File Manager

Der File Manager ist eine high Level Schnittstelle des Filesystems. Der File Manager sollte primär für das Schreiben von relevanten Engine oder Spiele Dateien benutzt werden.

Der File Manager ist eine abstrakte Klasse. Dies ermöglicht uns über einen Aufruf von z.B. „ReadBytes“, zwei verschiedene Szenarios abzudecken. Je nachdem ob sich das Spiel in der Entwicklung oder gepackt befindet, funktioniert der File Manager anders.

Anders zum Filesystem, das mit kompletten Pfaden arbeitet, arbeitet der File Manager mit einem relativen Pfad mit der des Projekt Ordners. Der Pfad des Projektordners kann über „FPaths::GetRootDir()“.

# Entwicklung

In der Entwicklung funktioniert der File Manager wie das Filesystem. D.h. der File Manager liest oder schreibe an den angebenden Pfad.

# Gepackt