

Referencia 4. Pintando entidades

unsigned char ngl_paint(ngl_entity *entity_id)

Parámetros

entity_id	La entidad pintada
-----------	--------------------

Retorna

0	Entidad pintada.
1	Error, entidad sin gráfico.
2	Error, entidad muerta (kill).
3	Error, entidad durmiendo (sleep)