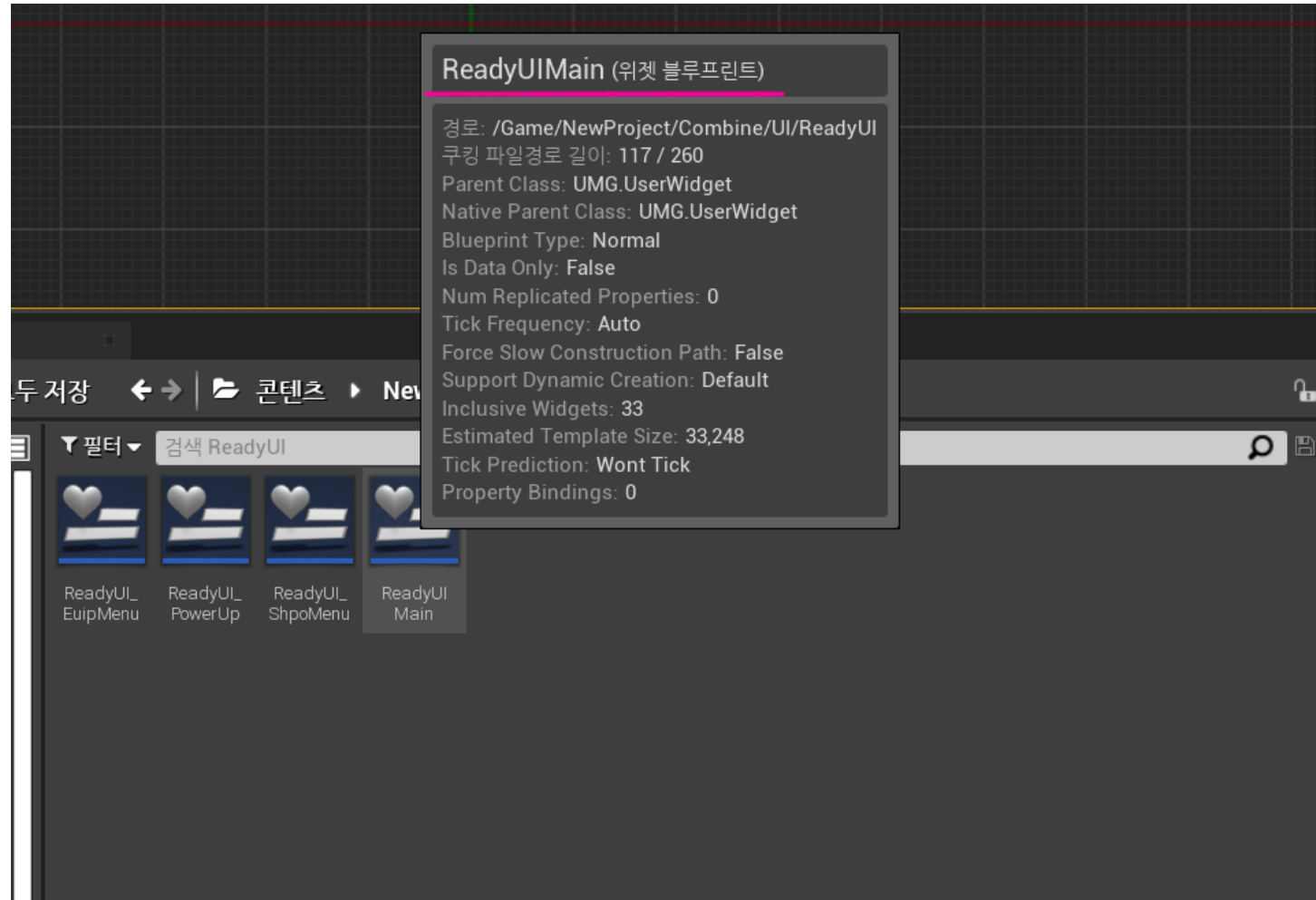


# 목차

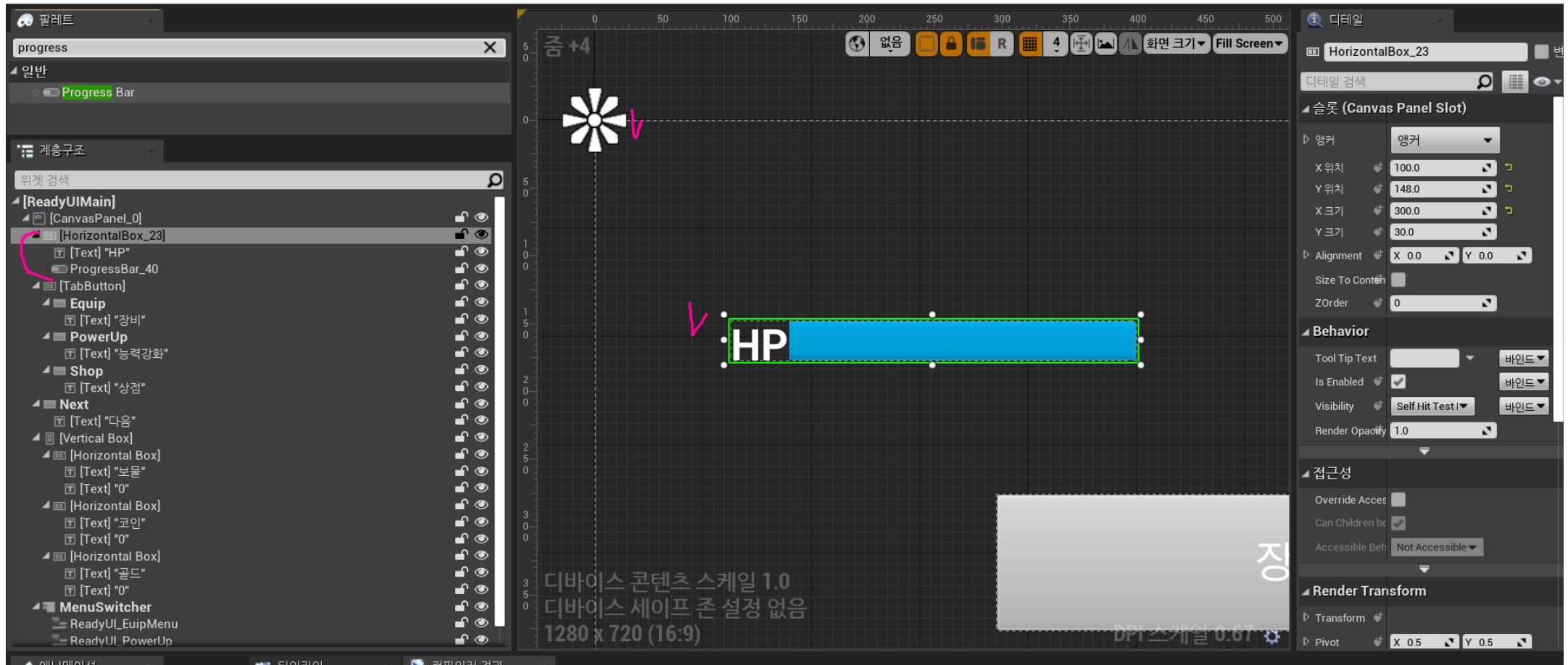
1. 위젯 블루프린트 ReadyUIMain을 생성한다.
2. 위젯 블루프린트 ReadyUI\_EquipMenu를 생성한다.
3. 위젯 블루프린트 ReadyUI\_PowerUp를 생성한다.
4. 위젯 블루프린트 ReadyUI\_ShpoMenu를 생성한다.
5. ReadyUIMain 처리

