

World

World

UWorld

ULevel

Outer关系

关卡流的一般更新流程

添加子关卡流程:

UWorld事件



UWorld

Levels: 当前World已经加载完成的关卡，包含PersistentLevel和子关卡

StreamingLevels: World包含的所有子关卡，包含已加载和未加载的子关卡

PersistentLevel: 一个World只有一个PersistentLevel并且为Always loaded

CurrentLevel: 当前所在子关卡，当在编辑器模式时CurrentLevel可以为PersistentLevel也可以为已经加载的子Level；但是在游戏时，CurrentLevel指向PersistentLevel

ULevel

Outer关系

ALevelScriptActor->ULevel->UWorld->UPackage

关卡流的一般更新流程

用户界面执行绘制任务: UDisplayClusterViewportClient::Draw(...)

更新关卡流: MyWorld->UpdateLevelStreaming()

通过World中的StreamingLevelsToConsider变量判断是否需要加载，若加载执行该方法:

FStreamingLevelPrivateAccessor::UpdateStreamingState(...)

FStreamingLevelPrivateAccessor结构体是对ULevelStreaming中方法的包装，所以然后执行:

StreamingLevel->UpdateStreamingState(...)

请求加载ULevel关卡: RequestLevel(StreamingLevel)

添加子关卡流程:

//FStreamingLevelCollectionModel::AddExistingLevelsFromAssetData

UEditorLevelUtils::AddLevelsToWorld

UEditorLevelUtils:AddLevelToWorld_Internal

UWorld::AddStreamingLevel

UWorld事件

World.h FWorldDelegates