**Notas SDL**

BUCLE

* Al iniciar SDL se cargan las texturas
* Limpia pantalla
* Pintar objetos //SDL\_RENDERCOPY
* SDL\_RENDERPRESENT
* Manejo de eventos
* Volver a limpiar

EVENTOS

* while (SDL\_PollEvent(&evento) ) //se pasa el evento por referencia, luego se accede a él
* if (evento.type == …) //distintos tipos de eventos, SDL\_QUIT, SDL\_KEYDOWN
* Para SDL\_KEYDOWN, switch (…) con cases SDLK\_h, SDLK\_a …

TIEMPO

* Guardamos un inicio con SDL\_GetTicks() (devuelve el tiempo desde un tiempo de referencia)
* Al terminar el código hacemos un delay del framerate que queremos menos el tiempo transcurrido con SDL\_GetTicks() – inicio

**TRANSICIÓN A OBJETOS**

CLASE GAME

* El .h inicializa los punteros SDL\_Window y SDL\_renderer a nullptr.
* Crea un array de texturas (array<SDL\_Texture\*, …>)
* … incompleto