# 목차

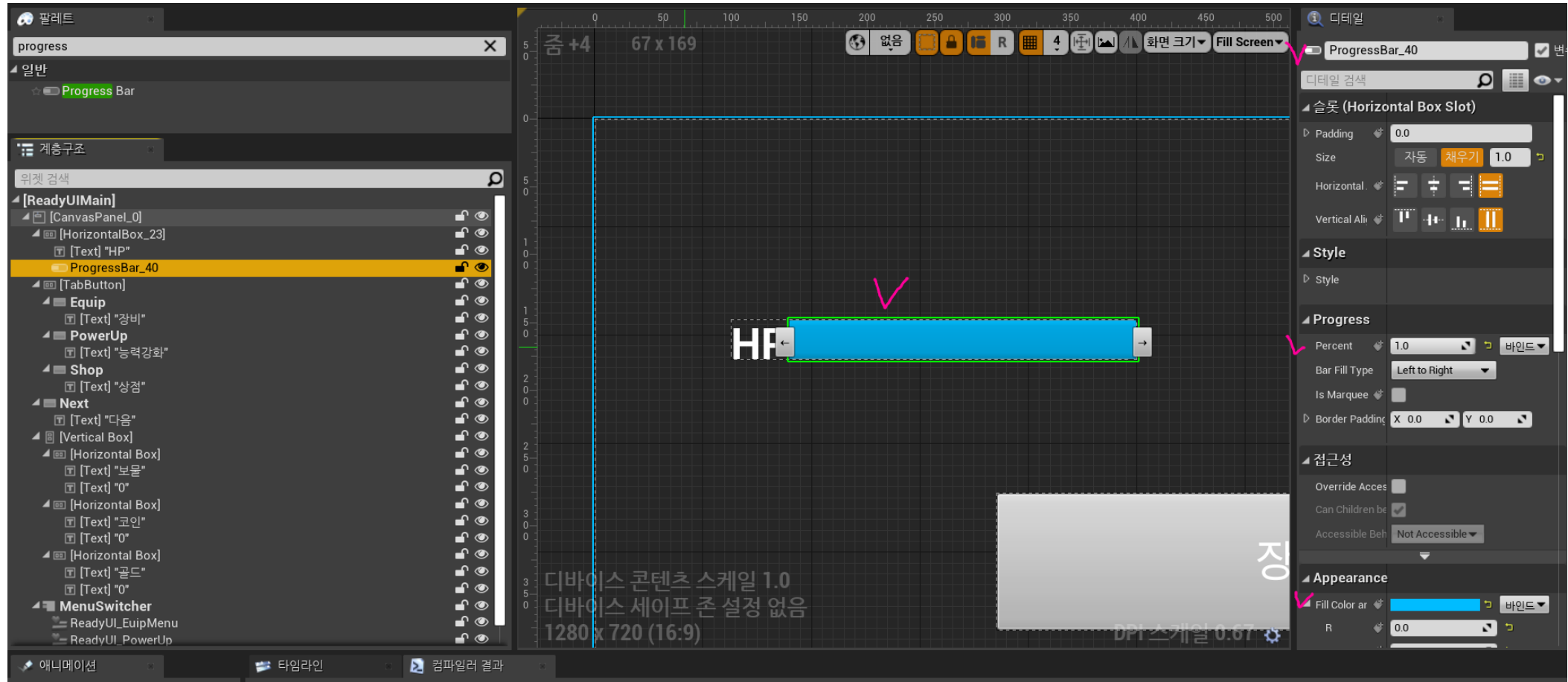
## 6. 레벨 블루프린트 처리



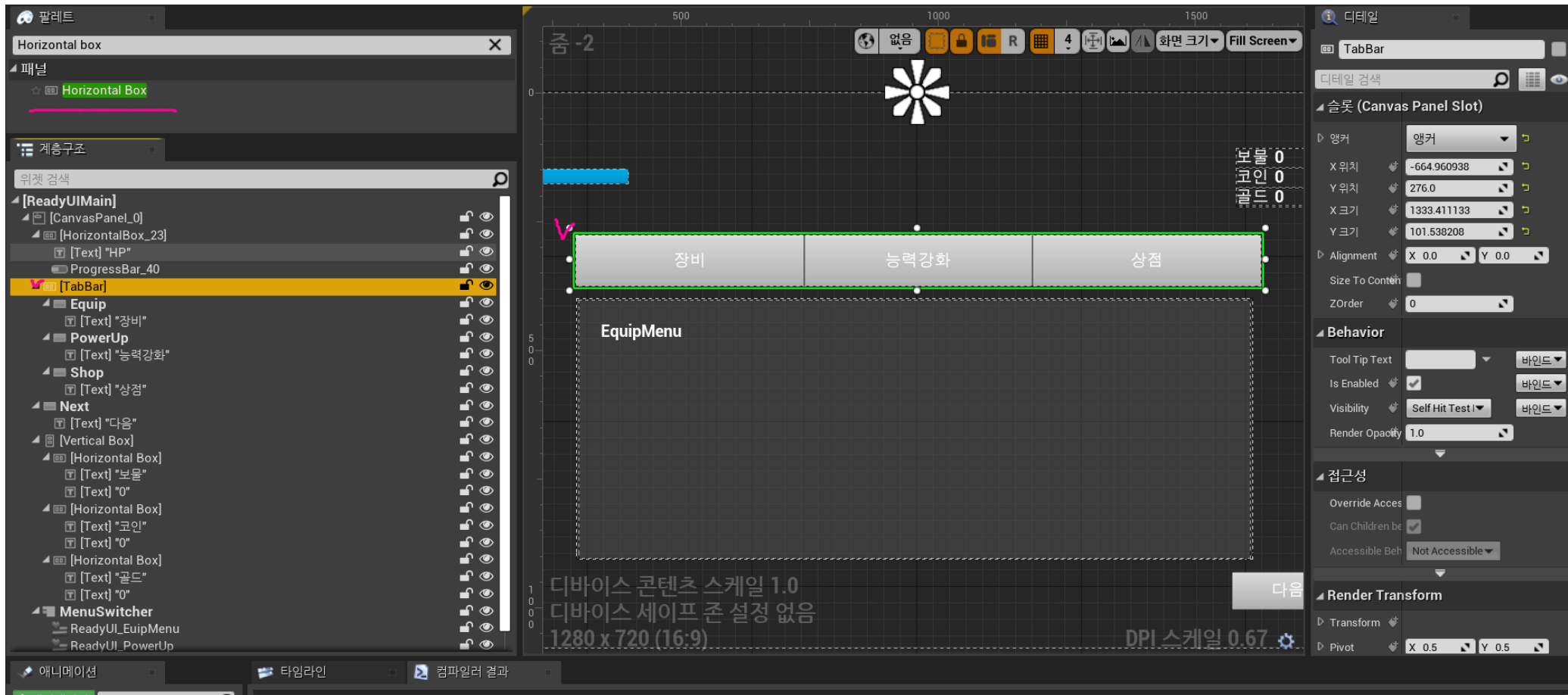
1. 위젯 블루프린트 ReadyUIMain을 생성한다.



