Ключевые особенности Аппарата

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 23:36**