Механизмы

Механизмы - главные составляющие Машины, которые содержат Сущности, объекты типа Сущностный, Чанки и Белты. 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();
```

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

Permanent link:
http://turbanov.ru/wiki/ru/toolworks/docs/apparatus/mechanism?rev=1630521136

Last update: **2021/09/01 21:32**