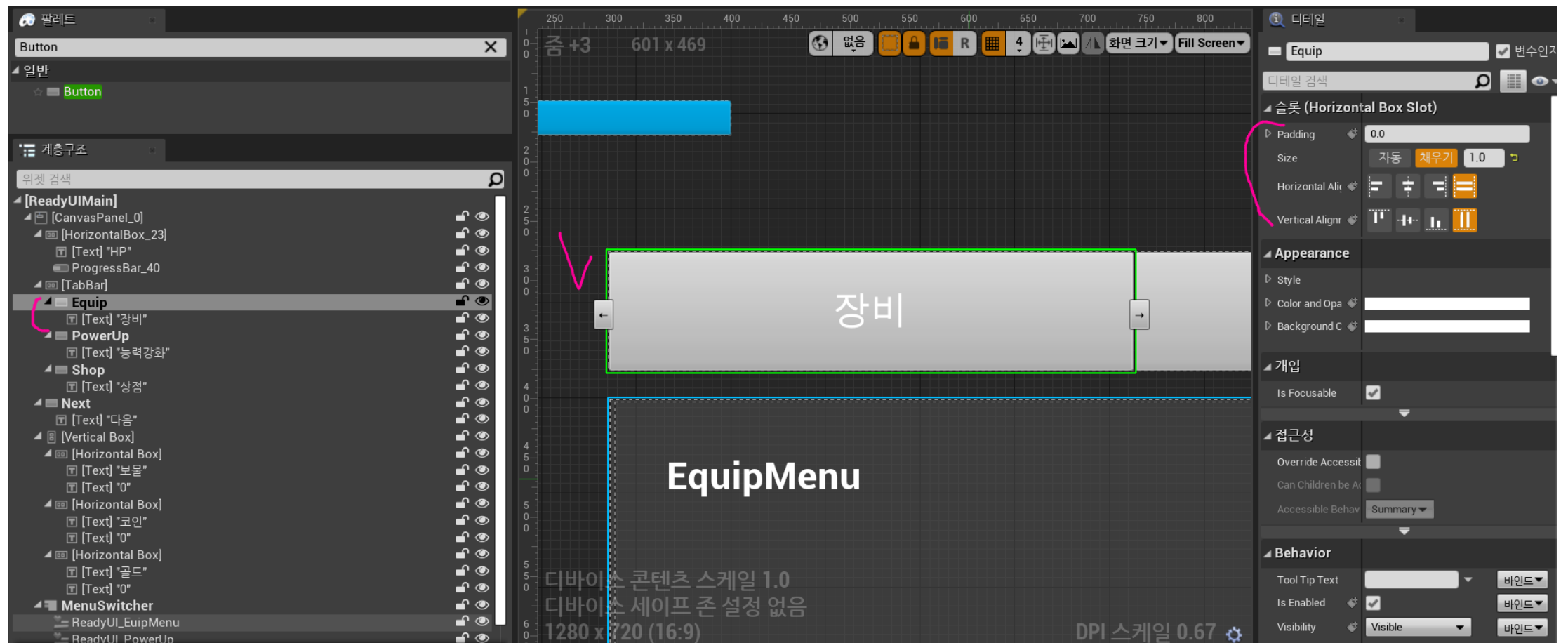
1.1 HP UI를 생성한다. 자식 위젯을 수평으로 배치하기 위해서 HorizontalBox를 배치한다.



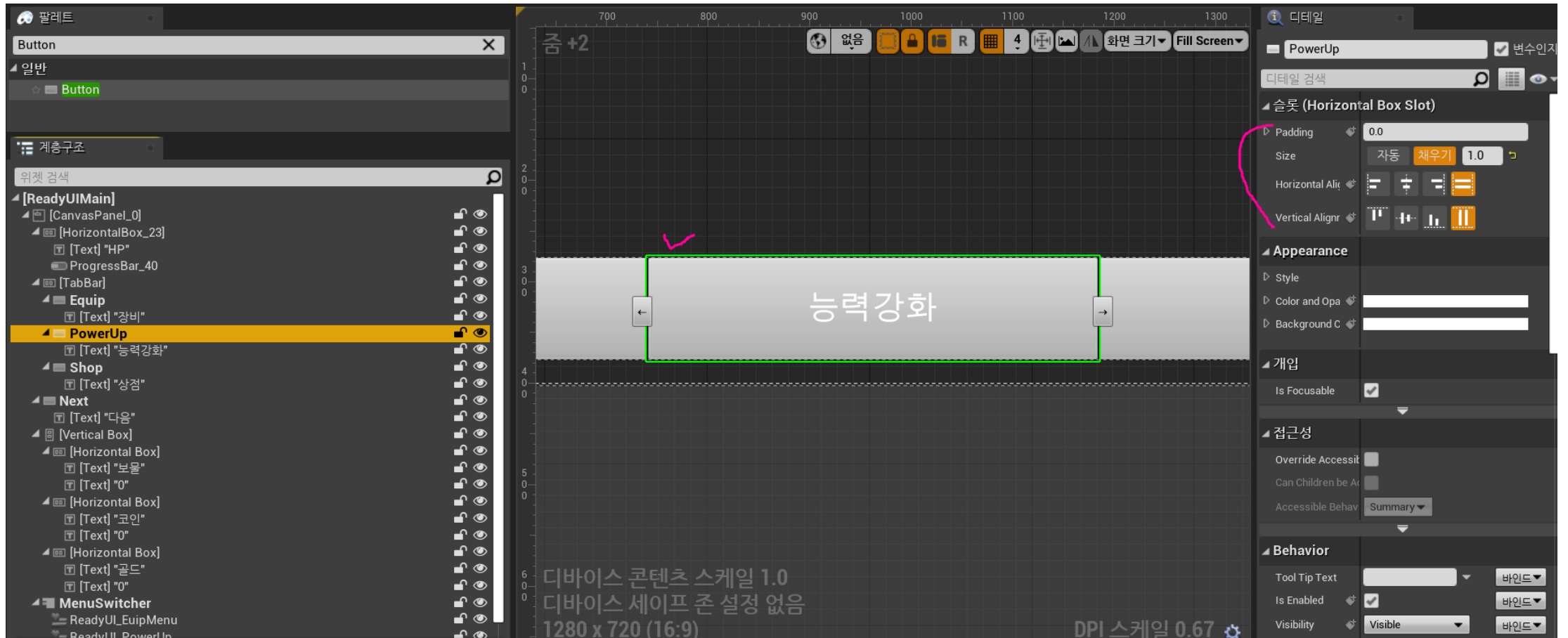
1.1.1 HP 정도를 나타내는 ProgressBar를 배치한다.



1.2 버튼을 수평으로 배치하기 위해 HorizontalBox를 배치하고, 이름을 TabBar로 한다.

