

U-Echo Training Center

Interfaz Usuario (IU)

Por David García y Arturo Escamilla











Agencia para el Desarrollo de Industrias Creativas y Digitales de Jalisco





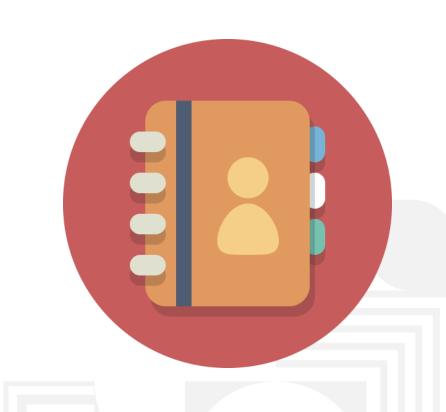


Agenda

- Widget Blueprints
- Botones
- Mostrar Widget en pantalla
- Anchors
- Capturar información
- Slider / Progress Bar

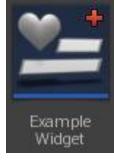
Objetivo:

Aprender a crear una interfaz de usuario y menú





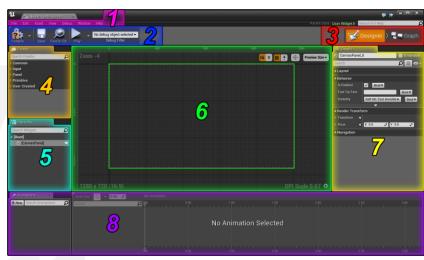


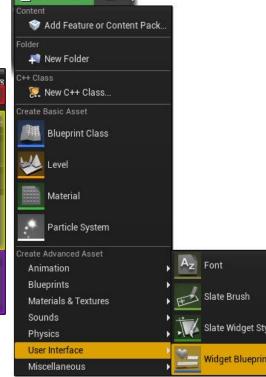


Un widget es un elemento de interfaz que ofrece una funcionalidad visual. Unreal nos ofrece blueprints que nos permiten hacer este tipo

de elementos.





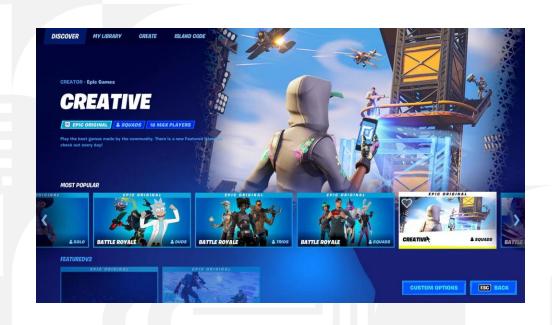


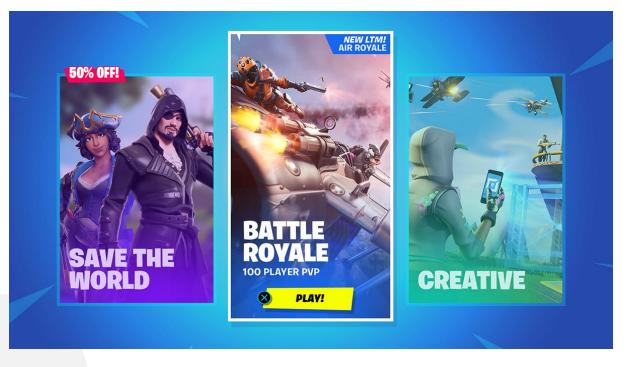
Add New -



Botones

• Los botones se manejan por medio de eventos que podemos escribir. También, pueden tener la forma, tamaño y color que nos apetezca.

