**9. GAME DATA WIDGET**

1. Что за виджет создадим в данном уроке? От кого наследуемся? Как назвали? Какие три функции создаем в гейм моде (нам надо три пункта в виджете)?

2. В нашем виджете создаем четыре геттера и две функции – какие и как определяем поведение?

3. Создаем BP-класс нашего виджета – как? Что добавляем на виджет и как настраиваем (вопрос с подвохом)? Делаем биндинги для нашей информации – как для времени, раундов и убийств?

4. Куда теперь добавляем наш новый виджет и как настраиваем?

1. Создадим виджет, в который выводится инфа о времени, оставшимся до конца раунда, самом раунде и количестве убийств:

Изображение выглядит как текст

Автоматически созданное описание

Для начала создаем виджет в C++, наследуемся от UserWidjet, назовем STUGameDataWidjet.

В гейм моде создаем три геттера:

Изображение выглядит как текст

Автоматически созданное описание

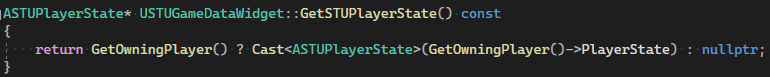
2. В GameDataWidjet создаем четыре геттера и две функции для улучшения читабельности, которые будут возвращать GameMode и PlayerState:

Изображение выглядит как текст

Автоматически созданное описание

Изображение выглядит как текст

Автоматически созданное описание



3. Теперь создадим BP-класс WBP\_GameDataHUD нашего нового виджета через ПКМ->BlueprintClass и выбираем наш STUGameDataWidjet.

Так как мы унаследовались напрямую от C++ класса, нам надо добавить базовый элемент Canvas Panel. А так же Vertical Box с тремя текстами и двумя спейсерами между ними. Настраиваем в левый верхний угол и Size To Content.

Далее делаем биндинги для каждого из элементов текста. Для начала для времени:

Изображение выглядит как текст, внутренний

Автоматически созданное описание

Для элемента времени вызвали специальную функцию Time Seconds to String, которая принимает float (поэтому добавили ноду конвертации) и возвращает строку в виде МИН:С:МС, нам МС не надо, поэтому обрезали с помощью ноды Mid – она возвращает подстроку.

Для раундов:

Изображение выглядит как текст, внутренний

Автоматически созданное описание

Для убийств:

Изображение выглядит как текст, внутренний

Автоматически созданное описание

4. Виджет готов, добавляем его в PlayerHUD и устанавливаем ему позицию 50 по X и 50 по Y (как и у всех остальных), а так же настраиваем ему Visibility на биндинг IsPlayerAlive.