

# NGN\_COLLISIONS.H

```
uint32_t GetPixel(          NGN_CollisionMapData* cmap,
                           int32_t position_x,
                           int32_t position_y
                           );
```

Devuelve el color del pixel del mapa dado en las coordenadas dadas. En caso que las coordenadas estén fuera del mapa, devolverá 0x00000000. El formato del color devuelto es 0xAABBGGRR

```
uint32_t color = ngn->collisions->GetPixel(

                                   collision_map,
                                   wizard.sprite->position.x,
                                   wizard.sprite->position.y

                                   );
```

```
Size2 GetMapSize(NGN_CollisionMapData* cmap);
```

Devuelve el tamaño del mapa dado en formato Size2 (width y height).

```
Size2 world_size = ngn->collisions->GetMapSize(collision_map);
```

```
bool HitBox(NGN_Sprite* spr1, NGN_Sprite* spr2);
```

Realiza una verificación de colisión por cajas entre 2 sprites. Devuelve TRUE en caso de colisión.

```
if (ngn->collisions->HitBox(player, coin)) {
    hit = true;
} else {
    hit = false;
}
```