DEFINE



INICIO



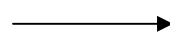
AJEDREZ



miDibujo



MAIN



glutDisplayFunc(miDibujo);

```
void ajedrez (GLint tamanio)
```

```
{
```

```
GLfloat r1,r2,g1,g2,b1,b2;
```

```
r1 = 1.0 ; r2 = 0.4;
```

```
b1 = g1 = r1; b2 = g2 = r2;
```

```
for (GLint i=0; i <=7;i++)
```

```
    for(GLint j=0; j<=7; j++)
```

```
    {
```

```
        if((i+j)%2 ==0) //Si i+j es par
```

```
            glColor3f(r1, g1, b1);
```

```
        else //Si i+j es impar
```

```
            glColor3f(r2, g2, b2);
```

```
        glRecti(i*tamano,j*tamano,i*tamano+tamano,j*tamano+tamano);
```

```
    }
```

```
    glFlush();
```

```
}
```

// Dibujo

void miDibujo(void)

{

ajedrez(50);

}