**TextColor – не трогать**

**TextColor – ожидает создания**

**TextColor – под вопросом**

**Обновить время отсчета исчезновения попап окна. Чтоб когда заново типа открыли, то таймер отсчета исчезновение попап окна начиналось заново**

**Stack of PopupInfo, which can Show on Screen by Timer. It disappear when show time is out.**

**PopupManagerComponent –** менеджер всплывающих окон. Состоит из очереди всплывающих окон, которые добавляются в очередь и показываются на определенное время, после которого исчезают из очереди и экрана, по порядку. Запуск таймера показа окна начинается если в очереди 1 и больше окон**.**

**Методы:**

**Category [Default]:**

**public:**

* **AddToQueue –** публичный метод, который используется чтоб добавить popup окно в очередь и показать временно на экране

**private:**

* **StartShowPopups –** приватный метод, который начинает показ popup окна и вызывает зациклено метод HidePopup по таймеру. Чтоб не вызывать метод «**StartShowPopups»** каждый раз, когда добавляется в очередь popup окно, для этого служит переменная **IsPopupShowingStarted.**
* **ShowPopup –** показывает popup окно.
* **HidePopup –** прячет popup окно
* **HideAllPopupsImmediately** – прячет все всплывающие окна которые есть в очереди, очищает очередь. Хорошо использовать при отмене таски.
* **RemoveFromQueue –** удаляет первое popup окно из очереди. Очередь – первый зашел, первый вышел (first input, first output (FIFO)).
* **IsFoundSameArrayElement** – принимает в себя попап окно которое нужно показать на экране и ищет в очереди попап окон (PopupQueue), есть ли окна с таким же ID. Если есть, то возвращает true, иначе false. Исходя из этого, мы можем не добавлять в очередь для показа одинаковые попап окна.

**Переменные:**

**Category [Default]:**

**public:**

* **PopupQueue –** очередь, в которой хранятся popup окна, которые нужно показать и через какое-то время убрать.
* **IsPopupShowingStarted –** переменная, которая указывает что очередь не пустая, и запущен процесс закрытия окон из очереди. А если очередь пустая, то эта переменная становится в true, и происходит процесс закрытия всех окон, которые есть в очереди и те, которые могут добавиться в процессе игры.
* **TimerTimeValue** – продолжительность таймера, который работает перед запуском метода **HidePopup**.

**Event Dispatchers:**

* **OnPopupHide** – срабатывает, когда нужно спрятать всплывающее окно.
* **OnHideAllPopupsImmediately** – срабатывает, когда нужно спрятать все всплывающие окна мгновенно.
* **OnPopupShow** – срабатывает, когда нужно показать всплывающее окно.

**Процесс создания**

Менеджер компонент доступен через **BP\_MainGameMode**.