

リスト 1.9	「slColorSpace2.cpp」の一部
---------	------------------------

```
//省略
//色の配分率(ユニフォーム変数の例)
float factor0 = 0.5;
float delta = 0.01;
GLuint shaderProg;

int main(int argc, char** argv)
{
    //中略
    init();
    initGls1(&shaderProg, "ColorSpace2.vert");
    glutMainLoop();
    glDeleteProgram(shaderProg);
    return 0;
}

void display(void)
{
    //カラーバッファのクリア
    glClear(GL_COLOR_BUFFER_BIT);
    if(factor0 <= 0.0) delta = 0.01;
    if(factor0 >= 1.0) delta = -0.01;
    factor0 += delta;

    glUseProgram(shaderProg); //シェーダ・プログラムの適用
    GLint factorLoc = glGetUniformLocation(shaderProg, "factor");
    glUniform1f(factorLoc, factor0);
    draw(); //描画
    glUseProgram(0); //シェーダ・プログラムの適用を解除
    glutSwapBuffers(); //終了
}
```