Записи сущностей

Сущности, поскольку являются низвоуровневым объектом, существуют только в runtime и не могут быть сериализованы напрямую. Должен быть использован специальный тип сущности. Они называются *Записи сущностей*.

Записи сущностей - это базовые сохраняемые и изменяемые объекты, которые не могут быть проитерированы напрямую, но они используются как шаблоны дял создания новых сущностей и/или сохранения состояния уже имеющихся. Думайте о них, как о снапшотах отдельных Сущностей.

Поддержка изменения

Большой плюс у Записей - они полностью изменяемы в редакторе Unreal, т.е. вы можете объявить класс свойств с соответствующим типом.

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

Permanent link:
http://turbanov.ru/wiki/ru/toolworks/docs/apparatus/subject-record

Last update: **2022/06/08 18:38**