

API StagesControl

```
private void Awake()
{
    _uiStagesControl = FindObjectOfType<UIStagesControl>();

    var file = //Load data from file streaming assets
    _uiStagesControl.SetNameLab = file.NameLab;

    uiStagesControl.ClearTextStages();//Clear the stage data set in the editor
    uiStagesControl.AddTextStage(file.StageNumber[index], file.StageName[index]);
    //_uiStagesControl.AddTextStage(file.StageNumber[index++], file.StageName[index++]);
    //....

    uiStagesControl.ClearSteps();//Clear the steps data set in the editor
    uiStagesControl.AddStep(index, file.StepsNumber[indexStep], file.StepsName[indexStep]);
    // uiStagesControl.AddStep(0, file.StepsNumber[indexStep++], file.StepsName[indexStep++]) -
    Add one more step for stage 0;
    //_uiStagesControl.AddStep(index++, file.StepsNumber[indexStep], file.StepsName[indexStep]) -
    Add step for another stage index;
    //....
}

uiStagesControl.NextStep();//Use NextStep() for move to the next step in the current stage
_uiStagesControl.ResetSteps();//Use ResetSteps() for reset index step for zero in the current
stage

uiStagesControl.FinishStage();//Use FinishStage() when stage finished

uiStagesControl.EnableNextStage();//Use EnableNextStage() for enable next stage or sub stage in
queue
```

Работа с ассетом

После установки ассета, переходим в папку Prefab, переносим содержимое папки на сцену в Canvas и выбираем его. В списке компонентов видим скрипт “UI Stages Control” с графическим интерфейсом.

