**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()
* get\_console()

**CConsole**

* toogle()
* set\_active( bool active )
* is\_active()