

# NGN\_SYSTEM.H

## **bool Init();**

Inicializa la librería. Devuelve FALSE en caso de error. La función Init() de NGN.H llama automáticamente a esta función.

## **void EventUpdate();**

Actualiza y gestiona los eventos de la librería SDL2. Además, actualiza algunos de los subsistemas de la librería, como la lectura del teclado. Ejecutar una vez por frame.

```
ngn->system->EventUpdate();
```

## **std::string GetVersion();**

Devuelve un string con la versión actual de N'gine.

```
std::string version = ngn->system->GetVersion();
```

## **bool GetApplicationFocus();**

Devuelve si el foco está o no en la aplicación.

```
bool focused = ngn->system->GetApplicationFocus();
```

## ***bool quit***

Propiedad de la clase. Adquiere el valor TRUE si algún evento de SDL solicita la salida del programa, de lo contrario su valor es FALSE.

```
while (!ngn->system->quit)...
```

## ***bool fps\_counter***

Propiedad de la clase. Tiene el valor de FALSE por defecto. En caso de darle el valor de TRUE, muestra los frames por segundos que se están renderizando.

```
ngn->system->fps_counter = true;
```