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 (Сущность)	Subject (Сущность)	Низкоуровневая компоновка трейтов.	Entity
	Subjective (Сущностный объект)	Высокоуровневая часть Subject-а, состоящая из деталей.	N/A
Component (Компонент)	Trait (Трейт)	Блок данных основанный на структуре.	Component
	Detail (Деталь)	Блок данных основанный на классе.	N/A
Iterable (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-а.	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). Будем использовать слово “Component”, когда речь идёт и о трейтах, и о деталях одновременно.

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-Trait/Deatil(Component)-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=1654589038

Last update: **2022/06/07 08:03**