**3. PLAY SOUND 2D**

Научимся проигрывать звуки в C++. Добавим два новых звука – при открывании одного из основных виджетов, второй – при нажатии на кнопку StartGame (то есть при загрузке уровня).

Создадим два новых SoundCue через ПКМ по нашим Sound Wave. Переходим к коду. Создаем у MenuWidget проперти, в котором будет храниться указатель на нужный нам SoundCue:



Изображение выглядит как текст

Автоматически созданное описание

Второй параметр функции PlaySound2D имеет тип USoundBase – базовый класс для всех звуков, от него наследуются как Sound Wave, так и SoundCue.

При нажатии на кнопку старта игры вызывается функция OnStartGame, поэтому там проиграли звук. Так же подключили ЗФ для USoundCue: Sound/SoundCue.h.

В классе BaseWidget делаем тоже самое:



Изображение выглядит как текст

Автоматически созданное описание

Остается только настроить StartGameSound и OpenSound у соответствующих виджетов.