

Деталь

Детали - это главные строительные блоки в Apparatus“е. Это высокоуровневые сущности (в отличие от трейтов), которые поддерживают некоторую дополнительную ECS+ функциональность, например, мульти-итерацию и наследование.

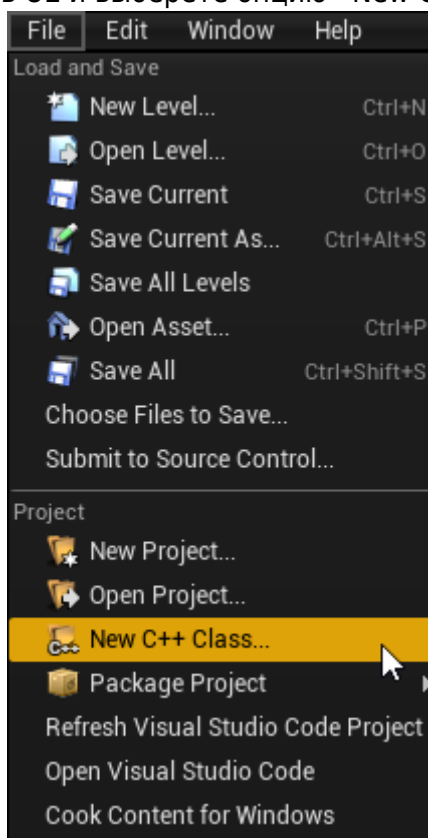
Детали наследуются от класса `UObject` и являются субъектом сборщика мусора и Unreal“ской модели памяти.

Создание деталей

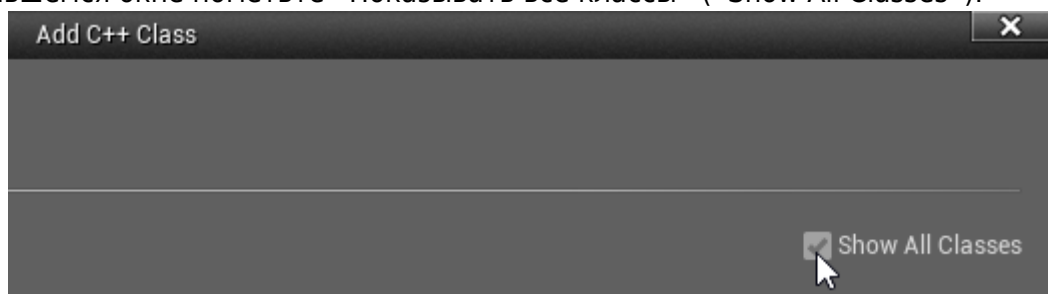
Используя C++

Чтобы создать деталь, видимую в вашем C++ коде, вам следует сделать следующее:

1. Откройте главное File-меню в UE и выберите опцию «New C++ Class...» :

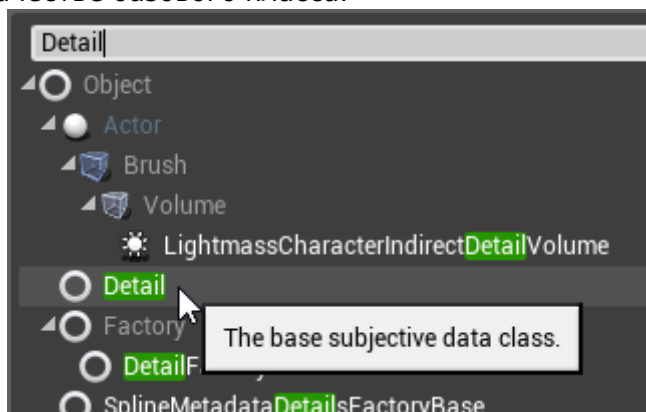


2. В открывшемся окне пометьте «Показывать все классы» («Show All Classes»):

