

Código 3: Tablero

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

void Inicializa(void)
{
    glClearColor(0.0, .75, 0.75, 0.0);
    glMatrixMode(GL_PROJECTION);
    glLoadIdentity();
    gluOrtho2D(0.0, 640.0, 0.0, 480.0);
}

void Dibuja(void)
{
    int i,j;
    GLboolean usarRojo = GL_TRUE;
    float rojo[]={1.,0.,0.};
    float negro[]={0.,0.,0.};

    glClear(GL_COLOR_BUFFER_BIT);
    for (i = 120; i<(120+8*50); i+=50){
        usarRojo = !usarRojo;
        for (j = 40; j<(40+8*50); j+=50){
            if (usarRojo) glColor3fv(rojo);
            else glColor3fv(negro);
            glRecti(i,j,i+50,j+50);
            usarRojo = !usarRojo;
        }
    }
    glFlush();
}

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

