

Código 2: Puntos

```
#include <windows.h>
#include <GL/glut.h>           // no lleva include <GL/gl.h> porque glut.h ya la incluye

void Inicializa(void)
{
    glClearColor(1.0,1.0,1.0,0.0);    // color de background blanco
    glMatrixMode(GL_PROJECTION);
    glLoadIdentity();
    gluOrtho2D(0.0, 640.0, 0.0, 480.0);
}

void Dibuja(void)
{
    glClear(GL_COLOR_BUFFER_BIT);      // limpia la pantalla
    glColor3f(0.0, 0.0, 0.0);         // color de dibujo negro
    glPointSize(12.0);                 // tamaño del punto en pixeles
    glBegin(GL_POINTS);                // dibuja puntos
        glVertex2i(200, 150);          // coordenadas del 1er punto
        glVertex2i(200, 330);          // coordenadas del 2do punto
        glVertex2i(350, 330);          // coordenadas del 3er punto
    glEnd();
    glFlush();
}

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

