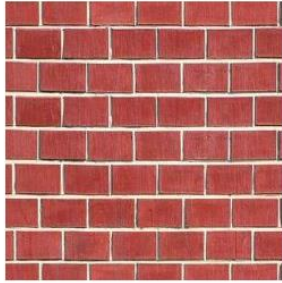


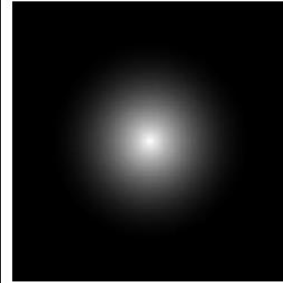


## Programación 2D

### Práctica 2: Texturas y modos de mezclado

En esta práctica, vamos a dibujar texturas utilizando distintos modos de mezclado. Se proporcionan cuatro texturas que debemos cargar una vez tengamos la ventana creada y preparada:

			
data/wall.jpg	data/fire.png	data/grille.png	data/light.png

### Carga de texturas

Recordemos que para cargar una textura, debemos obtener su buffer de píxeles con STB Image, y a continuación generar una textura y asignarle los píxeles con LiteGFX. Vamos a definir una función que permita cargar texturas sin tener que realizar todos los pasos manualmente cada vez. Puede tener la siguiente declaración:

```
ltex_t* loadTexture(const char* filename);
```

### Bucle principal

Debemos dibujar las siguientes imágenes, con los modos de mezclado y propiedades indicadas:

Imagen	Mezclado	Posición / tamaño
data/wall.jpg	BLEND_SOLID	Toda la ventana
data/fire.png	BLEND_ADD	Ratón / variable
data/grille.png	BLEND_ALPHA	Toda la ventana
data/light.png	BLEND_MUL	Ratón / tamaño original

- Las imágenes que se dibujan en toda la ventana deben aparecer a su tamaño original y repetidas (tileadas) las veces que sea necesario para cubrir todo el área.
- Se deben centrar las imágenes que aparecen en las coordenadas del ratón.
- Los marcos de la imagen "data/light.png" deben ser rellenados por bordes negros.
- La llama debe hacer una rotación de ping pong (de un sentido a otro y vuelta) entre los grados -10 y 10 a una tasa de 10 grados por segundo. Igualmente, debe hacer un escalado ping pong entre los factores 0.8 y 1.2 a una tasa de 0.5 puntos por segundo.

