ARQUITECTURA UNREAL ENGINE 4

Ya sea que esté programando con C ++, Blueprints o una combinación de ambos, la arquitectura Unreal subyacente es la misma.



UFunciones Referencia a la creación e implementación de funciones para las clases de juego.



Clases de juego Referencia a la creación e implementación de clases de juego.



Interfaces Referencia a la creación e implementación de interfaces.



Especificadores de metadatos Palabras clave de metadatos utilizadas al declarar UClasses,

UFunctions, UProperties, UEnums y UInterfaces para especificar cómo se comportan con varios aspectos del motor y el editor.



\ Estructura

Referencia a la creación e implementación de estructuras para clases de juego.



Módulos de juego

Colecciones de clases de juego que pertenecen a un proyecto de juego compilado en archivos DLL.

Figura 1. Diagrama de arquitectura y componentes del motor de desarrollo unreal engine 4

ARQUITECTURA MYSQL

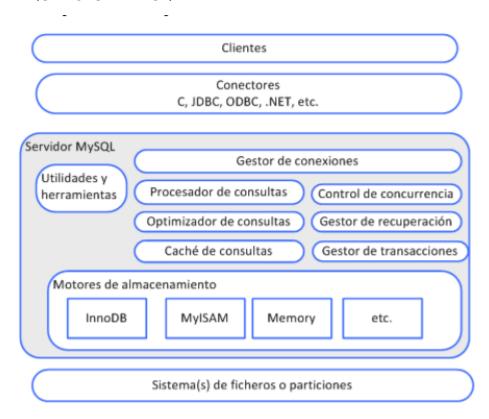


Figura 2. Diagrama de arquitectura y componentes de MYSQL

ARQUITECTURA PHP

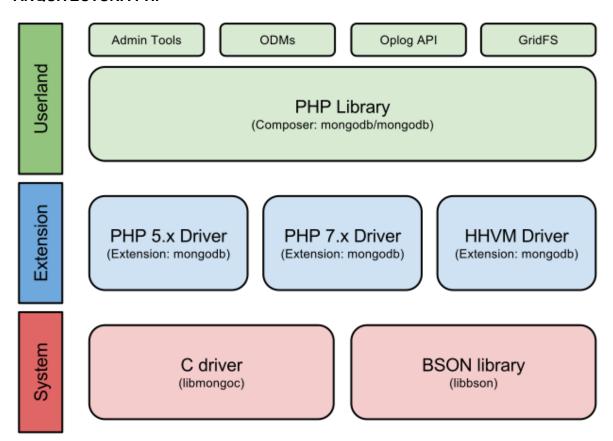


Figura 3. Diagrama de arquitectura y componentes de PHP

REFERENCIAS

- 1. https://docs.unrealengine.com/en-us/Programming
- 2. https://archive.cnx.org/contents/fa33ef02-f882-4b8d-9f67-4be268dd6d03@1/visi-n-general-de-la-arquitecturade-mysql-5-1
- 3. http://php.net/manual/es/mongodb.overview.php