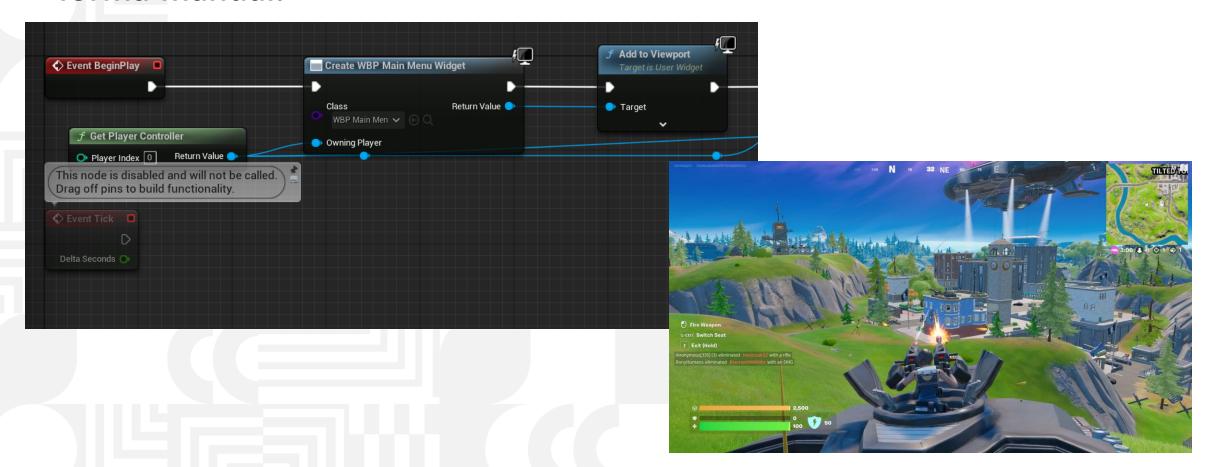






Mostrar Widget en pantalla

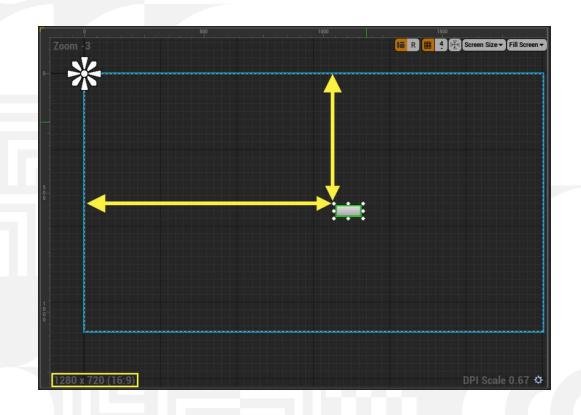
Pese a la facilidad de crear UI, debemos aparecer nuestro widget de forma manual.

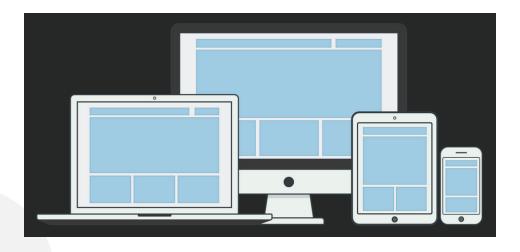




Anchors

Las anclas (anchors) definen la posición del texto o elementos de UI y ayuda a mantenerlos responsivo.

