

# NGN\_GRAPHICS.H

```
bool Init(  
    std::string window_name,          // Nombre en la ventana  
    uint32_t native_width,            // Resolución Nativa del juego  
    uint32_t native_height,  
    int8_t full_scr = NGN_SCR_WINDOW, // Pantalla completa?  
    bool bilinear_filter = false,     // Filtro bilinear activado?  
    bool sync = true                  // VSYNC activo?  
);
```

Inicia el modo gráfico con los parámetros especificados. Devuelve FALSE en caso de error.

```
ngn->graphics->Init("nSDL Demo", 1280, 720);
```

NGN_SCR_WINDOW	0	Modo ventana
NGN_SCR_WINDOW_FULL	1	Modo ventana a pantalla completa (recomendado para Linux)
NGN_SCR_FULLSCREEN	2	Modo pantalla completa (recomendado para Windows)

## **void Update();**

Intenta actualizar la escena a 60fps. Llamar una vez por frame.

```
ngn->graphics->Update();
```

```
void SetViewportClip(  
    int32_t x,    // Posición X  
    int32_t y,    // Posición Y  
    int32_t w,    // Ancho  
    int32_t h     // Alto  
);
```

Define el área visible de la pantalla.

```
ngn->graphics->SetViewportClip(100, 100, 250, 250);
```

## **void ShowMouse(bool visible);**

Muestra u oculta el cursor del ratón.

```
ngn->graphics->ShowMouse(false);
```

## **bool full\_screen**

Indica si el renderer está en modo pantalla completa o no.

## **bool vsync**

Indica si el sincronismo vertical está activo.

***int32\_t native\_w***

***int32\_t native\_h***

Almacena la resolución nativa del juego.

***std::string window\_caption***

Guarda el texto del título de la ventana.

***SDL\_Rect cliparea***

Almacena los valores del área de recorte.

***bool force\_redraw***

Indica si debido a un cambio de modo de pantalla, debe redibujarse la escena.