**TextColor – не трогать**

**TextColor – ожидает создания**

**TextColor – под вопросом**

**WidgetLogic** –логика виджетов.

Последовательность вызовов событий:

* **Event OnInitialized**
* **Event PreConstruct**
* **Event Construct**

Иерархия папок:

* **BaseLogic** – базовая логика для виджетов
* **HUD** – логика HUDов
* **Popups** – логика всплывающих окон
  + **Information** – информационные всплывающие окна
  + **Task** – всплывающие окна для тасок
* **Task** – виджеты относящиеся к таскам
* **UI\_Elements** – виджеты относящиеся к UI елементам (кнопки, картинки и т.д.), которые потом создаем динамически.
  + **UI\_Buttons** – кнопки, которые создаются динамически
    - **MainMenu** – кнопки для главного меню
    - **PauseMenu** – кнопки для меню паузы в игре
* **UI\_Windows** – игровые UI окна (главное меню, настройки, пауза и т.д.)
  + **MainMenu** – окна главного меню
  + **PauseMenu** – окна меню паузы в игре