

# 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:

| Общий термин              | Термин                            | Описание   | ECS Термин |
|---------------------------|-----------------------------------|--|------------|
| Subject<br>(Сущность)     | Subject (Сущность)                | Низкоуровневая компоновка трейтов.                     | Entity     |
|                           | Subjective<br>(Сущностный объект) | Высокоуровневая часть Subject-a, состоящая из деталей. | N/A        |
| Part (Компонент)          | Trait (Трейт)                     | Блок данных основанный на структуре.                   | Component  |
|                           | Detail (Деталь)                   | Блок данных основанный на классе.                      | N/A        |
| Iterable<br>(Итерируемый) | Chunk (Чанк)                      | Хранилище слотов сущностей и трейтов.                  | Chunk      |
|                           | Belt (Ремень)                     | Хранилище слотов сущностей.                            | Chunk      |
| N/A                       | Slot (Слот)                       | Отдельный элемент итерирования.                        | N/A        |
|                           | Flagmark (Флажки)                 | Ручная битовая маска специфицирующая сущность.         | N/A        |
|                           | Traitmark (Флажки трейта)         | Набор трейтов специфицирующий сущность.                | Archetype  |
|                           | Detailmark (Флажки детали)        | Набор деталей, специфицирующий сущность.               | N/A        |
|                           | Fingerprint (След или отпечаток)  | Полная спецификация топологии сущности.                | N/A        |
|                           | Filter (Фильтр)                   | Выбранные и исключенные свойства в топологии сущности. | Query      |
|                           | Mechanic (Механика)               | Логика выполняемая над сущностями.                     | System     |
|                           | Mechanism (Механизм)              | Множество сущностей и механик на уровне мира Unreal-a. | N/A        |
|                           | Machine (Машина)                  | Глобальное состояние фреймворка.                       | N/A        |

## Обоснование

Почему же мы позиционируем нестандартные имена на первом месте? Ну, конечно, мы считаем нашу схему лучше и вот почему.

“Entity” - это более широкое понятие, часто зарезервированное для объектов общего назначения, вместе с тем оно довольно удобно для общей документации. “Subject”, в свою очередь, лучше ассоциируется с чем-то автономным и обычно так называют вещи зависимые от других, подчинённые. Само же слово “system” - более обобщённое 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](#). Слова “Detail” и “Trait” оказались незанятыми и достаточно очевидно, что они обозначают часть чего-то (сущности).

Поначалу это может быть трудно для запоминания, но привыкнуть к таким обозначениям не

так-то и сложно, а логика, лежащая в основе терминов, в конечном итоге станет вашей собственной. Подводя итог, можно сказать, что тройка «Entity-Component-System» у нас трансформируется в «Subject-Part-Mechanic». Пожалуйста, возвращайтесь к этой статье время от времени в случаях, когда используемые термины вызывают трудности понимания.

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

Permanent link:

<http://turbanov.ru/wiki/ru/toolworks/docs/apparatus/ecs-glossary?rev=1641377977>

Last update: **2022/01/05 10:19**

