**TextColor – не трогать**

**TextColor – ожидает создания**

**TextColor – под вопросом**

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

**Методы:**

**Category [Default]:**

**public:**

* **StartDialogue** – запускает определенный диалог из словаря **Dialogues.** Нужно задать название раздела(диалога), по которому будет поиск в словаре.
* **GetDialoguePhrase** – получить фразу диалога. Используется, когда нужно перейти к следующей фразе заданного диалога. Например при нажатии кнопки *далее* в самом диалоге или при нажатии на сам диалог.

**private:**

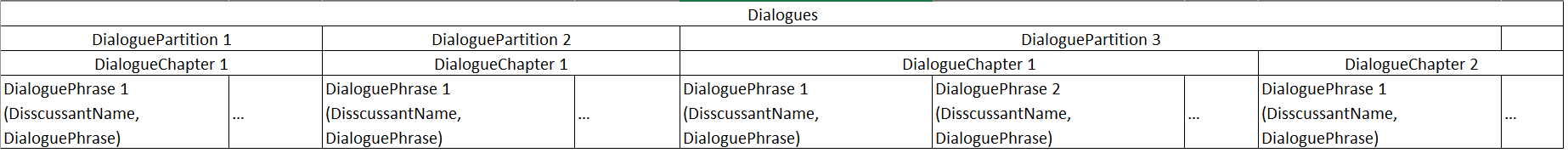
* **InitController** – инициализация **DialogueController**
* **EndDialogue** – вызывается когда диалог закончился

**Переменные:**

**Category [Default]:**

**public:**

* **Dialogues** – словарь в котором хранится диалоги. Разбиты на разделы (доступ к которому по имени), разделы включают в себя главы, а главы включают в себя фразу диалога с именем того кто эту фразу говорит. (файл \_\_\_\_ManagersMap.xlsx, вкладка DialoguesMap)

****

* **Disscussants** – Словарь участников диалогов. Имя и его спрайт

**private:**

* **DialogueController** – виджет диалога, который появляется на экране
* **CurrentDialoguePartition** – текущий раздел диалога, который начался (найден по имени в словаре **Dialogues**)
* **DialogueChapterCounter** – счетчик пройденный глав диалога
* **DialoguePhraseCounter** – счетчик пройденный фраз диалога

**Макросы:**

**Category [Default]:**

* **IsDialogueChapterFinished** – проверка на окончание главы диалога чтоб перейти к следующей главе.
* **IsDialoguePartitionFinished** – проверка на окончание раздела диалога, чтоб вызвать событие **OnDialogueFinished** (конец диалога)

**Event Dispatchers:**

**Category [Default]:**

* **OnDialogueFinished** – событие, которое срабатывает когда диалог закончился
* **OnDialogueStarted** – событие, которое срабатывает когда диалог начался

**Core/Managers/DialogueManagerLogic/Structures**

* **DialoguePartition\_Structure** – структура раздела диалога. Состоит из массива глав
* **DialogueChapter\_Structure** – структура главы диалога. Состоит из массива фраз
* **DialoguePhrase\_Structure** – структура фразы диалога. Состоит из имени участника диалога и его текстовой фразы

**DialogueDisscussantNames\_Enum** – общее перечисление имен участников диалогов всей игры.

**DialogueController** – виджет диалога, который появляется на экране.

**Методы:**

**Category [Default]:**

**public:**

* **SetDialoguePhrase** – устанавливает фразу диалога в область **DialogueText**. Устанавливает имя персонажа (в область **DisscussantNameText**), который говорит эту фразу, а так же его аватар (в область **DisscussantImage**)

**Переменные:**

**Category [Default]:**

**public:**

* **DialogueBubbleImage** – область, которая хранит в себе спрайт бАбла (фон области, в которой показывается фраза диалога)
* **DialogueText** – область, в которой показывается фраза диалога
* **DisscussantImage** – область, в которой показывается спрайт персонажа, который говорит фразу.
* **DisscussantNameText** – область, в которой показывается имя персонажа, который говорит фразу
* **NextPhraseButton** – кнопка, которая показывает следующую фразу диалога.

**Процесс создания**

Компонент добавлен в **BP\_MainGameMode**, поэтому доступ к нему через ссылку на **BP\_MainGameMode**. Запускаем метод старта диалога и указываем какой диалог запускать.

**Тема диалога.**

**Реплики делятся на главы. Каждая глава хранит в себе тему диалога. При каждой новой главе смотреть, если текущая тема диалогов не равна теме главы, то изменять, иначе ничего не делать.**

**Тема диалога состоит из частей диалога (цвет бАбла (место где пишется текст), форма бАбла, анимация текста и т.д.).**

**!!!>>Каждая глава диалога хранит в себе выпадающий список с темами.**

**!!!Блюпринт тема диалога, состоит из одного метода «SetTheme»**

**Диалог менеджер хранит в себе:**

* **разделы диалогов**
* **разделы хранят в себе главы**
* **главы хранят в себе диалоги**

**Дерево диалог менеджера:**

* **Раздел:**
  + **Глава**
    - **Диалог**

**Раздел имеет свой ID, так как они хранятся в словаре. Чтоб можно было при вызове той или иной главы, вызывать определенные диалоги.**