**TextColor – не трогать**

**TextColor – ожидает создания**

**TextColor – под вопросом**

**UIButtonsManagerComponent –** компонент, который хранит в себе кнопки, для создания динамического меню. Т.е. кнопки которые будут спавнится если нужно**.** Например, кнопка Continue должна спавнится если есть сохраненная игра и не должна спавнится, если сохранений нет.

**Методы:**

**Category [Default]:**

**public:**

* **SetButtonVisibility –** метод, который устанавливает видимость кнопки в меню, в указанном массиве кнопок. Т.е. переменную **CanBeUsed,** которая указывает, будет ли кнопка спавниться в меню или нет.

**Переменные:**

**Category [Default]:**

* **MainMenuButtons –** массив кнопок, которые нужно спавнить в Главном Меню, в том порядке, в котором они заданы в массиве.
* **PauseMenuButtons –** массив кнопок, которые нужно спавнить в Игровом Меню Паузы, в том порядке, в котором они заданы в массиве.

**UIBase** (папка с базовой логикой)**:**

* **UIElement\_Base –** главный элемент, от которого нужно наследоваться, чтоб создать базовые UI элементы (которые нужно спавнить), такие как кнопки,картинки и т.д.
* **UI\_Button\_Base –** базовый элемент кнопки, его используем чтоб создать кнопки (наследуемся от этого класса).

**Structures** (папка из структурами)**:**

* **UI\_WindowButtonStructure –** структура кнопки, хранит кнопку, которую нужно создать и булевое значение, которое определяет, будет ли создана эта кнопка или нет. Например, кнопка Continue должна спавнится если есть сохраненная игра и не должна спавнится, если сохранений нет.

**Процесс создания**

Чтоб создать кнопку, нужно:

* Создать базовый класс по такому пути: Core/WidgetLogic/ UIElements/UI\_Buttons который наследуется от класса **UIElement\_Base,** назвать **UI\_Button\_Base**. (СОЗДАНО)
* В папке Core/WidgetLogic/UIElements создать папку, в которой будем хранить наши будущие кнопки, а именно **UI\_Buttons**, в этой папке создать папку, в каком окне эта кнопка будет создаваться. Например, если кнопка для главного меню, то создаем папку **MainMenu**, а уже потом в ней создаем кнопки.
* Все созданные кнопки наследовать от созданного нами базового класса **UI\_Button\_Base.** И назвать в таком стиле: **UI\_[НазваниеКнопки]\_[НазваниеОкна]Button**. Например: кнопка **Continue**, которая будет создаваться в главном меню - **UI\_Continue\_MainButton.**
* Такая же ситуация для всех других UI элементов, которые нужно создавать динамически. (Нужно массив переделать таким образом чтоб были разделы для кнопок, картинок и т.д. Иерархия: тип UIElementа, в нем тип окна в котором создаем элемент, а в нем массив этих элементов). 