

Display settings

De applicatie krijgt een parameter die ervoor zorgt dat je de display settings van de game kunt wijzigen. Deze parameter is **-changedispsettings**. Als de game gestart wordt met alleen deze parameter wordt alleen het display settings dialog getoond. Als de game voor de eerste keer gestart wordt, wordt voor dat de game start ook deze display settings dialog getoond. De dialog slaat de settings op in een settings file met de naam **disp.set**. Deze file wordt vervolgens uitgelezen door de game die er de juiste engine settings uithaalt.

In de settings dialog kun je kiezen voor DirectX en OpenGL render API. Per API zijn er eigen settings, en heeft de dialog ook een eigen set van mogelijkheden. Er kan gekozen worden voor DirectX of OpenGL d.m.v. een combo box. Onder de combo box is er een group box waar de settings van de gekozen API in zichtbaar zijn. In de settings file staan ook alleen de settings van de gekozen API.

De settings file is een tekst bestand met daarin per regel een setting. Een setting kan er als volgt uitzien:

```
render_api "gl"
```

In dit geval is **render_api** de setting key name en **"gl"** de value. Deze waarde staat altijd tussen aanhalings tekens omdat er spaties in kunnen voorkomen. De key name moet bestaan uit een string zonder spacing characters zoals een spatie of een tab. De setting **render_api** moet voor komen in het disp.set bestand om aan te geven van welke render API gebruik wordt gemaakt, GL(opengl) of DX(directx).