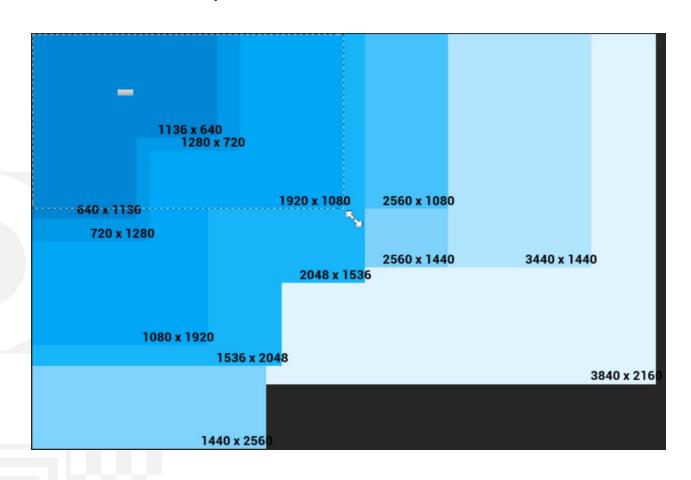






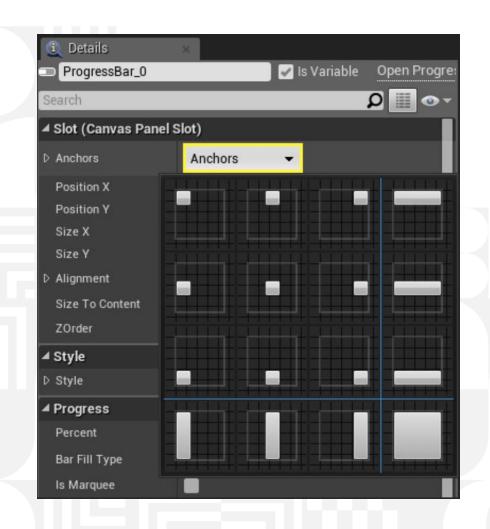
Diferentes tamaños

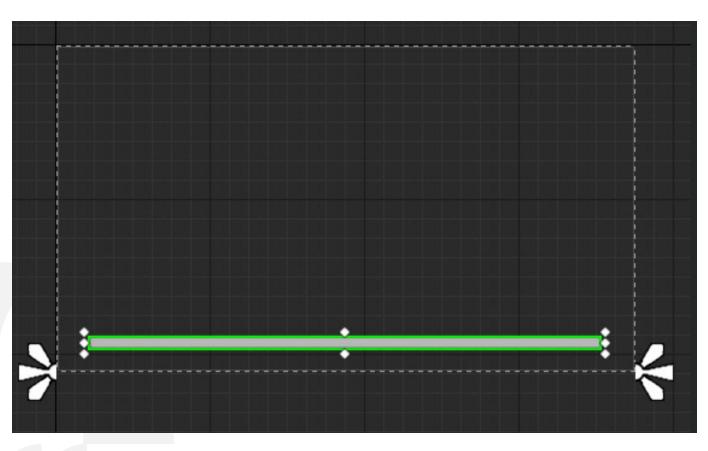
Podemos escoger entre tamaños predeterminados





