

Capítulo 3. Las entidades

Una *entidad* es un gráfico que tiene unas variables que definen su funcionamiento.

Variable	Descripción
graph	Gráfico de la entidad
region	Región de la entidad
x	Coordenada X
y	Coordenada Y
signal	Señal activa
angle	Angulo de giro
alpha	Nivel de transparencia

graph se encarga de la imagen de la entidad. Necesitamos cargar una imagen para mostrarla en pantalla.

region se encarga de definir la región dentro del gráfico, para copiar sólo parte del mismo.

x, *y* son las coordenadas de *screen* en las que se pintara la entidad.

Signal es una variable especial que define el estado de una entidad. Hay cinco posibles estados:

signal	Descripción
ngl_normal	Normal
ngl_kill	Eliminada
ngl_sleep	Dormida
ngl_freeze	Congelada
ngl_wakeup	Despertada

ngl_normal, la entidad acepta cambios e interactúa con otras entidades.

ngl_kill, la entidad ha sido eliminada y en el siguiente refresco de *screen* no se pintará.

ngl_sleep, la entidad no se pinta en pantalla, acepta cambios en las variables X e Y.

ngl_freeze, la entidad se pinta en pantalla, no acepta cambios en las variables X e Y.

ngl_wakeup, restaura *ngl_normal* en una entidad con *ngl_sleep* o *ngl_freeze*.

ngl_normal es el estado inicial.

angle, el ángulo de giro, en milésimas de grado. Veremos esto mas adelante.

alpha, la transparencia. Veremos esto más adelante.

Las entidades tienen las siguientes funciones miembro:

load ()

Carga un gráfico en la entidad.

unload()

Descarga el gráfico de la entidad, liberando memoria.

set_region_x()

Establece la coordenada X de una region.

set_region_y()

Establece la coordenada Y de una región.

set_region_w()

Establece la coordenada W de una región.

set_region_h()

Establece la coordenada H de una región.

get_region_x()

Retorna la coordenada X de una región.

get_region_y()

Retorna la coordenada Y de una región.

get_region_w()

Retorna la coordenada W de una región.

get_region_h()

Retorna la coordenada H de una región.

void set_main_icon(void)

El gráfico de la entidad será usado como icono en la ventana de la aplicación.

Disponemos de otras funciones que comprueban signal por si mismas:

set_x()

Establece la coordenada X.

set_y()

Establece la coordenada Y.

set_xy()

Establece las coordenada X e Y.

set_signal()

Establece una nueva signal si es posible.

get_signal()

Retorna la última signal válida aceptada.