**TextColor – не трогать**

**TextColor – ожидает создания**

**TextColor – под вопросом**

**DebugManagerComponent –** менеджер, который используется для дебага.

**Методы:**

**Category [Default]:**

* **DebugLog (Object, String, Float) –** метод который используем для печатания дебаг-сообщений. Параметры:
  + Объект, который вызывает метод (просто вызвать **Self** (ссылка на самого себя))
  + Сообщение от пользователя
  + Время показа текста на экране
* **WarningLog** – метод который используем для печатания предупреждающих-сообщений.
* **ErrorLog** – метод который используем для печатания сообщений об ошибках.
* **SuccessLog** – метод который используем для печатания сообщений об успехах.

**Переменные:**

**Category [Default]:**

* **DebugMessage –** строка дебага, которая выводится на экран. К ней добавляется имя объекта, в котором вызывается этот дебаг + сообщение от пользователя.
* **Duration** – общая продолжительность сообщения на экране для всех типов дебага (обычный дебаг, предупреждения, ошибки, удачные сообщения)

**Процесс создания**

Назначен в блюпринте **BP\_MainGameMode.**

Поэтому, просто вызвать ссылку на **BP\_MainGameMode,** а от него уже получить доступ к **DebugManagerComponent,** дальше вызываем метод **DebugLog**, назначив параметры.