Apparatus : Грядущие дополнения и обновления

У нас есть пара идей, которые мы планировали реализовать в Apparatus - нашем любимом data-ориентированном ECS фреймворке для Unreal Engine.

- Новая концепция простых, базированных на USRTUCT, деталях, которые будут называться **trait**ами. Свой низкоуровневый менеджер памяти **чанков** (chunk) с поддержкой кэша и без garbage collector“а. Более узкий подход, уже не будет мульти-деталей, наследования, UObject ссылок; предназначен для использования в механизмах с высокими требованиями к производительности.
- **Проект симулятора толпы** с большим количеством юнитов на сцене, чтобы продемонстрировать производственные возможности наших техник. Может послужить примером сравнения нашего подхода и стандартного Actor-подхода, предлагаемом by default в UE.
- Больше **документации, статей, уроков, примеров** чтобы покрыть разные сценарии использования и помочь пользователям программировать и думать в стиле Apparatus.
- Обеспечить техники, безопасные для поточного программирования. Возможно, определить некоторые наборы belt“ов или чанков, чтобы их можно было обрабатывать параллельно.
- Оптимизированные **встроенные детали** (и трейты) для прослеживания коллизии, пользовательского input“а и другой рядовой логики.
- Простенькая **клиент/серверная игра-пример**, чтобы в реальности показать использование фреймворка в мультиплеерах.
- Поэкспериментируем с **immediate mode rendering**, чтобы полностью отречься от мира Unreal Actor“ов.

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

Permanent link:
http://turbanov.ru/wiki/ru/toolworks/docs/apparatus/features/upcoming?rev=1618971212

Last update: **2021/04/21 02:13**