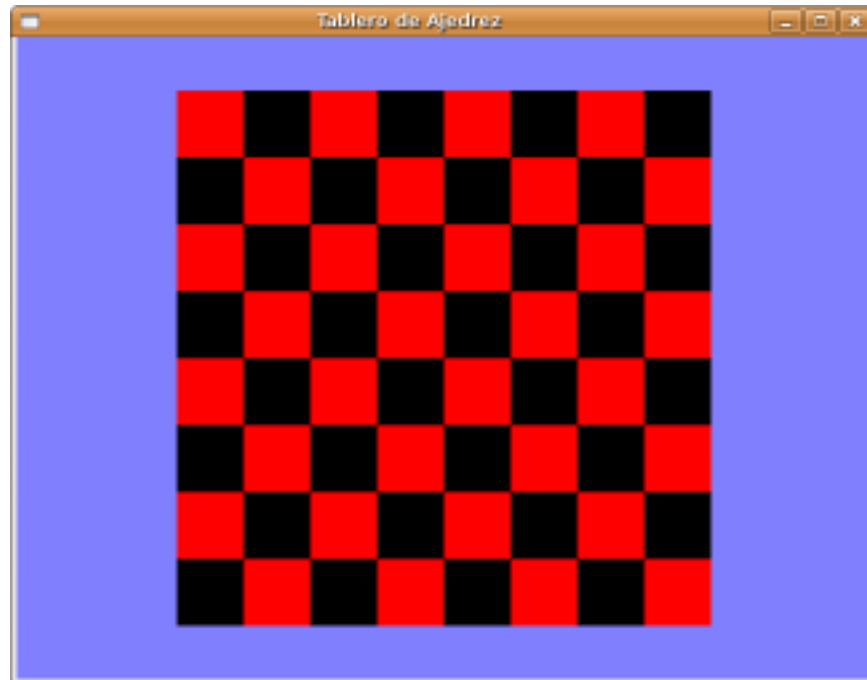


# Dibujando primitivas

## Ejercicio 1

Hacer un programa para dibujar un tablero de ajedrez, usando estructuras de repetición (fors).

Al final el programa debe mostrar algo parecido a esto:



## Ejercicio 2

Construir una función para dibujar una primitiva círculo, la función debe tener un prototipo parecido al siguiente:

```
void dibujaCirculo (int puntos, float escala, float dx, float dy)
```

El siguiente pseudocódigo puede servir de ejemplo

```
#define PI 3.141592654f
float angulo;
int puntos = 360;
int i;

    glBegin(GL_LINE_LOOP);
    for (i = 0; i < puntos; i++)
    {
        angulo = 2.0f * PI * i / puntos;
        glVertex2f(cos(angulo), sin(angulo));
    }
    glEnd();
```

Recuerden que deben tocar este código para que también traslade y escale. Al final la ejecución debe mostrar algo como esto:

