UE4 自带的线程锁使用

使用：

1. 在全局位置声明自己的锁：

FCriticalSection MyMutex;

1. 在需要加锁的区域前后使用：

MyMutex.Lock();

…

MyMutex.unLock();

或者结合FScopeLock一起使用：

{

FScopeLock ScopeLock(&MyMutex);

}

其他：

1. FCriticalSection类是FPThreadsCriticalSection类的别名，前者在不同平台的头文件里面，如 WindowsCriticalSection.h 里面，后者是在PThreadsCriticalSection.h里面
2. FScopeLock在 ScopeLock.h里面