Miscelánea

Funciones Inline: En las funciones pequeñas que tardan más en la llamada que en ejecutarse, se utilizan las funciones inlines para mejorar la eficiencia.

Los distintos eventos del programa están tratados como Threads (Mientras que el realizador ve la pantalla (Main thread), los Threads hijos realizan los cálculos).

Siempre que se quiera trabajar con la escena actual se debe seguir el siguiente patrón:

obs\_source\_t\* currentSource = obs\_frontend\_get\_current\_scene();

obs\_weak\_source\_t\* ws = obs\_source\_get\_weak\_source(currentSource);

siendo ws la escena actual.

Los grupos son las escenas que están formadas por escenas combinadas

**Funciones importantes**

Obs\_scene\_t = Referencia a una escena

Obs\_sceneitem\_t = Referencia a un ítem de la escena

**Funciones de escenas:**

[obs\_scene\_t](https://obsproject.com/docs/reference-scenes.html?#c.obs_scene_t) \***obs\_scene\_create**(const char*\*name*) = Crea una escena y te devuelve una referencia a esta

[obs\_sceneitem\_t](https://obsproject.com/docs/reference-scenes.html?#c.obs_sceneitem_t) \***obs\_scene\_add**([obs\_scene\_t](https://obsproject.com/docs/reference-scenes.html?#c.obs_scene_t) \*scene, [obs\_source\_t](https://obsproject.com/docs/reference-sources.html#c.obs_source_t) \*source) = Añade un ítem escena a la source con una escena interna

[obs\_source\_t](https://obsproject.com/docs/reference-sources.html#c.obs_source_t) \***obs\_scene\_get\_source**(const [obs\_scene\_t](https://obsproject.com/docs/reference-scenes.html?#c.obs_scene_t)*\*scene*) = Devuelve la fuente de la escena.

[obs\_scene\_t](https://obsproject.com/docs/reference-scenes.html?#c.obs_scene_t) \***obs\_scene\_from\_source**(const [obs\_source\_t](https://obsproject.com/docs/reference-sources.html#c.obs_source_t)*\*source*) = Devuelve la escena de la fuente

[Obs\_sceneitem\_t](https://obsproject.com/docs/reference-scenes.html?#c.obs_sceneitem_t) \***obs\_scene\_find\_source**([obs\_scene\_t](https://obsproject.com/docs/reference-scenes.html?#c.obs_scene_t)*\*scene*, const char*\*name*) = Devuelve la fuente de nombre Name de la escena

void **obs\_scene\_enum\_items**([obs\_scene\_t](https://obsproject.com/docs/reference-scenes.html?#c.obs_scene_t)*\*scene*, bool (*\*callback*)([obs\_scene\_t](https://obsproject.com/docs/reference-scenes.html?#c.obs_scene_t)\*, [obs\_sceneitem\_t](https://obsproject.com/docs/reference-scenes.html?#c.obs_sceneitem_t)\*, void\*), void*\*param*) = Enumera los sceneItems de la escena.

bool **obs\_scene\_reorder\_items**([obs\_scene\_t](https://obsproject.com/docs/reference-scenes.html?#c.obs_scene_t)*\*scene*, [obs\_sceneitem\_t](https://obsproject.com/docs/reference-scenes.html?#c.obs_sceneitem_t) \* const*\*item\_order*, size\_t*item\_order\_size*) = Reordena los sceneItems de la escena.

bool obs\_scene\_reorder\_items2(obs\_scene\_t \*scene, struct obs\_sceneitem\_order\_info \*item\_order, size\_t item\_order\_size) = Idem al de arriba pero con también con grupos y subgrupos

Funciones de sceneItems:

**void obs\_sceneitem\_remove(**[**obs\_sceneitem\_t**](https://obsproject.com/docs/reference-scenes.html?#c.obs_sceneitem_t)***\*item*)** = Elimina el itemScene de la escena

[obs\_scene\_t](https://obsproject.com/docs/reference-scenes.html?#c.obs_scene_t) \***obs\_sceneitem\_get\_scene**(const [obs\_sceneitem\_t](https://obsproject.com/docs/reference-scenes.html?#c.obs_sceneitem_t)*\*item*) = Devuelve la escena correspondiente a un itemScene

[obs\_source\_t](https://obsproject.com/docs/reference-sources.html#c.obs_source_t) \***obs\_sceneitem\_get\_source**(const [obs\_sceneitem\_t](https://obsproject.com/docs/reference-scenes.html?#c.obs_sceneitem_t)*\*item*) = Devuelve la fuente correspondiente a un itemScene

void **obs\_sceneitem\_set\_order**([obs\_sceneitem\_t](https://obsproject.com/docs/reference-scenes.html?#c.obs_sceneitem_t)*\*item*, enum obs\_order\_movement*movement*) = Cambia el orden de las itemScenes (Mueve este item uno o todos los puestos hacia arriba/abajo)

**movement** can be:

1. OBS\_ORDER\_MOVE\_UP
2. OBS\_ORDER\_MOVE\_DOWN
3. OBS\_ORDER\_MOVE\_TOP
4. OBS\_ORDER\_MOVE\_BOTTOM

void **obs\_sceneitem\_set\_order\_position**([obs\_sceneitem\_t](https://obsproject.com/docs/reference-scenes.html?#c.obs_sceneitem_t)*\*item*, int*position*) =

