

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 модульность 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 настройка поясов (belt'ов).
- Параллельное (мульти-поточное) итерирование при помощи семантики [твёрдотельности](#), устанавливаемой во время компиляции.
- Элегантное и универсальное решение для [сетевых программ](#), построенное на системе репликации Unreal-a и функций RPC (Remote Procedure Calls, удалённый вызов процедур).
- Дополнительно реализован инструмент [Steady-ticking](#) для безопасности использования игровой логики, зависящей от частоты кадров.
- 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=1639825179>

Last update: **2021/12/18 10:59**

