

Capítulo 1. La pantalla

La pantalla es una entidad especial, llamada *screen*.

A diferencia de las demás entidades, *screen* es una especie de “tapiz” en el cual pintamos las demás entidades. No esta pensada para ser directamente usada.

Disponemos de las siguientes funciones:

ngl_screen_set_bpp()

Establece la profundidad del color.

ngl_screen_get_bpp()

Retorna la profundidad de color.

ngl_screen_set_main()

Establece el título de la ventana y el nombre del icono de la ventana.

ngl_create_screen()

Crea la pantalla principal

ngl_clear_screen()

Borra la pantalla, pintandola de negro.

ngl_frame()

Actualiza el contenido de la pantalla.

ngl_quit()

Cierra Nautilus.

screen_set_región_x()

Establece la coordenada X de una región en la pantalla principal (screen).

screen_set_región_y()

Establece la coordenada Y de una región en la pantalla principal (screen).

screen_set_región_w()

Establece la coordenada W (horizontal) de una región en la pantalla principal (screen).

screen_set_región_h()

Establece la coordenada H (vertical) de una región en la pantalla principal (screen).

ngl_screen_get_región_x()

Retorna el valor X de la región definida en screen.

ngl_screen_get_región_y()

Retorna el valor Y de la región definida en screen.

ngl_screen_get_región_w()

Retorna el valor W de la región definida en screen.

ngl_screen_get_región_h()

Retorna el valor H de la región definida en screen.