

Practica 1

Primera parte:

Checar que saben como compilar programas en glut y OpenGL, así que consiste en hacer proyectos en carpetas separadas para compilar los siguientes tres códigos:

- ventana.c
- primitivas.c
- cuadro.c

Segunda parte: dibujando primitivas

Ejercicio 1

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

Al final al programa debe mostrar algo parecido a esto:

