#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;

}