**9. GO TO MAIN MENU BUTTON**

Какой функционал хотим добавить и куда? Что определили в гейм инстансе (проперти и функция)? Создали С++-класс нашего виджета, что ему добавили (проперти и две функции) – какое поведение определили в фунциях? Далее создали BP-виджет для кнопки – как настроили (что самое важное надо не забыть сделать)? Куда потом его добавили?

Добавим кнопку (с помощью создания виджета) для виджетов паузы и окончания игры, по которой будет открываться наш уровень с меню. Имя уровня будет храниться в классе гейм инстанса.

Для начала создали C++-класс виджета STUGoToMenuWidget. В классе гейм инстанса создали новое проперти и геттер для имени уровня меню:

Изображение выглядит как текст

Автоматически созданное описание

В ЗФ нового виджета добавляем проперти для кнопки и две функции (логика вся как в MenuWidget):

Изображение выглядит как текст

Автоматически созданное описание

Изображение выглядит как текст

Автоматически созданное описание

Далее создаем BP-виджет для нашей кнопки. Туда копируем кнопку из какого-нибудь другого виджета и настроили ее. Самое главное – сделать reparent к нами созданному классу.

Далее мы добавляем наш виджет. На обоих виджетах кнопку нашу оборачиваем в Horizontal Box, добавляем спейсер и наш виджет. Прописываем в блюпринте гейм инстанса имя нашему уровню.