

# System

## Code

```
namespace System
{
    void Print(const char *Fmt, ...);
    void Error(const char *Fmt, ...);
    void Log(const char *Fmt, ...);
    void LogFile(const char *Fmt, ...);
    void Break();
    void Sleep(int Time);
    unsigned int GetTickCount();

    // zugriff auf laufzeitvariablen
    int GetEnvInt(const char *Name);
    const char* GetEnvString(const char *Name);
    float GetEnvFloat(const char *Name);

    bool SetEnv(const char *Name, int Value);
    bool SetEnv(const char *Name, const char *Value);
    bool SetEnv(const char *Name, float Value);

    const char* GetGFXVendorString();
    const char* GetGFXExtensionsString();
    const char* GetGFXRendererString();
    void SetGFXFeatureFlag(const char *FlagName_, bool Value_);
};
```

Alles anzeigen