Package **application.core**

***ApplicationModule*** – основной класс приложения. Через него создаются все модули ядра.

До того как инициализировать визуальную часть необходимо подписаться на событие ***CoreEvents.APP\_MODULE\_INIT\_COMPLETE*** и вызвать метод *init();*

Далее необходимо пройти авторизацию в приложение. Метод ***getAuthManager():IAuthManager*** возвращает класс ответственный за авторизацию. Сейчас доступно два фейковых метода ***connectToGooglePlayAPI()* и *createAnonymousUser()*.** В случае удачной авторизации будет отправлено сообщение **CoreEvents.AUTHORIZATION\_COMPLETE**. После чего ***ApplicationModule*** создаст все остальные модули ядра.

***Session*** – точка доступа к данным приложения. Пока доступен метод ***getUserProfile():IUserProfile*** который вернёт объект содержащий информацию о профиле игрока.