

第四周 UMG 作业

1.实现登录界面需要输入用户名和密码，其中密码加密显示，有确认按钮)

登录界面主要用蓝图实现，因为有个蓝图 UI 插件比 UE 自带的好看些，用的该插件封装的按钮等。因为做的是多人游戏，所以登录后加了创建、查找、加入会话的逻辑和 UI，这里的内容参考 b 站 up 主 UE_Maple。

2.实现加载界面(要有动画表传达正在加载)

用 ProgressBar 和计时器模拟加载页面，C++写逻辑，蓝图搞 UI。

3.实现射击游戏操作面板（要有血条，子弹数，击中玩家会发生变化的准星）

C++写逻辑，蓝图搞 UI。实现多人游戏的射击逻辑（每射一发子弹数减一）、伤害逻辑（玩家 1 的子弹击中玩家 2 后玩家 2 的血条 UI 扣血，玩家 1 的准心发生变化）

效果演示见 [RunVideo.mp4](#)