**Entity：**

Create entities:

Query：

Entity queries：

EntityQueryDesc:

Defining filters

Shared component filter

Change filter

**Component：**

IComponentData

//IBufferElementData

ISharedComponentData

ISystemStateComponentData

ISharedSystemStateComponentData

**System：**

SystemBase

EntityCommandBufferSystem

ComponentSystemGroup

GameObjectConversionSystem

//ComponentSystem and JobComponentSystem are phased out

遍历：

Entities.ForEach:

Job.WithCode:

IJobChunk jobs:

System Update Order

How：

[UpdateInGroup]

[UpdateBefore]和[UpdateAfter]

**Others：**

EntityCommandBuffer

EntityCommandBuffer（ECB）类解决了两个重要问题：

在一个job中，你不能访问EntityManager。

执行结构更改（如创建entity）时，将创建同步点，并且必须等待所有作业完成。

EntityCommandBufferSystem可以让我们在Job里添加一些任务队列，然后在主线程中执行这些任务。