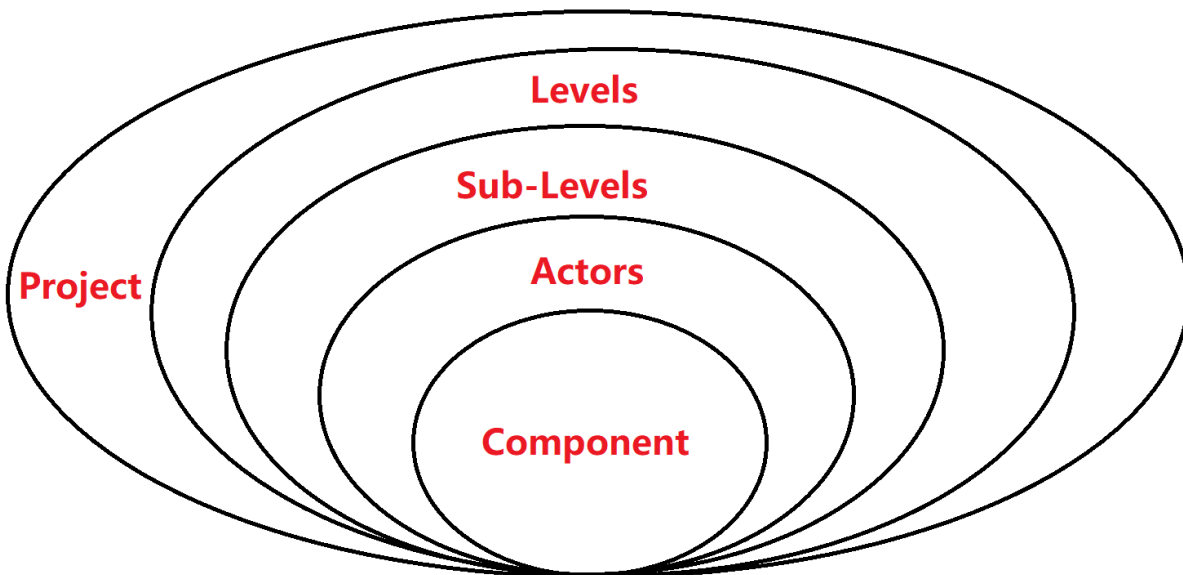


项目结构

项目结构图



世界 (World)

世界场景(World)中包含载入的关卡列表。它可处理关卡流送和动态Actor的生成(创建)

关卡 (Levels)

level (关卡)是用户定义的游戏区域。我们主要通过放置、变换及编辑Actor的属性来创建、查看及修改关卡。在虚幻编辑器中，每个关卡都被保存为单独的.umap文件，也被称为"地图"

子关卡 (Sub-Levels)

一个关卡往往由多个子关卡组成

子关卡这个概念如果读者玩过Minecraft将会非常容易理解—(方块人收收味)—

它和关卡的关系就像是区块与完整地图的关系

为了节省资源，所有往往只加载现在用得到的子关卡以及相邻的即将要用到的子关卡

Actor

可放入关卡中的对象都是 Actor，Actor是支持三维转换(如平移、旋转和缩放)的泛型类，通常包括一个或者多个Actor Components，可通过游戏进程代码(C++或蓝图)创建及销毁Actor。在C++中，AActor是所有Actor的基本类，Actor只是一个空壳不带任何功能。