考虑到多人游戏的情况，将WBP放在HUD中进行创建

额外的，对于一些互斥UI（如战绩板、商城等），也应该有对应的解决方案

首先创建一个UserWidget类BaseWidget，实现HandleSwitch的功能

并在每次“波动”开关的时候，给出通知

创建蓝图子类，简单实现显示角色数值的逻辑

然后要在合适的位置CreateWidget