

NGN_INPUT.H

Lectura del teclado

Listado de teclas disponibles:

```
key_1 key_2 key_3 key_4 key_5 key_6 key_7 key_8 key_9 key_0
key_Q key_W key_E key_R key_T key_Y key_U key_I key_O key_P
key_A key_S key_D key_F key_G key_H key_J key_K key_L
key_Z key_X key_C key_V key_B key_N key_M
key_SPACE key_ESC key_RETURN
key_ARROW_UP key_ARROW_DOWN key_ARROW_LEFT key_ARROW_RIGHT
key_ANY_KEY
```

Listado de propiedades disponibles:

```
bool down          // Nueva pulsación
bool held           // Se mantiene apretada
bool up             // Se ha soltado
```

Ejemplo de uso:

```
if (ngn->input->key_ESC->down) ...
```

Lectura del estado del ratón

Propiedades disponibles:

```
int32_t x           // Posición X del ratón en la escena
int32_t y           // Posición Y del ratón en la escena
bool LB [.down, .held, .up] // Estado del botón izquierdo
bool MB [.down, .held, .up] // Estado del botón central
bool RB [.down, .held, .up] // Estado del botón derecho
int32_t wheel_x     // Scroll de la rueda en X [-1, 0, 1]
int32_t wheel_y     // Scroll de la rueda en Y [-1, 0, 1]
int32_t raw_x       // Valor relativo del desplazamiento en X
int32_t raw_y       // Valor relativo del desplazamiento en Y
```

Ejemplo de uso:

```
if (ngn->input->mouse.RB.held) {
    my_sprite.x = ngn->input->mouse.x;
    my_sprite.y = ngn->input->mouse.y;
}
```

Lectura del estado del controlador (pad o joystick)

Propiedades disponibles (comunes):

```
int32_t controllers      // Indica el numero de controladores conectados
```

Por defecto, se pueden gestionar hasta un máximo de 8 controladores diferentes, con 8 axis, 20 botones y un POV (cruceta digital) cada uno. La asignación de los axis o botones puede variar en función del controlador conectado. En caso de conexión o desconexión de un controlador en caliente, la librería reiniciara la lista de controladores disponibles.

Propiedades disponibles (de cada controlador):

La clase “input” dispone de acceso a los controladores a partir de la propiedad “controller[n]”, la cual a su vez está compuesta de:

```
bool available           // El controlador está disponible?
int32_t id               // ID de la instancia del controlador
int32_t axis_number      // Numero de axis disponibles
float axis[n]            // Axis [-1 a 1]
int32_t button_number    // Numero de botones disponibles
bool button[n] [.down, .held, .up] // Botones
bool pov_available       // POV (Cruceta digital) disponible?
uint8_t pov             // Valor del POV [bitmask de 4 bits]
bool pov_up [.down, .held, .up] // POV como teclas cursor (Arriba)
bool pov_down [.down, .held, .up] // POV como teclas cursor (Abajo)
bool pov_left [.down, .held, .up] // POV como teclas cursor (Izquierda)
bool pov_right [.down, .held, .up] // POV como teclas cursor (Derecha)
```

Ejemplos de uso:

```
if (ngn->input->controller[0].button[3].held) ...
if (ngn->input->controller[0].pov_up.down)...
position.x += (ngn->input->controller[0].axis[1] * speed);
```