

Capítulo 5. Matemáticas

El eje X es una línea horizontal, y tiene su lado positivo a la derecha. El eje Y es vertical y tiene su lado positivo hacia abajo.

En ángulo 0 está en el eje X positivo y crece positivamente en sentido anti horario. Por ejemplo: 90 grados corresponde con el eje Y negativo.

ngl_collision()

Detecta si dos entidades han colisionado.

ngl_get_angle()

Retorna el ángulo que se forma entre origen y destino.

ngl_get_dist()

Da la distancia en pixels entre dos entidades.

ngl_rand_seed()

Usa el reloj del sistema para coger una base de números aleatorios.

ngl_rand()

Calcula un número aleatorio entre el valor mínimo y el máximo. Ambos valores deben ser diferentes y superiores a cero.