#include <GL/glut.h>

void Drawing (void) //دالة بيانات الرسم

{

glClear(GL\_COLOR\_BUFFER\_BIT); //تهيئة البفر الخاص بالألوان لبدء عملية الرسم

glBegin(GL\_POINTS); //بداية الرسم و التعامل في الرسم سيكون نقاط

glVertex2d(300,300); // رسم نقطة ببعدين ومتغيرات من نوع double

glEnd();// نهاية الرسم

glFlush();// التأكد من رسم جميع الأشكال

}

void Init ()// دالة تنسيق شاشة العرض

{

glClearColor(0.0,0.0,0.0,0); // تحديد لون خلفية الشاشة

glColor3f(1.0,1.0,1.0); //تحديد لون خط الرسم

glMatrixMode(GL\_PROJECTION); //نظام التعامل مع الشاشة

glLoadIdentity(); // تحميل نظام التعامل

gluOrtho2D(0 , 800 , 0 , 600); //التعامل مع رسومات الشاشة بالنسب

}

int main() //الدالة الرئيسية

{

glutInitDisplayMode(GLUT\_SINGLE | GLUT\_RGB); //نظام التعامل مع الألوان

glutInitWindowSize(300,300); // تحديد عرض وطول الشاشة

glutInitWindowPosition(0,0); // تحديد موقع نقطة بداية الرسم على الشاشة

glutCreateWindow(" WindowName ");//تحديد اسم النافذة

Init();//استدعاء الدالة المحتوية على أوامر تنسيق شاشة العرض

glutDisplayFunc(Drawing); //دالة العرض و فيها استدعاء لدالة بيانات الرسم

glutMainLoop();//ليتم تنفيذ البرنامج بشكل متواصل

return 0;

}