

NGN_GRAPHICS.H

bool Init(

```
    const char* window_name,      // Nombre en la ventana
    int32_t native_width,         // Resolución Nativa del juego
    int32_t native_height,
    int32_t screen_width = 640,   // Resolución de la ventana
    int32_t screen_height = 480,
    bool full_scr = false,        // Pantalla completa?
    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, 1280, 720);
```

void Update();

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

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

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 screen_w

int32_t screen_h

Almacena la resolución actual de la ventana del renderer.

int32_t native_w

int32_t native_h

Almacena la resolución nativa del juego.

bool force_redraw

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