**6. MAIN MENU LEVEL**

1. Создадим главное меню, какие классы мы для этого создадим (4)? Что создаем в целом для главного меню?

2. Начинаем с класса гейм мода. Что в нем делаем (1 функция)? Далее контроллер – что в нем настраиваем (1 функция)? Далее худ меню – что тут настраиваем (проперти + функция)? Почему не делаем проверку при передаче класса виджета в функцию создания виджета? В самом виджете что определяем (проперти и две функции)?

3. Теперь создаем BP-классы – каких классов (двух)? Что настраиваем в WorldSettings? Как настраиваем виджет для меню (на основе кого создаем, что натсраиваем)?

1. В данном уроке создадим главное меню. Нам понадобится создать множество C++-классов: для гейм мода, контроллера, худа и виджета главного меню.

Для главного меню мы создадим отдельный уровень, который будет загружаться при старте проекта. Игровые карты могут загружаться достаточно долго, поэтому логично при запуске игры открывать быстро загружающийся уровень.

Создали папку Menu, в которой будем хранить все ассеты, относящиеся к классу Menu. Создадим тут новый пустой уровень MenuLevel. Поменяли загружающуюся по умолчанию карту на наш новый уровень. Классы уровня не настроены, мы их сейчас создадим.

2. Создаем класс для гейм мода, контроллера, худа и виджета.

Начинаем с класса гейм мода. В нем просто переопределяем наши дефотные классы для худа и контроллера:

Изображение выглядит как текст

Автоматически созданное описание

Далее в PlayerController в BeginPlay настраиваем инпут и добавляем курсор:

Изображение выглядит как текст

Автоматически созданное описание

В худе меню создадим виджет главного меню:

Изображение выглядит как текст, снимок экрана, внутренний

Автоматически созданное описание

Изображение выглядит как текст

Автоматически созданное описание

Проверку MenuWidgetClass не делаем, потому что она встроена в функцию CreateWidget.

В виджете создаем кнопку и биндим на нее функцию:

Изображение выглядит как текст

Автоматически созданное описание

Изображение выглядит как текст

Автоматически созданное описание

**!Здесь выпадала ошибка, потому что мой изначальный уровень называется не TestLevel, а TesetLevel!**

3. Теперь создаем BP-класс для гейм мода и худа. В WorldSettings устанавливаем наш новый гейм-мод и меняем класс для худа на блюпринтовый вариант.

Блюпринт виджет для меню создадим на основе виджета GamePause (Ctrl+C + Ctrl+V). Меняем ему родительский класс, настраиваем имя кнопки. И в MenuHUD указать класс для MenuWidgetClass. На наш уровень добавили элемент Atmospheric Fog, чтобы экран не был черным.