**Структура опций.**

Есть некий предок **Element**, который является «экраном отображения настроек». Помимо него есть 2 группы кнопок с подтверждением, «основная категория опций» и «вторичная (дополнительная) категория опций».

Каждая из групп формирует символ (или строку), из двух подстрок формируется целая строка, которая образует «экран отображения настроек».

Пример основных категорий: «Visual» «Controls» «Sound (Audio)». Эти категории будут иметь субключ V, C, S, соответственно. Пример подкатегорий: «General», «Gameplay 1» «Gameplay 2». Эти категории будут иметь субключ G, 1, 2, соответственно. Таким образом, ключ «VG» будет обозначать, что элемент должен отобразить опции, относящиеся к категории «Visual General», and so on.

Все кнопки (основные и вторичные) находятся в List'e в экране, массив с опциями является независимым словарем типа **Dictionary**<**string**, **EON**>

На ЭОН есть элементы, т.е., фактически, он является скрином. Элементы имеют группы, причем при выводе элементов сначала выводится имя группы, затем список элементов, которые принадлежат к ней.

**NOTE:** Кнопка «Применить» для настроек разрешения и фул скрина?

Возможные элементы: Чекбокс, список (переключающийся), бинды, ползунки, радиокнопки и текстовые поля.

Помимо GUI-составляющей, должна быть реализована система настроек, в которой, собственно, и хранятся все значения. Предположительно, данная система будет реализовываться с помощью отдельного класса. В классе будет список (List) настроек, у каждой из которых есть «Ключ» - значение, через которое настройка будет связана с GUI, и «Значение» типа **object**, которое и хранит значение настройки. Т.к. в тип object можно записывать любой тип, то это позволяет хранить в нем строки, целые числа и числа с точкой, а также вектора.

При изменении значения контролов (GUI) будет соответственно происходить изменение самих настроек.

Вся эта куча настроек будет сохраняться либо как сериализованный XML-файл, либо как сериализованный бинарный файл. Также возможно сохранение как ini-файл с секциями.