**DialogueManager –** менеджер диалогов. Запускает определенный диалог, который хранится в **DialogueData.**

**Dialogue –** ScriptableObject файл, который

**DialogueData –** класс который хранит данные диалога:

- реплики

- общее количество персонажей диалога (имена и спрайты)

**CharacterNames –** перечисление которое хранит имена персонажей диалогов

**DialogueController –** контроллер который управляет диалогом.

**- FTextContainer –** контейнер где печатается текст диалога

**- FTextDelay –** задержка печатания букв диалога

**- FDialogueTapPlace –** область нажатия чтоб пропустить/ускорить печатание текста диалога и перейти к следующей реплике

**- FLeftDialogueConversator –** левый персонаж диаога

**- FRightDialogueConversator –** правый персонаж диалога

**- FDialogueBubble –** область диалога по которой определяется изменяется ли размер шрифта напечатанного текста. Если уменьшается значит текст не помещается, а значит нужно прекратить печатать, а при нажатии на **FDialogueTapPlace** продолжаем печатать с того места с которого остановились

**- OnWriteTextStarted –** событие которое вызывается когда текст диалога начал печататься

**- OnWriteTextFinished –** событие которое вызывается когда текст диалога закончил печататься

**- OnDialogueStarted –** событие которое вызывается когда диалог начался

**- OnDialogueFinished –** событие которое вызывается когда диалог закончился