**TextColor – не трогать**

**TextColor – ожидает создания**

**TextColor – под вопросом**

**BP\_MainGameMode** – главный игровой режим на всю игру. Описывается логика инициализации основных менеджеров, персонажа, который нужен в прототипе.

**Методы:**

**Category [Initialize]:**

**private:**

* **SetIsGame** – устанавливает переменную **bIsGame** в true, если запущенная сцена не **Level00\_MainMenu**, иначе в false.
* **InitHUDandUI** – инициализация HUD и UI окон.
* **CallInitEvents** – вызывает события инициализации (OnGameEvent\_Initialize, OnMainMenuEvent\_Initialize). Если переменная **bIsGame** в true, то вызывается событие OnGameEvent\_Initialize , иначе OnMainMenuEvent\_Initialize).

**Category [Begin Play]:**

**private:**

* **SetPlayerController** – кеширование переменной **MainPlayerController.**

**Category [Main Menu Begin Play]:**

**private:**

* **ShowMainMenu** – показать UI окно MainMenu.

**Category [Classes]:**

**public:**

* **GetDefaultPawnClassForController** – переопределенный метод гейммода, который возвращает PawnClass по умолчанию для контроллера (нужен если при старте игры у нас несколько Pawn классов, например искусственный интеллект).

**Category [Default]:**

**private:**

* **InitInteractInformationPopup** – кеширование переменной **InteractInformationPopup**.

**Переменные:**

**Category [Components]:**

**public:**

* **DialogueManagerComponent** – менеджер диалогов
* **DebugManagerComponent** – менеджер дебаг сообщений (DebugLog, WarningLog, ErrorLog)
* **PopupManagerComponent** – менеджер всплывающих окон
* **TaskManagerComponent** – менеджер тасок (игровых заданий)
* **ButtonsManagerComponent** – менеджер UI кнопок (создаются динамически, например как в тасках. Если таска запущенная, то показываются еще две кнопки в меню паузы: ReloadTask, CancelTask)
* **DataManagerComponent** – менеджер данных (игровые сохранения)
* **AudioManagerComponent** – менеджер аудио
* **TickManagerComponent** – хранит объекты, которым нужен метод Tick, таким образом используем один Tick на всю игру.
* **UIManagerComponent** – менеджер UI окон

**Category [Default]:**

**public:**

* **bIsGame** – запущенная сцена игры сейчас или главное меню.
* **bCanInteract** –
* **InformationHUD** – HUD окно в котором размещается различная информация. Например всплывающие окна (ПЕРЕМЕСТИТЬ В ОТДЕЛЬНЫЙ БЛЮПРИНТ-HUD)
* **InteractInformationPopup** – всплывающая информация о взаимодействии персонажа с игровыми объектами (Типа «E – for Interact»)
* **MainPlayerController** – главный контроллер игрока
* **GamePlayerCharacter** – главный игровой 3D персонаж
* **TriggerObject** – хранит игровой объект (триггер) с которым было взаимодействие по типу «вошел в триггер» или «рейкаст коснулся триггера» чтоб потом взаимодействовать из различных мест, например при нажатии клавиши Е, обработчик расположен в BP\_MyPlayerController. И из этого контроллера вызываем метод Interact триггера нашего.
* **AICharacters** – массив искусственных интеллектов для спавна.

**Процесс создания**

Создавать не нужно, уже все настроено.