

Cosa è l'ADtester

L'*ADtester* è un programma che permette di eseguire immediatamente un file *.EFX* prodotto con l'*ADefxSDK*, in modo da avere una anteprima immediata dell'effetto, questo si rivela molto utile durante la programmazione e il debug degli effetti.

Modalità d'uso

Per poter usare *ADtester*, si devono copiare nella sua stessa directory i files *ADsystem.dll* e *ADbase.dll* che si trovano in *ADefxSDK*.

Inoltre in questa directory si dovrà mettere il file *.EFX* da testare.

L'anteprima avviene a *320x240x32bpp*, utilizzando le *GDI* di Windows, quindi non richiede le DirectX, e gira anche sotto Windows NT.

L'anteprima dura 20 secondi, se si vuole cambiare questa durata basta specificarne una diversa nella linea di comando.

ES:

ADtest 60

Dura 1 minuto

Uso con VisualC++

Quando si crea un nuovo effetto è possibile testarlo immediatamente usando il comando "**Execute**" di VisualC++, per fare ciò si deve copiare il file *ADtest.exe* nella sottodirectory "**Release**" dell'effetto, oltre ai file *ADsystem.dll* e *ADbase.dll*.

In *project/settings/debug/working directory* mettere "**Release**"

In *project/settings/debug/executable for debug session* mettere "**Release\Adtest.exe**"