Схема старта игры:

game.application.commands. BootCommand при старте приложеиния создаёт главный медиатор и прокси для старта приложения и вызывает StartupProxy.STARTUP что бы начать инициализацию приложения.

Создаётся StartupProxy который обеспечивает старт приложения. Через StartupProxy можно получить ссылку на объект StartupInfo который диспатчит события и содержит всю информацию необходимую при старте.

Что бы получить ссылку на StartupProxy в медиаторе:

var startupProxy:StartupProxy = **this**.facade.retrieveProxy(ProxyList.STARTUP\_PROXY);

ссылка на StartupInfo:

var startupInfo:StartupInfo = startupProxy. getStartupInfo();

Далее описаны события, которые вызываются по ходу старта приложения. Эти события можно получить как подписавшись в объекту StartupInfo так как это обычный EventDispatcher так и слушая нотификейшены.

**ApplicationEvents.START\_UP\_INIT** – инициализация StartupProxy.

**ApplicationEvents.START\_UP\_SOURCE\_LOAD\_STAR**T – старт загрузки графических ресурсов игры. Ты можешь получить ссылку на объект LoaderInfo через startupInfo. getLoaderInfo();

**ApplicationEvents.START\_UP\_SOURCE\_LOAD\_ERROR** – ресурсы не загрузились. На этом игра зависает.

**ApplicationEvents.START\_UP\_SOURCE\_LOAD\_COMPLETE** – ресурсы полностью загрузились

**ApplicationEvents.START\_UP\_REQUEST\_DEVICE\_INFO** – идёт обращение к ANE для получения инфы по дивайсу.

**ApplicationEvents.START\_UP\_DEVICE\_INFO\_RECEIVED** – инфа по дивайсу получена.

**ApplicationEvents.START\_UP\_AUTHORIZATION\_INIT** – приложение коннектится к локальной БД и пытаеться получить данные о пользователе.

**ApplicationEvents.REQUIRED\_USER\_AUTHORIZATION** – в базе нет данных поэтому прокси останавливается пока не получит от въюхи данные по авторизации. По этому событию ты должен показать окно авторизации.

Для того что бы отправить данные обратно в прокси надо отправит событие **ApplicationCommands.STARTUP\_SET\_LOGIN** через **sendNotification**() и передать в него объект класса **game.application.data.UserManualAuthorizationData.**