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**