

# Simple Drawing FrameWork

Y.Nakaue

2022 年 3 月 10 日

## 1 プログラムの開始と終了

### 1.1 ライブラリ機能の初期化

```
void init()
```

引数 無し

返回值 無し

### 1.2 ライブラリ機能の終了処理

```
void quit()
```

引数 無し

返回值 無し

## 2 メインループ

### 2.1 描画内容の更新

```
bool System::update
```

引数 無し

返回值 メインループの更新可否

描画内容を最新の状態に更新する。常に true を返す。

## 3 描画のための設定

### 3.1 ウィンドウの作成

```
int32_t openWindow(uint32_t width, uint32_t height)
```

引数 width: 横幅, height: 高さ

返回值 作成したウィンドウ ID

描画を行うためのウィンドウを作成し、画面前面に表示する。引数には作成するウィンドウの横幅と高さを指定する。1つのプログラムの中で複数のウィンドウを作成することが可能で、返り値として作成したウィンドウに割り当てられたウィンドウ ID を返す。ウィンドウ ID は、作成した順に 0 からの連番で整数値が返される。

### 3.2 ウィンドウを閉じる

```
void closeWindow(int32_t win_id)
```

引数 win\_id: 閉じるウィンドウの ID

返り値 無し

## 4 主な描画関数

### 4.1 背景色を変更

```
void setBackground(Color color, int32_t win_id = 0)
```

引数 color: 背景色, win\_id: 背景色を設定するウィンドウの ID

返り値 無し

背景色を引数で指定した色に設定する。新たな背景色は、この関数によって設定した次のフレーム（System::update() が呼び出されたタイミング）で反映される。