



# C++: Damage UI 생성하기

맞은 데미지UI를 띄어주자

```
//적 헤더
UPROPERTY( EditAnywhere )
TSubclassOf<ASpawnMonsterDamage> monsterDamageWidget;
```

```
void AMonster::OnMyTakeDamage( int32 damage )
{
    currentHP -= damage;

    //Damage UI 생성
    UWorld* world = GetWorld();
    if (world)
    {
        FActorSpawnParameters SpawnParams;
        SpawnParams.Owner = this;
        FRotator rotator;
        FVector SpawnLocation = GetActorLocation();

        ASpawnMonsterDamage* SpawnedActor = world->SpawnActor<ASpawnMonsterDamage>( monsterDamageWidget , SpawnLocation , rotator , SpawnParams );//액터 스폰 후 저장
```

```

        if (SpawnedActor)
        {
            UMonsterDamageWidget* DamageWidget = Cast<UMonsterDamageWidget>( SpawnedActor->monsterDamageWidget ); //
            위젯 캐스팅
            if (DamageWidget)
            {
                DamageWidget->SetDamage( damage ); //위젯 텍스트에 데미지 넣어주기
            }
        }
    }
}

```

**+블루프린트에서 DamageMonsterWidget에 위젯 넣어주기**



위젯 애니메이션 실행

