


# C++ : UI- Create & AddToViewport

---

플레이어 파일에서

헤더

```
//MainUI를 화면에 보이게 하고싶다
UPROPERTY(EditDefaultsOnly)
TSubclassOf<class UMainUI> mainUIFactory;  Unchanged in assets

UPROPERTY()
class UMainUI* mainUI;
```

생성자 begin play

```
mainUI = CreateWidget<UMainUI>(OwningObject: GetWorld(), mainUIFactory);
mainUI->AddToViewport();
```

mainUI.h

```

1 // Fill out your copyright notice in the Description page of Project Set
2
3 #pragma once
4
5 #include "CoreMinimal.h"
6 #include "Blueprint/UserWidget.h"
7 #include "MainUI.generated.h"
8
9 /**
10  *
11  */
12 UCLASS()
13 class NETTPSCD_API UMainUI : public UUserWidget {
14     GENERATED_BODY()
15
16 public:
17     UPROPERTY(EditDefaultsOnly, meta=(BindWidget))
18     class UImage* ImageCrosshair;
19 };
20
21

```

저 변수 이름은 블루프에 있는 이름이랑 같아야함

띄우는 액터/캐릭터 디테일 창에서 설정 해줘야됨!!!

