**ENG**

**DialogueManager –** starts the dialogue, which store in the *Dialogues* array.

**Dialogue –** ScriptableObject, which store the list of *DialoguePhrase*.

**DialogueReplica** – the structure, can store the field of the dialogue character object (*DialogueCharacterObject*), and the dialogue phrase field (*DialoguePhrase*).

**DialogueCharacter –** the class of dialogue conversator (stores his name and sprite, shows on the dialogue bubble)

**DialogueController –** dialogue controller (canvas), which appears when dialogue started. It has:

* The dialogue character image,
* Tap place button (to skip text writing, and show next phrase)

**DialogueTitle –** dialogue titles enumeration.

**ITypingBehavior –** interface, typing dialogue text behavior. To create new dialogue text typing logic, just need create realization this interface in the new class.

**ImmediateTypingBehavior –** concrete class has the realization of *ITypingBehavior* interface.

**RU**

**DialogueManager –** запускает диалог, который хранится в массиве *Dialogues*.

**Dialogue –** ScriptableObject, который хранит список фраз диалога (*DialoguePhrase*).

**DialogueReplica** – структура, которая хранит в себе объект персонажа диалога (*DialogueCharacterObject*), и его фразу (*DialoguePhrase*).

**DialogueCharacter –** класс, который описывает персонажа диалога (хранит его имя и спрайт, который отображается на экране).

**DialogueController –** канвас, которыйпоявляется при старте диалога. Имеет:

* Картинку персонажа диалога,
* Кнопку, при нажатии на которую показывается следующая фраза диалога

**DialogueTitle –** перечисление заголовков диалога.

**ITypingBehavior –** интерфейс, поведение печатания текста диалога (моментальное появление или анимация печатания). Для создания нового поведения печатания нужно создать класс, реализовать в нем этот интерфейс и написать подходящую логику поведения.

**ImmediateTypingBehavior –** конкретное поведение отображения текста диалога, которое имеет реализацию интерфейса *ITypingBehavior*.

**UA**

**DialogueManager –** запускає діалог, який зберігається в масиві *Dialogues*.

**Dialogue –** ScriptableObject, що зберігає список фраз діалога (*DialoguePhrase*).

**DialogueReplica** – структура, яка зберігає в собі поле об’єкта персонажа діалога (*DialogueCharacterObject*), і поле його фрази (*DialoguePhrase*).

**DialogueCharacter –** клас, який описує персонажа діалога (зберігає його ім’я та спрайт, які відображаються на екрані).

**DialogueController –** канвас, якийз’являєтся при старті діалога. Має:

* Картинку персонажа діалога,
* Кнопку, при натисканні на яку, показується наступна фраза діалога

**DialogueTitle –** перерахування заголовків діалога.

**ITypingBehavior –** інтерфейс, поведінка написання тексту діалога (миттєве появлення тексту або з анімацією). Щоб створити нову поведінку друкування тексту, потрібно створити клас, реалізувати в ньому цей інтерфейс та написати відповідну логіку поведінки.

**ImmediateTypingBehavior –** конкретна поведінка відображення тексту діалога, яка має реалізацію інтерфейса *ITypingBehavior*.

**Class Diagram**

