

**Nombre: León Arriaga Bryan Isaac.**

**Programación Gráfica en C.**

**Mi figura.**

Estos son los vértices con los que trabajé. Al correr y ejecutar el programa se ve la figura. Lamentablemente al hacer una impresión de pantalla, no sé por qué al correr el programa, no imprime nada. Aun así, muestro con lo que trabaje.

```
glClearColor (1.0f, 1.0f, 1.0f, 0.0f );

    glClear (GL_COLOR_BUFFER_BIT);

glPushMatrix ();

glBegin (GL_LINES);

    //Cabeza

    glColor3f (1.0f, 0.0f, 0.0f);

    glVertex2f (-0.8, -0.8);

    glVertex2f (0.8, -0.8);

    glVertex2f (0.8, -0.8);

    glVertex2f (0.8, 0.8);

    glVertex2f (0.8, 0.8);

    glVertex2f (-0.8, 0.8);

    glVertex2f (-0.8, 0.8);

    glVertex2f (-0.8, -0.8);

    //Ojos

    //Derecho

    glColor3f (0.0f, 0.0f, 0.0f);
```

```
glVertex2f (0.2, 0.2);  
glVertex2f (0.7, 0.2);  
glVertex2f (0.7, 0.2);  
glVertex2f (0.7, 0.7);  
glVertex2f (0.7, 0.7);  
glVertex2f (0.2, 0.7);  
glVertex2f (0.2, 0.7);  
glVertex2f (0.2, 0.2);
```

```
//Izquierdo
```

```
glColor3f (0.0f, 0.0f, 0.0f);  
glVertex2f (-0.7, 0.2);  
glVertex2f (-0.2, 0.2);  
glVertex2f (-0.2, 0.2);  
glVertex2f (-0.2, 0.7);  
glVertex2f (-0.2, 0.7);  
glVertex2f (-0.7, 0.7);  
glVertex2f (-0.7, 0.7);  
glVertex2f (-0.7, 0.2);
```

```
//Nariz
```

```
glColor3f (0.0f, 1.0f, 0.0f);  
glVertex2f (-0.3, -0.3);  
glVertex2f (0.3, -0.3);  
glVertex2f (0.3, -0.3);  
glVertex2f (0.0, -0.1);
```

```
glVertex2f (0.0, -0.1);  
glVertex2f (-0.3, -0.3);  
  
//Boca  
glColor3f (0.0f, 0.0f, 1.0f);  
glVertex2f (-0.6, -0.6);  
glVertex2f (0.6, -0.6);  
  
glEnd ();  
glPopMatrix ();  
  
SwapBuffers (hDC);  
  
Sleep (5000);
```

Ahora que pude tomarle una foto, la figura es de la siguiente manera:

