

# ECS to Apparatus (Словарь)

Apparatus предоставляет базовые идиомы ECS и даже больше. Чтобы быть недвусмысленными (и самодостаточным), наш фреймворк использует другую схему именования, нежели чем в классическом ECS. Вот список терминов, которые мы используем в документации:

ECS Термин	Apparatus Термин	Описание
Entity	Subject	Контейнер деталей
Component	Detail	Блок данных
System	Mechanic	Процессор деталей
A group of Systems	Mechanism	Группа процессоров деталей
Archetype	Fingerprint	Текущее состояние сущности
Chunk	Belt	Хранилище деталей

## Причина?

Почему же мы позиционируем нестандартные имена на первом месте? Ну, конечно, мы

считаем нашу схему лучше 😎. Посмотрите сами. "Entity" - это более широкое понятие, часто используемое в системе движка для объектов общего назначения. "Subject", в свою очередь, лучше ассоциируется с чем-то, над чем выполняются какие-то действия (выполняемые системой). Само же слово "system" - более обобщенное и может обозначать почти всё что угодно, например, систему частиц, систему загрузки/сохранения, систему библиотек и так далее. "Mechanic" - интуитивно понятно, что это нечто, оперирующее над понятиями тика (ticking) и обеспечивающее весь игровой дизайн в целом. Что на счёт "component" - так это имя уже было зарезервировано 🤖 самим Unreal Engine. Слово "Detail" оказалось незанятым и достаточно очевидно, что оно обозначает часть чего-то.

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

Permanent link:  
<http://turbanov.ru/wiki/ru/toolworks/docs/apparatus/ecs-glossary?rev=1639833064>

Last update: **2021/12/18 13:11**

