

## Referencia 6. Los planos

### **unsigned char add(ngl\_entity \*entity\_id)**

Parámetros

entity\_id            La entidad que se añade.

Retorna

0            Entidad insertada  
1            Error, plano lleno

### **unsigned char del(void)**

Parámetros

Ninguno.

Retorna

0            Entidad eliminada  
1            Error, no hay entidades

### **unsigned int get\_number(void)**

Parámetros:

Ninguno.

Retorna:

El número de entidades que hay en el plano.

### **void paint(void)**

Parámetros

Ninguno.

Retorna

Ninguno.

### **void paint\_one(unsigned int selected)**

Parámetros

selected La entidad seleccionada.

Retorna

Nada.

### **void paint\_group(unsigned int init,                   unsigned int end)**

Parámetros

init        Primera entidad.  
end        Ultima entidad.

Retorna

Nada.

```
void swap( unsigned int init,  
          unsigned int end)
```

Parámetros

init	Primera entidad.
end	Ultima entidad.

Retorna

Nada.