Preset Anchors







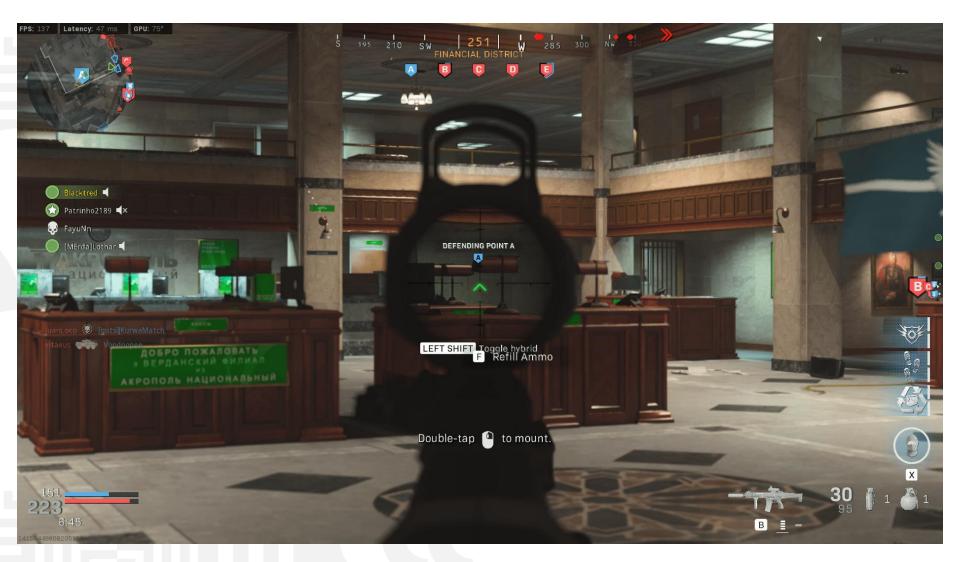
Preset Anchors







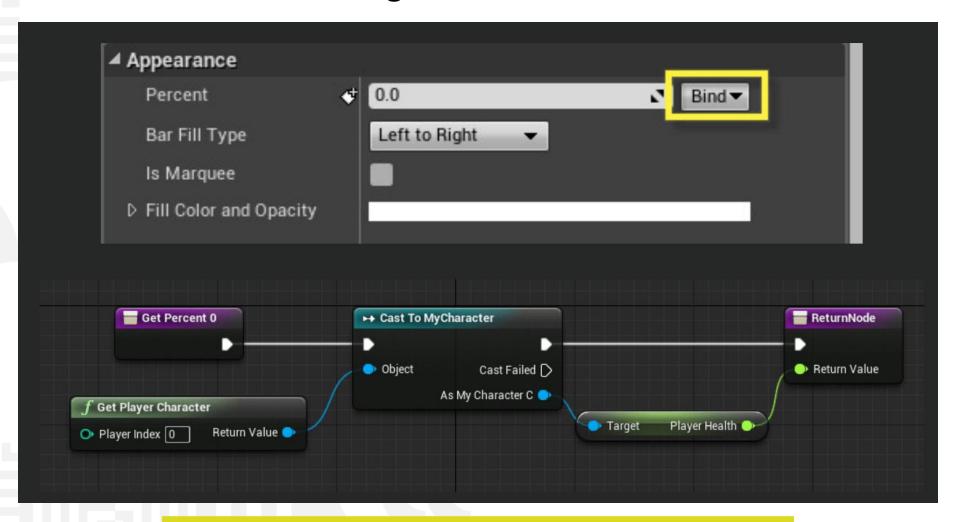
Captura de información





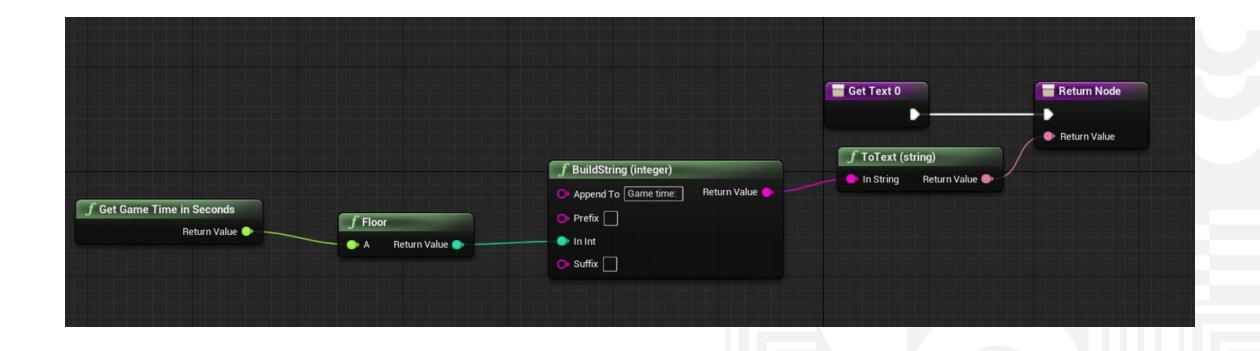
Binding

Lo encontramos en nuestro widget.





Ejemplo tiempo de juego





Slider / Progress Bar







Conclusiones

- Aprendimos a crear un Menu.
- Vimos las herramientas para poder crear nuestra interfaz usuario.





Tarea de la semana

- · Crear un Menu.
- Crear una UI que muestre información vital, como vida, munición, etc.

UETC



Correos:

- David García
 dgarcia@amberstudio.com
- Arturo Escamilla arturo.garcia@amberstudio.com

- Arden Asociación Civil
- arden_asociacion
- Classroom código de clase plow4fn
- Discord https://discord.gg/K6PHCgz8Mb











Agencia para el Desarrollo de Industrias Creativas y Digitales de Jalisco



