

INCLUDE → <fstream.h>



DEFINE



Mi_inicio



setWindow



setViewport



drawPolyLineFile



miDibujo



MAIN

```
void mi_Dibujo(void)
{
    glClear(GL_COLOR_BUFFER_BIT); // limpia la pantalla

    setWindow(0,640.0,0,480.0);

    for(int i=0; i< 5; i++)
        for(int j=0;j<5;j++)
        {
            glViewport(i*128,j*96,128,96);

            drawPolyLineFile('dino.dat');

        }
}
```

Cada copia se dibuja en un PV de tamaño 128x96 pixels con relación de aspecto 640/480, así no se distorsiona el dinosaurio.