**UIManager –** менеджер UI окон. Хранит список окон, которые наследуются от **BaseWindow**

**BaseWindow –** родительский элемент от которого наследуются созданные UI окна

**WindowTypes –** тут писать типы окон, которые будут создаваться

**Процесс создания окна**

Создать скрипт например **MainMenu.** И наследоваться от **BaseWindow.** Чтоб переключаться между окнами в игре нужно подписать определенную кнопку, например кнопку перехода в окно настроек, на метод **UIManager.Instance.Show(WindowTypes.Settings).**

**- UIManager.Instance.Show(«тип окна»)** – уничтожает текущее окно и создает заданное. Добавляет заданное в стек, чтоб можно было вернуться назад с помощью метода **UIManager.Instance.Back()**

**- UIManager.Instance.Back() –** возвращаемся на предыдущее окно в стеке.

**- UIManager.Instance.Close() –** закрывает текущее окно и очищает стек