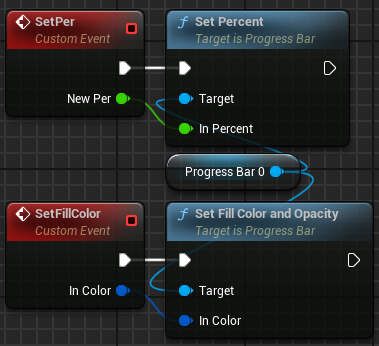
创建WBP\_AttributeBar

加上一个画布面板一个进度条，

在事件图表中实现两个功能：设置进度条的百分比、设置进度条颜色

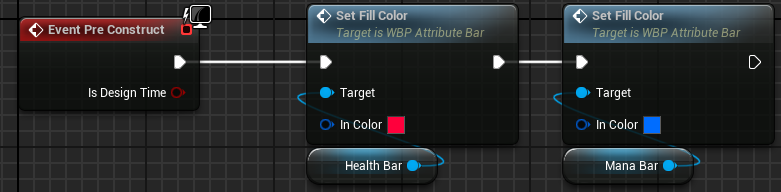
我们用自定义事件来实现。



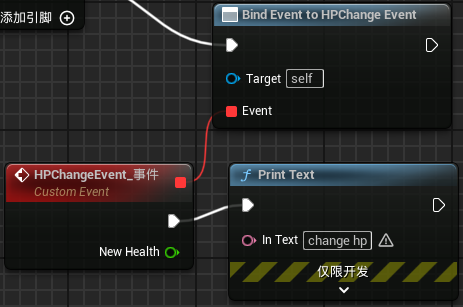
然后实现WBP\_MainUI

加上WBP\_AttributeBar

在EventPreConstruct中对颜色进行设置

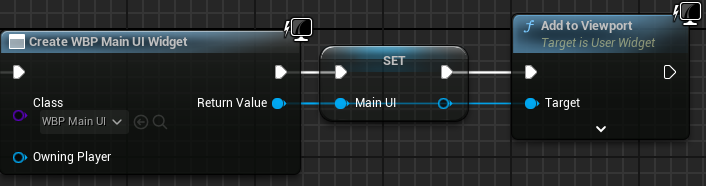


下一步同步玩家属性到UI中，在BP\_Player中更新。



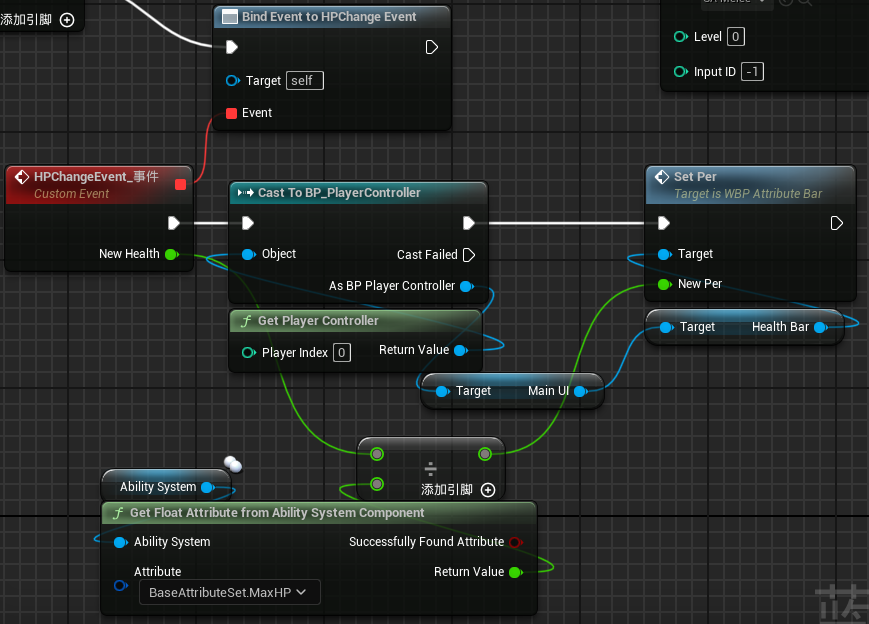
在这里更新

首先要到BP\_PlayerController中，在这里面实现CreateWidget



这里要注意把Widget提升为变量

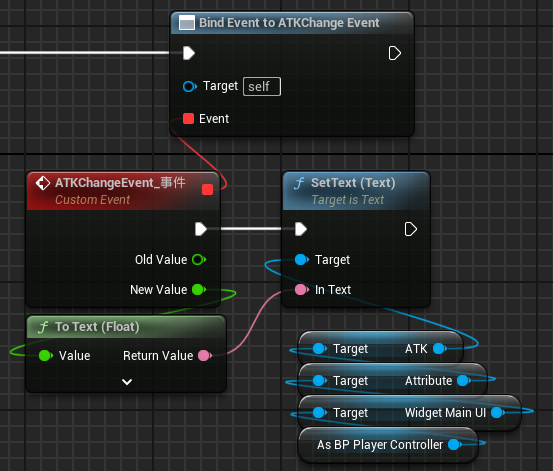
然后回到BP\_Player，



完成实现。

下面实现WBP\_Attribute的数值变动。

也很简单



几乎所有其他数值都可以靠这个节点族实现，除了移动速度，在改变时需要设置一下最大行走速度。