

# NGN\_TILEDBG.H

```
NGN_TiledBg(  
    NGN_TiledBgData* bg,           // Datos del fondo previamente cargados  
    int32_t position_x = 0,        // Posición X del fondo [0 por defecto]  
    int32_t position_y = 0        // Posición Y del fondo [0 por defecto]  
);
```

Crea un nuevo fondo tileado, usando los datos previamente cargados.

```
NGN_TiledBg* bg_front = new NGN_TiledBg(tiles_bg_front);
```

```
void Position(float position_x, float position_y);  
void Position(Vector2 pos);
```

Posiciona el fondo en la coordenada indicada.

```
bg_front->Position(1200, 500);
```

```
void Translate(float speed_x, float speed_y);  
void Translate(Vector2 spd);
```

Mueve el fondo en la dirección y velocidad indicados.

```
bg_front->Translate(5, 0);
```

```
void Scale(float w, float h);  
void Scale(float scale);
```

Escala el fondo según el factor dado. 1.0f es la escala original.  
Según la sobrecarga usada, se escalarán los ejes por igual o por separado.

```
bg_front->Scale(1.5f);  
bg_front->Scale(2.0f, 0.75f);
```

```
void Rotate(double degrees);
```

Cada frame, rota el fondo las unidades dadas (en grados).

```
bg_front->Rotate(0.5f);
```

```
void SetCenter(float x, float y);
```

Indica, en coordenadas relativas y desde el centro real del fondo, donde posicional el centro para la rotación del mismo.

```
bg_front->SetCenter(-10.0f, 20.0f);
```

### ***Vector2 position***

Posición del fondo en píxeles.

### ***float width***

### ***float height***

Tamaño del fondo en píxeles (solo lectura).

### ***bool visible***

Visibilidad del fondo.

### ***int32\_t alpha;***

Nivel de transparencia del fondo (0 - 255).

### ***SDL\_BlendMode blend\_mode***

Modo de mezcla de color del fondo. Los modos disponibles son: *NGN\_BLENDMODE\_NONE*, *NGN\_BLENDMODE\_ALPHA*, *NGN\_BLENDMODE\_ADDITIVE* y *NGN\_BLENDMODE\_MODULATE*. El valor por defecto de esta propiedad es *NGN\_BLENDMODE\_ALPHA*.

### ***double rotation;***

Angulo de rotación del fondo, en grados.