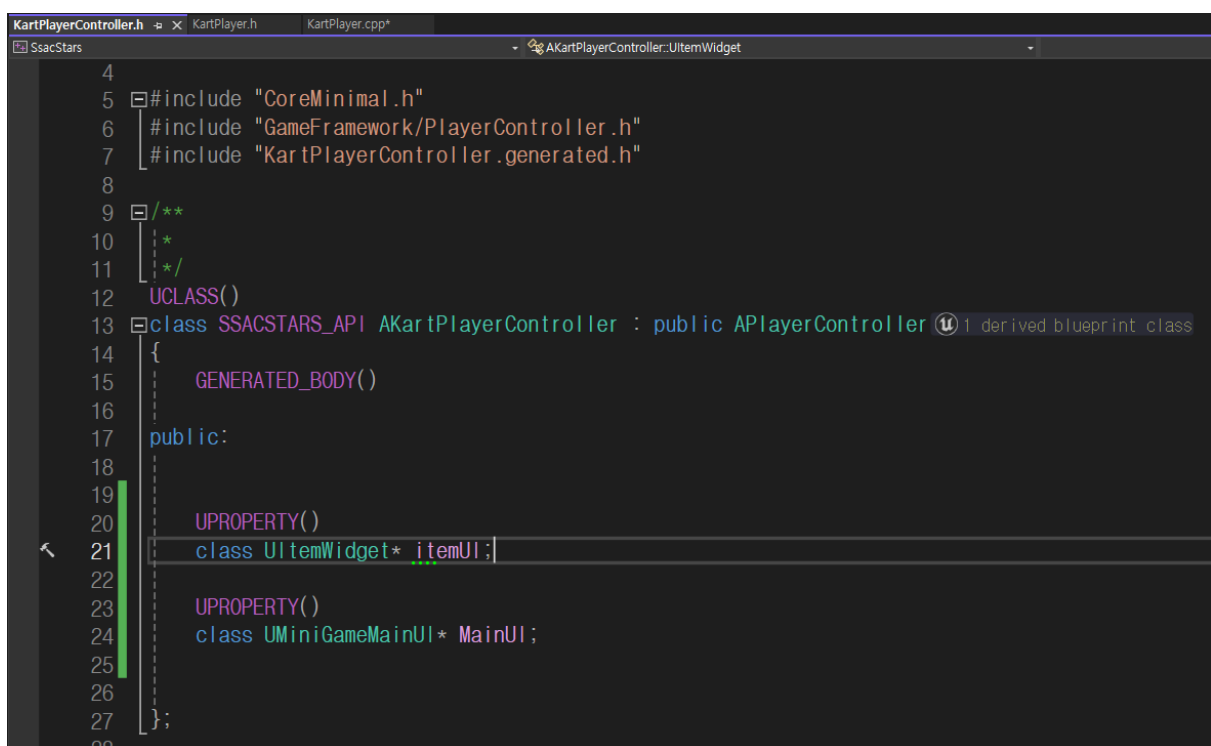


Network : UI 띄우기

문제점 : 모든 플레이어의 UI가 겹쳐서 뜨는 상황이었음

PlayerController를 통해

변수만 만들어주고



```
4
5 #include "CoreMinimal.h"
6 #include "GameFramework/PlayerController.h"
7 #include "KartPlayerController.generated.h"
8
9 /**
10  *
11  */
12 UCLASS()
13 class SSACSTARS_API AKartPlayerController : public APlayerController { 1 derived blueprint class
14 {
15     GENERATED_BODY()
16
17 public:
18
19
20     UPROPERTY()
21     class UItemWidget* itemUI;
22
23     UPROPERTY()
24     class UMiniGameMainUI* MainUI;
25
26
27 };
28
```

플레이어 컨트롤러를 캐스팅해서

컨트롤러가 존재하지않고,

로컬 컨트롤러(조작하는 플레이어)가 아니면

return

```

void AKartPlayer::InitializeWidgets()
{
    AKartPlayerController* pc = Cast<AKartPlayerController>(GetController());

    if(nullptr == pc || false == IsLocallyControlled())
    {
        return;
    }
}

```

플레이어 컨트롤러의 UI 가 없으면

UI생성

```

if(nullptr == pc->itemUI)
{
    pc->itemUI = CreateWidget<UItemWidget>(GetWorld(), itemUIFactory);
    pc->itemUI->AddToViewport();
}
itemUI = pc->itemUI;

if (nullptr == pc->MainUI)
{
    pc->MainUI = CreateWidget<UMiniGameMainUI>(GetWorld(), MainUIFactory);
    pc->MainUI->AddToViewport();
}
MainUI = pc->MainUI;

```