Cambia la posición del itemScene dentro de la escena

bool **obs\_sceneitem\_set\_visible**([obs\_sceneitem\_t](https://obsproject.com/docs/reference-scenes.html?#c.obs_sceneitem_t)*\*item*, bool*visible*) = Set visible

bool **obs\_sceneitem\_visible**(const [obs\_sceneitem\_t](https://obsproject.com/docs/reference-scenes.html?#c.obs_sceneitem_t)*\*item*) = Get visible

bool **obs\_sceneitem\_set\_locked**([obs\_sceneitem\_t](https://obsproject.com/docs/reference-scenes.html?#c.obs_sceneitem_t)*\*item*, bool*locked*) = Set locked

bool **obs\_sceneitem\_locked**(const [obs\_sceneitem\_t](https://obsproject.com/docs/reference-scenes.html?#c.obs_sceneitem_t)*\*item*) = Get locked

[obs\_data\_t](https://obsproject.com/docs/reference-settings.html#c.obs_data_t) \***obs\_sceneitem\_get\_private\_settings**([obs\_sceneitem\_t](https://obsproject.com/docs/reference-scenes.html?#c.obs_sceneitem_t)*\*item*) = Recibe una referencia a la configuración privada del sceneItems.

Funciones de Scene Items Groups:

[obs\_sceneitem\_t](https://obsproject.com/docs/reference-scenes.html?#c.obs_sceneitem_t) \***obs\_scene\_add\_group**([obs\_scene\_t](https://obsproject.com/docs/reference-scenes.html?#c.obs_scene_t)*\*scene*, const char*\*name*) = Añade un grupo con el nombre específico

[obs\_sceneitem\_t](https://obsproject.com/docs/reference-scenes.html?#c.obs_sceneitem_t) \***obs\_scene\_add\_group2**([obs\_scene\_t](https://obsproject.com/docs/reference-scenes.html?#c.obs_scene_t)*\*scene*, const char*\*name*, bool*signal*) = Idem a la de arriba pero con opción de refrescar el grupo

[obs\_sceneitem\_t](https://obsproject.com/docs/reference-scenes.html?#c.obs_sceneitem_t) \***obs\_scene\_get\_group**([obs\_scene\_t](https://obsproject.com/docs/reference-scenes.html?#c.obs_scene_t)*\*scene*, const char*\*name*) = Busca a un grupo que este dentro de la escena y que tenga como nombre el indicado

[obs\_scene\_t](https://obsproject.com/docs/reference-scenes.html?#c.obs_scene_t) \***obs\_group\_from\_source**(const [obs\_source\_t](https://obsproject.com/docs/reference-sources.html#c.obs_source_t)*\*source*) = Busca el grupo que equivale con la fuente

bool **obs\_sceneitem\_is\_group**([obs\_sceneitem\_t](https://obsproject.com/docs/reference-scenes.html?#c.obs_sceneitem_t)*\*item*) = True si el sceneItem es un grupo.

[obs\_scene\_t](https://obsproject.com/docs/reference-scenes.html?#c.obs_scene_t) \***obs\_sceneitem\_group\_get\_scene**(const [obs\_sceneitem\_t](https://obsproject.com/docs/reference-scenes.html?#c.obs_sceneitem_t)*\*group*) = Devuelve la escena del grupo

void **obs\_sceneitem\_group\_ungroup**([obs\_sceneitem\_t](https://obsproject.com/docs/reference-scenes.html?#c.obs_sceneitem_t)*\*group*) = Deshace el grupo, dejando los elementos de este en donde este estaba.

void **obs\_sceneitem\_group\_add\_item**([obs\_sceneitem\_t](https://obsproject.com/docs/reference-scenes.html?#c.obs_sceneitem_t)*\*group*, [obs\_sceneitem\_t](https://obsproject.com/docs/reference-scenes.html?#c.obs_sceneitem_t)*\*item*) = Añade item al grupo

void **obs\_sceneitem\_group\_remove\_item**([obs\_sceneitem\_t](https://obsproject.com/docs/reference-scenes.html?#c.obs_sceneitem_t)*\*item*) = Elimina un itemScene del grupo

[obs\_sceneitem\_t](https://obsproject.com/docs/reference-scenes.html?#c.obs_sceneitem_t) \***obs\_sceneitem\_get\_group**([obs\_sceneitem\_t](https://obsproject.com/docs/reference-scenes.html?#c.obs_sceneitem_t)*\*item*) = Devuelve el grupo de un sceneItem

[obs\_sceneitem\_t](https://obsproject.com/docs/reference-scenes.html?#c.obs_sceneitem_t) \***obs\_sceneitem\_group\_from\_scene**([obs\_scene\_t](https://obsproject.com/docs/reference-scenes.html?#c.obs_scene_t)*\*scene*) = Devuelve el grupo al que pertenece dicha escena

[obs\_sceneitem\_t](https://obsproject.com/docs/reference-scenes.html?#c.obs_sceneitem_t) \***obs\_sceneitem\_group\_from\_source**([obs\_source\_t](https://obsproject.com/docs/reference-sources.html#c.obs_source_t)*\*source*) = Devuelve el grupo al que pertenece dicha fuente

void **obs\_sceneitem\_group\_enum\_items**([obs\_sceneitem\_t](https://obsproject.com/docs/reference-scenes.html?#c.obs_sceneitem_t)*\*group*, bool (*\*callback*)([obs\_scene\_t](https://obsproject.com/docs/reference-scenes.html?#c.obs_scene_t)\*, [obs\_sceneitem\_t](https://obsproject.com/docs/reference-scenes.html?#c.obs_sceneitem_t)\*, void\*), void*\*param*) = Enumera los SceneItems del grupo