**MULTIPLAYER UE**

-Alles wird über den gamemode gesteuert

--Gamemode playercontroller[]

-events nutzen als funktion um sachen aufrufen

-ui folder

-gamemode

-player Controller

Setzte world settings

1.Mache UI

Hud classe erstellen

Setzte world setttings

Mache widget bp

Player soll ui createn und in die hud setzten

Eingabe an eigenen playercontroller geben

2.gamemode

Onpostlogin get all playercontroller in array as addunique

--

Menuordner

-save level as lobbylevel

-create new level (menu)

-in menu starten

-menu ui ordner

-new game mode bp\_menugamemode

-new hud

-pawn none

-travel activieren

-playercontroller bleibt

-new uimenu

--host game btn

--scrollbox

--set disere oben rechst

-new session wbp

--horizontalbox

--join btn

--txb\_name of game

--tbx\_spieler anzahl

--tbx\_ping

--variable session

---expose on spawn

---edit

---btn\_refresh

-clear children

-find sessions

---Host

-create session

Beim jonen command = ServerTravel Lobby?Listen