

Apparatus

Это официальная документация по Аппаратусу (Apparatus) - инновационной фреймворку, реализующем ECS для Unreal Engine. Русскоязычная документация в данный момент (в некоторых местах) является неполной, поэтому настоятельно рекомендуем вам пока обращаться к англоязычной версии, которая своевременно обновляется и чаще поддерживается.

- Основные особенности
- Введение в ECS
- Из ECS в Apparatus (Словарь терминов)
- Туториал для новичков
- Обзор архитектуры
- Имена и обозначения
- Флажки (Flagmarks)
- Трейты (Traits)
- Детали
- Сущности (Subjects)
- Сущностный (Subjectives)
- Фильтры
- Механизмы
- Твердотельность
- Объединение в цепи
- Итерирование
- Оперирование над цепями
- Тип "механический"
- Отложенные операции
- Записи сущностей
- Ticking-безопастность
- Работа с сетью
- Основные паттерны
- Поддержка Blueprint-нативизации
- Грядующие дополнения

Searching for English documentation? It's here.

Ссылки

- Онлайн-документация API (англ.)
- TurboTalk форумы
- Discord сервер для общения и новостей
- Страница на Marketplace

Подключайся!

В документацию до сих пор вносятся поправки и изменения. Не забудьте посетить наш отдельный форум, чтобы задать вопросы и поделиться опытом использования Apparatus! Мы так же полностью готовы помогать персонально, поэтому не стесняйтесь писать на почту.

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

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

Last update: **2022/07/23 15:43**