Возможности Apparatus

Текущие возможности плагина состоят в следующем:

- Полная интеграция движка UE с data-driven подходом. Доступно использование как C++, так и блупринтов.
- Сам ECS предоставляет несколько удобных архитектурных и программных решений, так как он менее склонен связывать отдельные программные модули и более направлен на программирование динамических типов данных.
- Установка и управление деталями прямо из стандартной Панели деталей.
- Предоставляется отдельная удобная блупринт-нода, являющаяся центральным звеном в непрерывном выполнении механик.
- Гибкая настройка фильтров механик при помощи добавления и исключения деталей отдельных типов.
- Поддержка нескольких однотипных деталей на одной сущности. Все возможные их комбинации будут обработаны в главном цикле механики.
- Классы деталей поддерживают наследование. Это обеспечивает большую модульности и удобство проектирования. Чтобы фильтр механик срабатывал на дочерней детали, достаточно в настройках выбрать базовый класс детали.
- Специализированный пользовательский интерфейс обеспечивает чёткое представление, понимание и общую простоту использования.
- Внедрение ряда оптимизаций: кэширование, быстрый поиск по бит-массиву, ручная настойка поясов (belt'ов).
- Дополнительно реализован инструмент Steady-ticking для безопасности использования игровой логики, зависящей от fps.
- Полностью документированный API с выделенным руководством пользователя.

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

Permanent link:
http://turbanov.ru/wiki/ru/toolworks/docs/apparatus/features?rev=1618411600

Last update: **2021/04/14 14:46**