

Código 1: Ventana

```
#ifdef WIN32
    #include <windows.h>
#endif
#include <GL/gl.h>
#include <GL/glut.h>

void Dibuja(void)
{
    glClear(GL_COLOR_BUFFER_BIT);          // limpia la pantalla
    glFlush();
}

int main(int argc, char** argv)
{
    glutInit(&argc, argv);
    glutInitDisplayMode(GLUT_SINGLE | GLUT_RGBA);
    glutInitWindowSize(640, 480);
    glutInitWindowPosition(100, 150);
    glutCreateWindow("Ventana");
    glutDisplayFunc(Dibuja);
    glutMainLoop();
    return 0;
}
```

