**TextColor – не трогать**

**TextColor – ожидает создания**

**TextColor – под вопросом**

**Level Blueprint Manager –** менеджер кастомных блюпринт уровней. Инициализация происходит в блюпринт уровне движка. Каждый блюпринт уровня инициализирует свой кастомный блюпринт уровня. Например, если блюпринт второго уровня, то инициализирует кастомный блюпринт второго уровня и т.д.

Добавлять новые уровние в папку **Core/Managers/LevelBlueprintManagerLogic/Levels**.  
Инициализировать (спавн кастомный блюпринт уровня) в блюпринте уровня движка. Кастомный блюпринт уровня нужен для того чтоб из любого места можно было получить доступ к глобальным данным уровня. Например за весь уровень нужно собрать 3 ключа. Нам нужно где-то хранить сколько ключей и какие ключи мы собрали. Вот эти данные будут и храниться в кастомном блюпринте уровня и т.д.

**Методы:**

**Category [1]:**

**public:**

* **1**
* **2**
* **3**

**private:**

* **1**
* **2**
* **3**

**Category [2]:**

**public:**

* **1**
* **2**
* **3**

**private:**

* **1**
* **2**
* **3**

**Переменные:**

**Category [1]:**

**public:**

* **1**
* **2**
* **3**

**private:**

* **1**
* **2**
* **3**

**Category [2]:**

**public:**

* **1**
* **2**
* **3**

**private:**

* **1**
* **2**
* **3**

**Core/Folder1**

* **File1 –** определение
* **File2 –** определение

**Core/Folder2**

* **File1 –** определение
* **File2 –** определение

**Процесс создания**

Фото или описание.