

1. `ParameterX, ParameterY, parameterCalculation();`
2. `glutInit(),glutCreateWindow(),glutDisplayFunc(),glScaled(),glutFullScreen()`,`glutMainLoop();``glutInit()` - починає роботу openGL, `glutCreateWindow()` - створює вікно з позначіним ім'ям,`glutDisplayFunc()` - встановлює зворотний виклик дисплея для поточного вікна,`glScaled()` - масштабування екрану,`glutFullScreen()` - переведе вікно на весь екран,`glutMainLoop()` - починає нескінченний цикл виконання подій openGL до його закриття.
3. `glBegin()/glEnd(), glVertex2f(), glColor3f();``glBegin()` задає тип примітива, а `glEnd()` закінчує примітив, `glVertex2f()` задає точки примітива по координатам  $x$  і  $y$ , `glColor3f()` задає колір точки і в наслідок усієї лінії.
4. `glClearColor();` колір вікна.
5. точка, відрізок та багатокутник. Кожен із цих об'єктів описується перерахуванням своїх вершин: координати точки, кінців відрізка чи вершин багатокутника.