

## Referencia 5. Matemáticas

**unsigned char ngl\_collision (ngl\_entity \*entity\_id1,  
ngl\_entity \*entity\_id2)**

Parámetros

entity_id1	Entidad origen
entity_id2	Entidad destino

Retorna

0	Sin colisión
1	Colisión detectada

**float ngl\_get\_angle (ngl\_entity \*entity\_id1,  
ngl\_entity \*entity\_id2)**

Parámetros

entity_id1	Entidad origen
entity_id2	Entidad destino

Retorna

El ángulo formado.

**unsigned int ngl\_get\_dist (ngl\_entity \*entity\_id1,  
ngl\_entity \*entity\_id2)**

Parámetros

entity_id1	Entidad origen
entity_id2	Entidad destino

Retorna

La distancia, en píxels, entre ambas entidades.

**void ngl\_rand\_seed(void)**

Parámetros

Ninguno.

Retorna

Ninguno.

**unsigned int ngl\_rand (unsigned int min\_value,  
unsigned int max\_value)**

Parámetros

min_value	Valor mínimo.
max_value	Valor máximo.

Retorna

Un número aleatorio.