**Documentación de LUABind**

Acceder a la clase CCore:

local core = CSingleton\_CCore.get\_singleton()

**Funciones**

print\_logger(int Level, string Msg)

* Level. Nivel de importancia del mensaje.
  + 0 🡪 Información.
  + 1 🡪 Warning.
  + 2 🡪 Error.
* Msg. Mensaje a mostrar.

**Clases**

**CCore.**

* reload\_all
* reload\_fonts
* reload\_languages
* reload\_inputs
* reload\_render\_commands
* reload\_renderable\_objects\_layers
* reload\_meshes
* reload\_effects
* reload\_pools
* reload\_scripts