

# 1. App

App 是你定义构成项目的所有事物的方式：插件、系统（运行条件、排序、系统集）、事件类型、状态、调度等。

```
App::new()
    .add_plugins(MinimalPlugins)
    .register_type::<MyReflectCompoent>()
    .register_type_data::<MyReflectCompoent,
ReflectMyReflectTrait>()
    .init_state::<GameState>()
    .insert_state(GameState::Start)
    .init_resource::<MyResource>()
    .insert_resource(InsertMyResource { field_1: 0., field_2:
0 })
    .add_event::<MyEvent>()
    .configure_sets(Startup, MySystemSet)
    .add_systems(Startup, system.in_set(MySystemSet))
    .run()
```

## 2. 内置 Bevy 功能

Bevy 游戏引擎的功能被表示为插件，根据不同的场景将内置插件合成了插件组。

- DefaultPlugins：如果你正在制作完整的游戏/应用。

有 日志插件 (LogPlugin)、任务池插件 (TaskPoolPlugin)、窗口插件 (WindowPlugin)、资产插件 (AssetPlugin)、窗口管理插件 (WinitPlugin)、渲染插件 (RenderPlugin)、图片插件 (ImagePlugin)、Pbr 插件 (PbrPlugin)、Gltf 插件 (GltfPlugin)、音频插件 (AudioPlugin) 等提供配置选项的插件。

- MinimalPlugins：用于类似无头服务器的东西。

有 任务池插件 (TaskPoolPlugin)、类型注册插件 (TypeRegistrationPlugin)、帧计数插件 (FrameCountPlugin)、时间插件 (TimePlugin)、时间表运行器插件 (ScheduleRunnerPlugin)、CI 测试插件 (CiTestingPlugin) 全部插件。