

# Ключевые особенности Apparata

Текущие возможности фреймворка включают в себя следующее:

- Фундаментально ECS. Полная интеграция [подхода ориентированного на данные](#) в Unreal Engine.
- Лоялен к экосистеме движка. Доступно использование как через C++ так и из Блупринтов.
- Лучшее из двух миров. Гибкие [Детали](#) основанные на UObject и более жёсткие но производительные [Черты](#).
- Педаль в пол. Хранение данных Отрезками специально рассчитано на аппаратное устройство процессоров и [кэш](#). Множество оптимизаций сверх этого: таблицы поиска для быстрой Фильтрации, установление соответствий с помощью битовых массивов, индексация магистральных Компонентов и так далее.
- Мощь на кончиках пальцев. Наше лямбда [оперирование](#), с внедрением зависимостей для аргументов, станет Вашим новым любимым способом работы.
- Большие запросы - не проблема! У нас есть универсальные, включающие и исключающие Фильтры к Механикам.
- Тончайший отбор. Поддержка побитовой Фильтрации с помощью [Флаговых отметок](#) для булево-подобных состояний.
- Привычное редактирование. Создание и настройка Компонентов прямо в стандартной [Панели деталей](#) в редакторе Unreal.
- Предоставляется отдельная удобная Блупринт-нода, являющаяся центральным звеном в непрерывном выполнении механик.
- Поддержка нескольких однотипных Деталей на одной сущности. Все их возможные комбинации будут обработаны при Итерировании.
- Классы деталей поддерживают наследование. Это обеспечивает бóльшую 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.
- Конкурентное масштабирование. Полная поддержка мульти-поточного итерирования со специальной семантикой [Твердотельности](#) времени компиляции.
- Элегантное и универсальное решение для [сетевых программ](#), построенное на системе репликации Unreal-а и функций RPC (Remote Procedure Calls, удалённый вызов процедур).
- [Устойчивое тиканье](#) для безопасного интегрирования игровой логики, зависящей от дельты времени.
- 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=1673469360>

Last update: **2023/01/11 20:36**