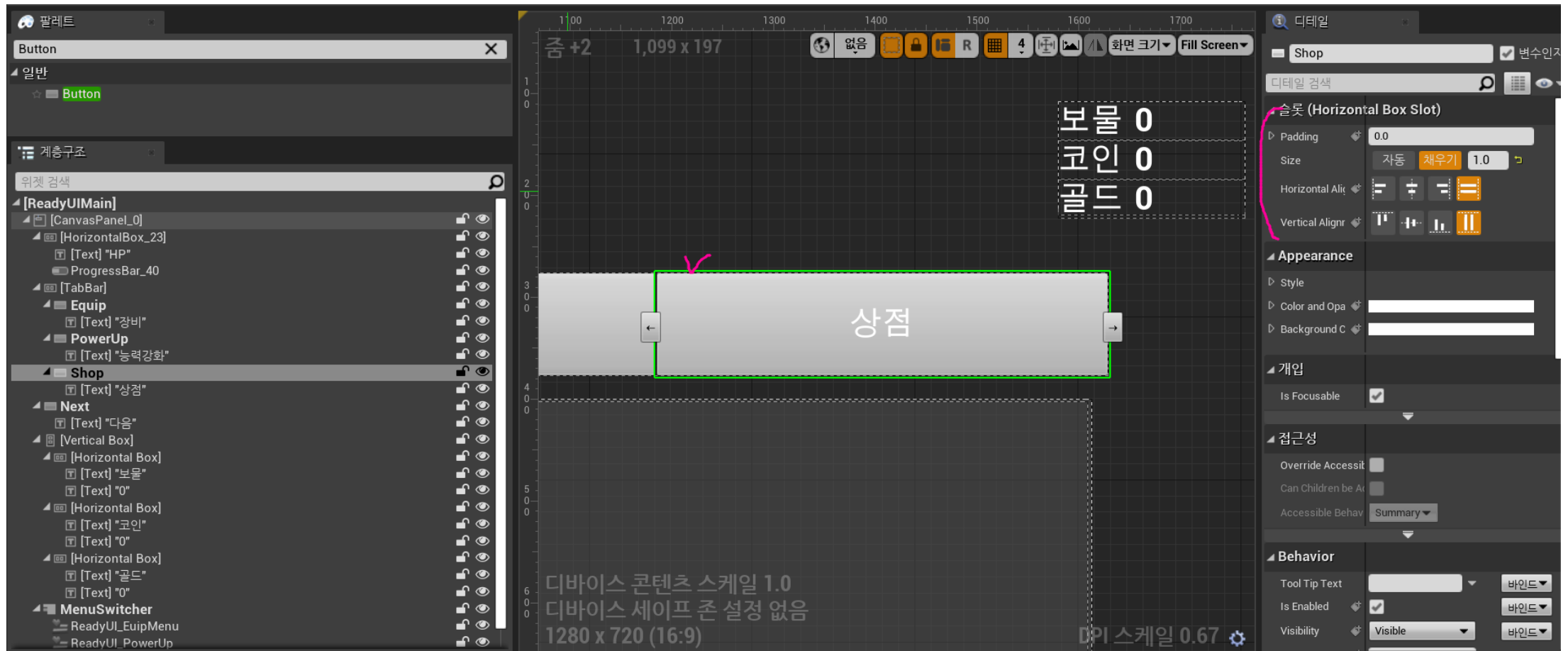


### 1.2.1 장비 버튼을 배치한다.

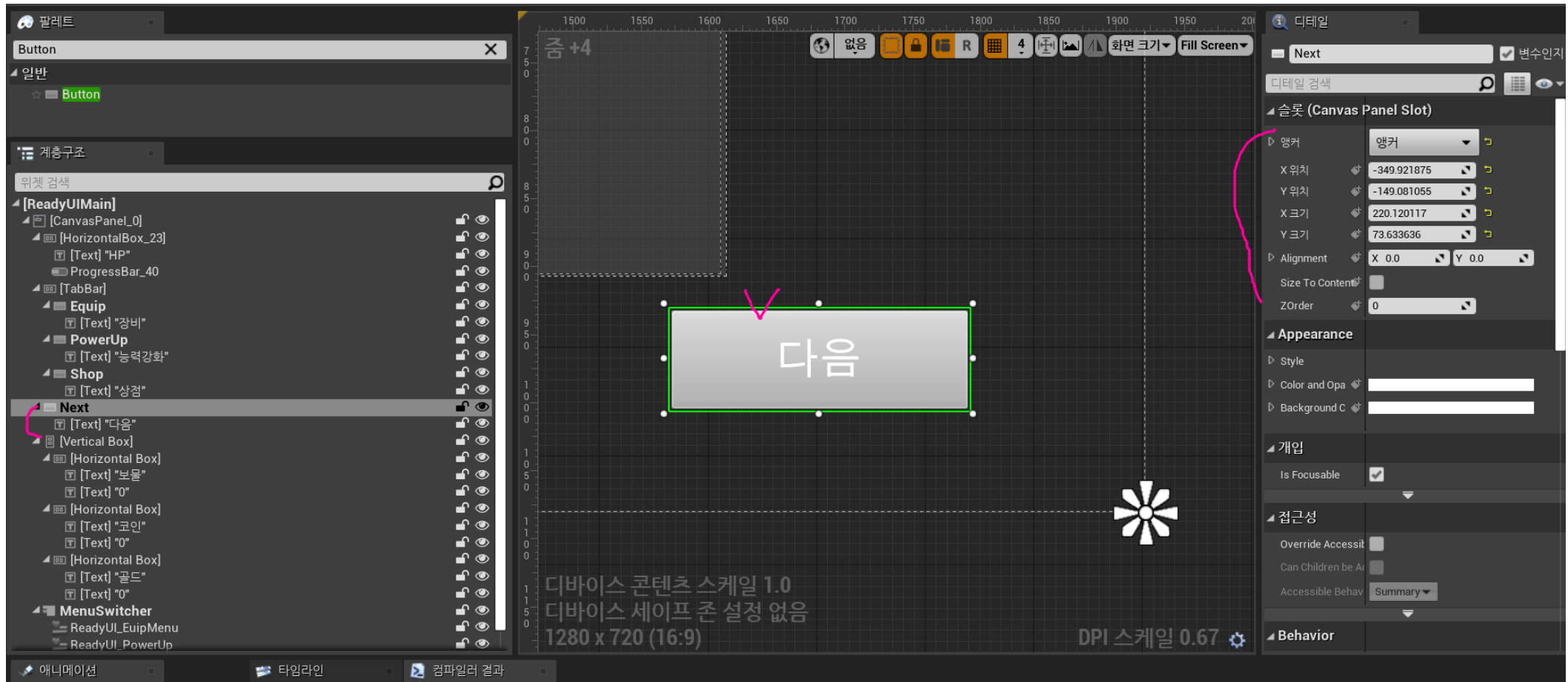