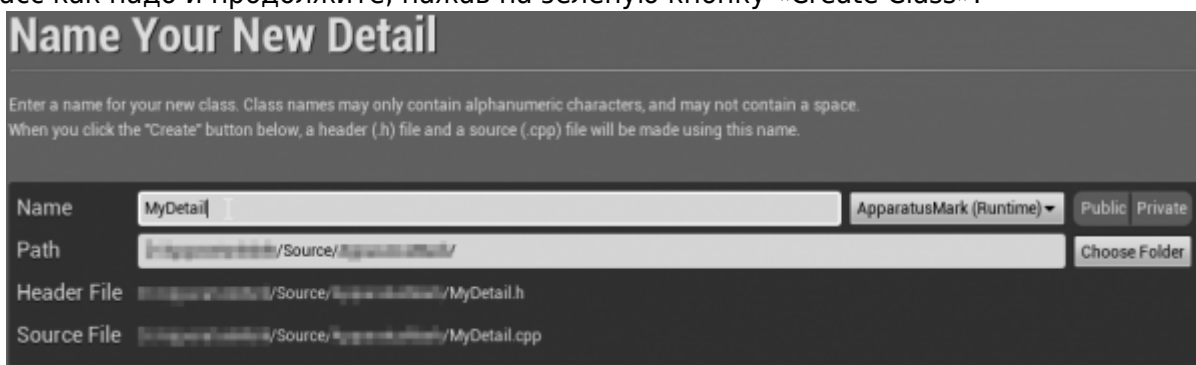


3. Теперь вы можете выбрать любой доступный базовый класс, включая классы Apparatus“а.

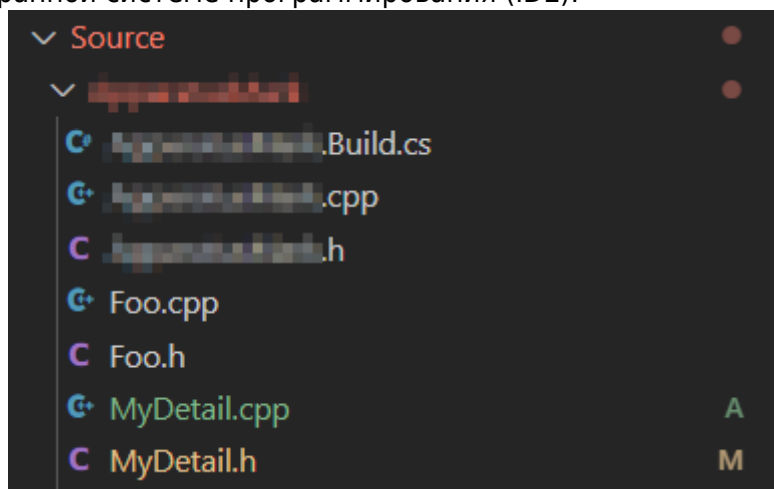
Выберете «Detail» в качестве базового класса:



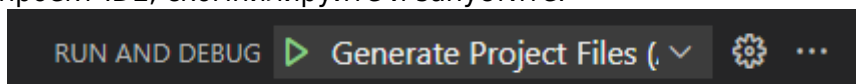
- 4. Кликните «Next» и вы должны увидеть диалог выбора имени. Назовите создаваемый класс как надо и продолжите, нажав на зелёную кнопку «Create Class»:



- 5. Новый класс будет создан как комбинация заголовочного файла (.h) и файла-ресурса (.cpp). Всё будет помещено в «Source» (под)папку вашего проекта. Теперь вы должны увидеть их в выбранной системе программирования (IDE):



- 6. Заметим, что вы, возможно, должны были recompilировать проект и/или перезапустить редактор после этого. Не волнуйтесь за некоторые возможные ошибки, вновь сгенерируйте проект IDE, скомпилируйте и запустите.



- 7. Содержимое соответствующих файлов должно быть таким:
 - o MyDetail.h:

```
// Fill out your copyright notice in the Description page of
Project Settings.

#pragma once
```

```
#include "CoreMinimal.h"
#include "Detail.h"
#include "MyDetail.generated.h"

/**
 *
 */
UCLASS()
class ME_API UMyDetail : public UDetail
{
    GENERATED_BODY()
};
```

◦ MyDetail.cpp:

```
// Fill out your copyright notice in the Description page of
Project Settings.

#include "MyDetail.h"
```

8. Теперь вы можете добавлять какие-нибудь поля данных в класс, как обычно это делается, прямо в заголовочном файле C++:

```
float X = 0;
float Y = 0;
```

9. Возможно вы также захотите опубликовать свои поля в качестве свойств класса, чтобы получить к ним доступ через блупринты и даже поменять их начальные значения через пользовательский интерфейс (для подробностей, пожалуйста, посетите документацию по [Свойствам](#)):

```
UPROPERTY(BlueprintReadWrite, EditAnywhere)
float X = 0;

UPROPERTY(BlueprintReadWrite, EditAnywhere)
float Y = 0;
```

10. Ваша C++ деталь готова к использованию. Пожалуйста, проверьте [API документацию](#) для дополнительной информации.

From:
<http://turbanov.ru/wiki/> - **Turbopedia**

Permanent link:
<http://turbanov.ru/wiki/ru/toolworks/docs/apparatus/detail?rev=1623683908>

Last update: **2021/06/14 18:18**

