

Содержание

Введение	2
Глава 1. Structs	3
1.1. Создание структуры	3
Глава 2. AActor	4

Введение

Глава 1. Structs

1.1 Создание структуры

Для создания структуры используется пустой экземпляр класса CPP **None**. Из сгенерированных файлов необходимо удалить файл **<Name>.cpp** и оставить только **<Name>.h**. В Header файла создается следующая структура.

```
void main( void ){  
}
```

Глава 2. AActor