## 1.2.2 능력 강화 버튼을 배치한다.

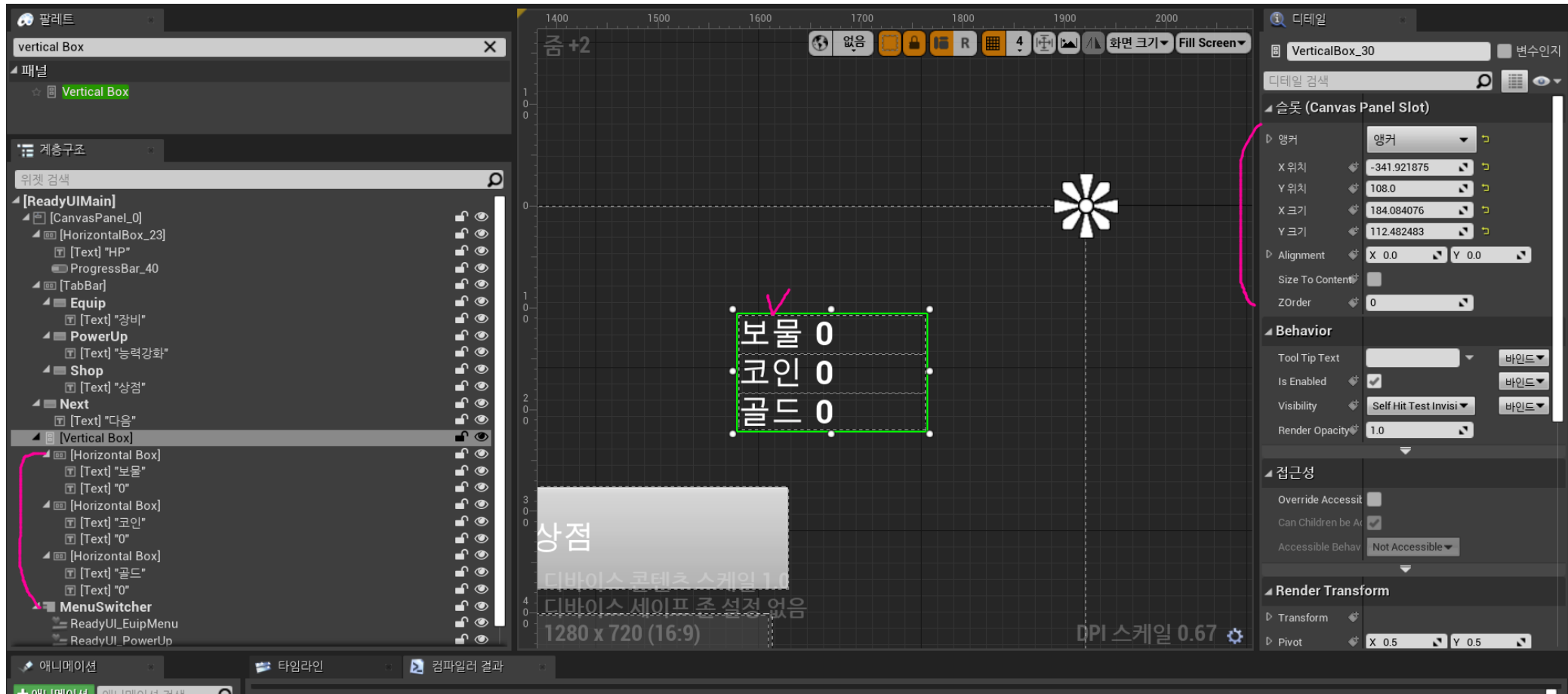




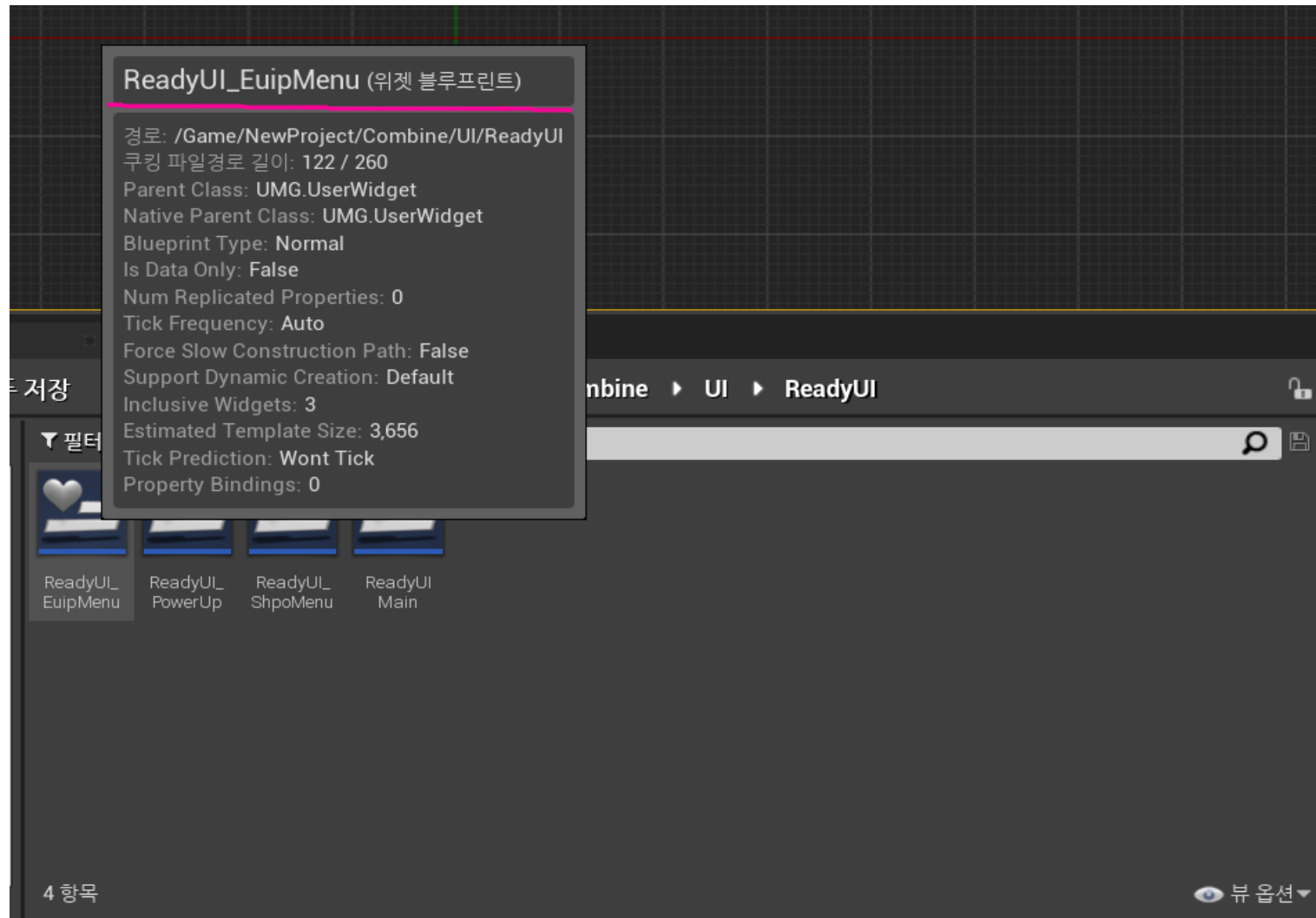
