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.

- Высокотехнологичный **проект игры** для сравнения производительности (чуть позднее Июля).
- 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 **режимом мгновенного рендеринга** (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=1630523982

Last update: **2021/09/01 19:19**