**GameManager –** точка входа в программу. **DontDestroyOnLoad –** не удаляется в процессе всей игры

Хранит в себе список всех обьектов которые могут выполняться каждый кадр. Поэтому тот скрипт, который нужно чтоб выполнялся каждый кадр, в нем нужно реализовать интерфейс IUpdatable или ILateUpdatable, а в Awake нужно добавить в GameManager с помощью метода **GameManager.AddUpdatableItem(IUpdatable item)** или **GameManager.AddLateUpdatableItem(ILateUpdatable item)**

**OnGamePaused –** событие которое выполняется если игра на паузу встала

**OnGameResumed –** событие которое выполняется если игра снята из паузы

**StartGame()** – статический метод который вызывается при старте игры

**StopGame()** – статический метод который вызывается при остановке игры

**QuitGame()** – статический метод который вызывается при выходе из игры