### 1.2.3 상점 버튼을 배치한다.



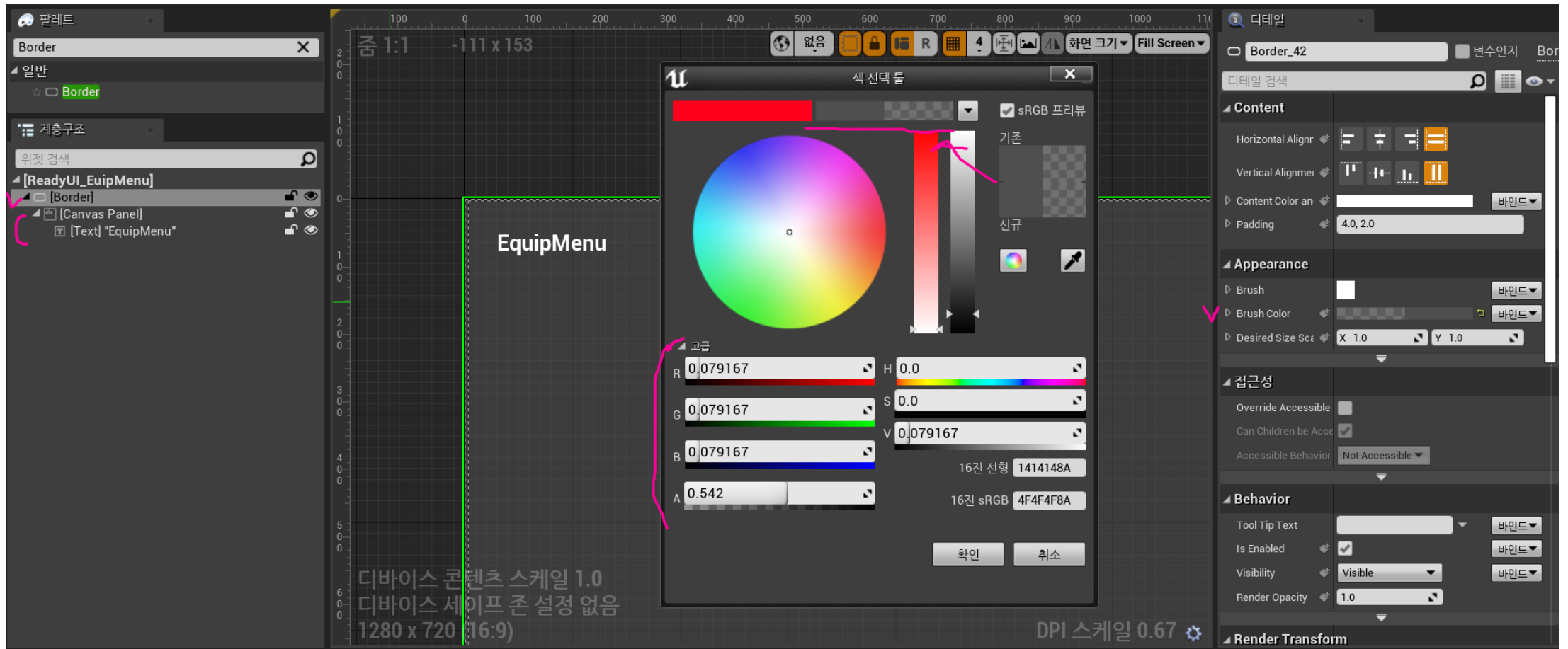
1.3 액션 레벨로 이동하는 버튼을 배치한다.



