

Механизмы

Механизмы - главные составляющие Машины, которые содержат сущности, сущностные объекты, чанки и ремни. Вы создаёте цепь соответствующих итерируемых объектов через механизмы, поэтому они тоже, на самом деле, управляют цепями.

Каждый мир UE, который содержит какие-либо сущности Apparatus-а, сопровождается Механизмом автоматически, вы не должны волноваться по этому поводу.

Работа в Blueprint

Механизмы управляются автоматически в соответствии с текущим контекстом мира (world object context).

Работа в C++

Чтобы получить Механизм имея мир (World) достаточно вызвать [API](#), например:

```
UMechanism* Mechanism = UMachine::ObtainMechanism(GetWorld());
```

Вы можете использовать полученную инстанцию, чтобы создавать сущности, к примеру так:

```
FSubjectHandle Subject = Mechanism->SpawnSubject();
```

Создание собственного отдельного механизма также поддерживается. Вы создаёте механизм как и любой другой UObject ([NewObject<UMechanism>\(...\)](#)):

```
AMechanism* Mechanism = NewObject<AMechanism>(GetTransientPackage());
```

Пожалуйста, обращайтесь к [API](#) для дальнейшей информации.

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

Permanent link:
<http://turbanov.ru/wiki/ru/toolworks/docs/apparatus/mechanism>

Last update: **2022/01/05 15:21**

