

FTickableGameObject

继承该接口并实现方法，可以使UObject和原生C++类等拥有Tick的功能。

保存实现接口对象

只要继承了IRPGInventoryInterface类的对象都可以直接赋值给InventorySource

```
TScriptInterface<IRPGInventoryInterface> InventorySource;
```

static成员变量必须在cpp中定义。

使用NewObject创建对象时，如果该对象要使用GetWorld等方法，要给改对象传入Outer对象。

类/对象>Name:

UObject FName: BP_GameInstance_C_0 //对象名

UClass FName: BP_GameInstance_C //类名

UClass Full Name:

BlueprintGeneratedClass/Game/Blueprint/Gameplay/BP_GameInstance.BP_GameInstance_C //
类型+包名+类名

UClass OuterPackage Name: /Game/Blueprint/Gameplay/BP_GameInstance //包
名

将对象、包名、FullName等转换为标准包名/Game/xxx

```
FName ConvertToPackageName(FName InName) const
{
    const FString& ObjectPath =
FPackageName::ExportTextPathToObjectPath(InName.ToString());
    const FName PackageName =
FName(*FPackageName::ObjectPathToPackageName(*ObjectPath));
    return PackageName;
}
```