

# Содержание

<b>Введение</b> . . . . .	2
<b>Глава 1. Structs</b> . . . . .	3
1.1. Создание структуры . . . . .	3
<b>Глава 2. AActor</b> . . . . .	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:

```
#pragma once
```

```
#include "<Name>.generated.h"
```

```
USTRUCT( BlueprintType )
```

```
struct F<Name> : public FTableRowBase
```

```
{
```

```
    GENERATED_BODY()
```

```
    FORCEINLINE F<Name>();
```

```
};
```

```
FORCEINLINE F<Name>::F<Name>() {
```

```
}
```

## Глава 2. AActor