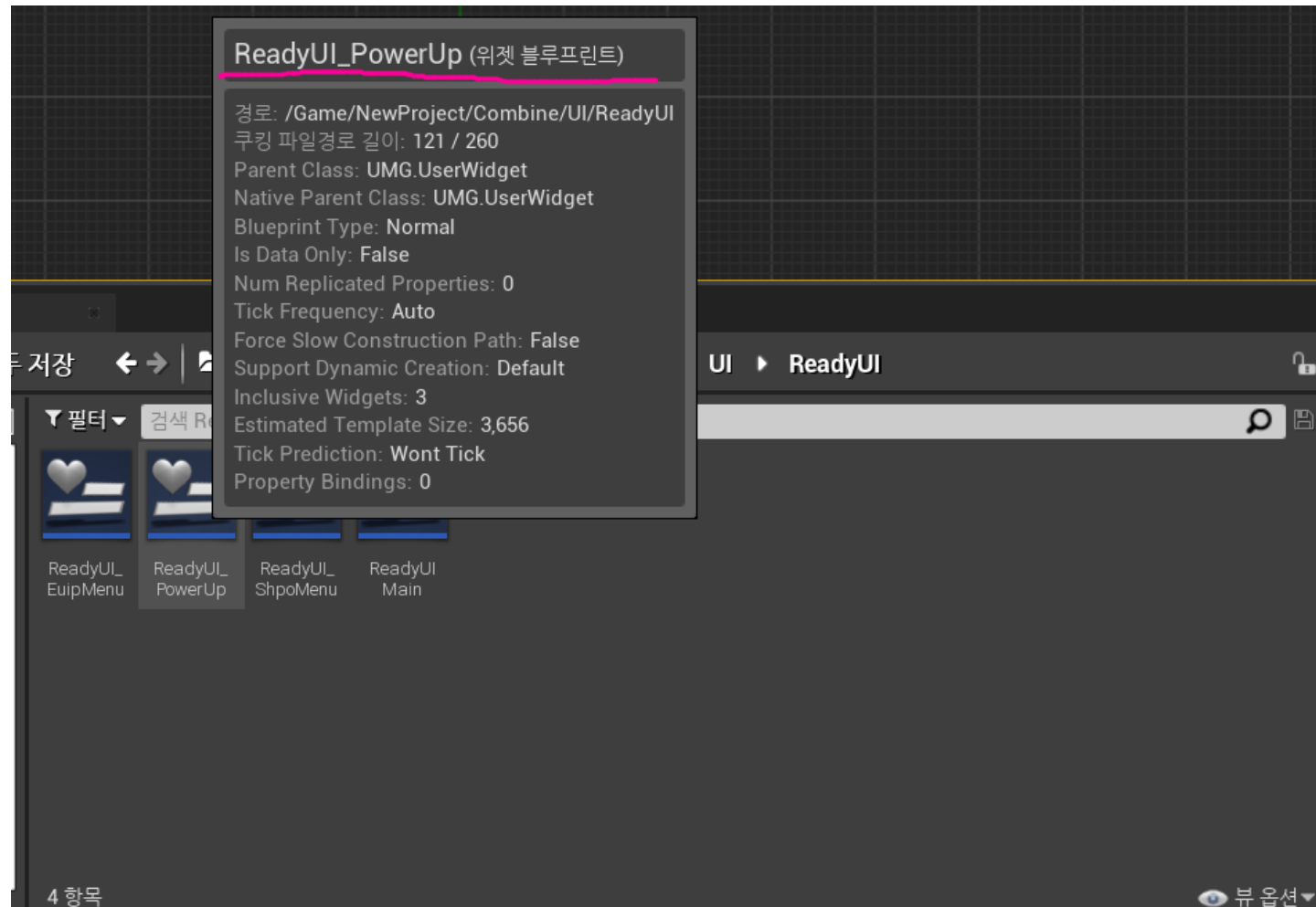
1.4 재화의 정보를 수직으로 표시하기 위해서 VerticalBox를 배치한다



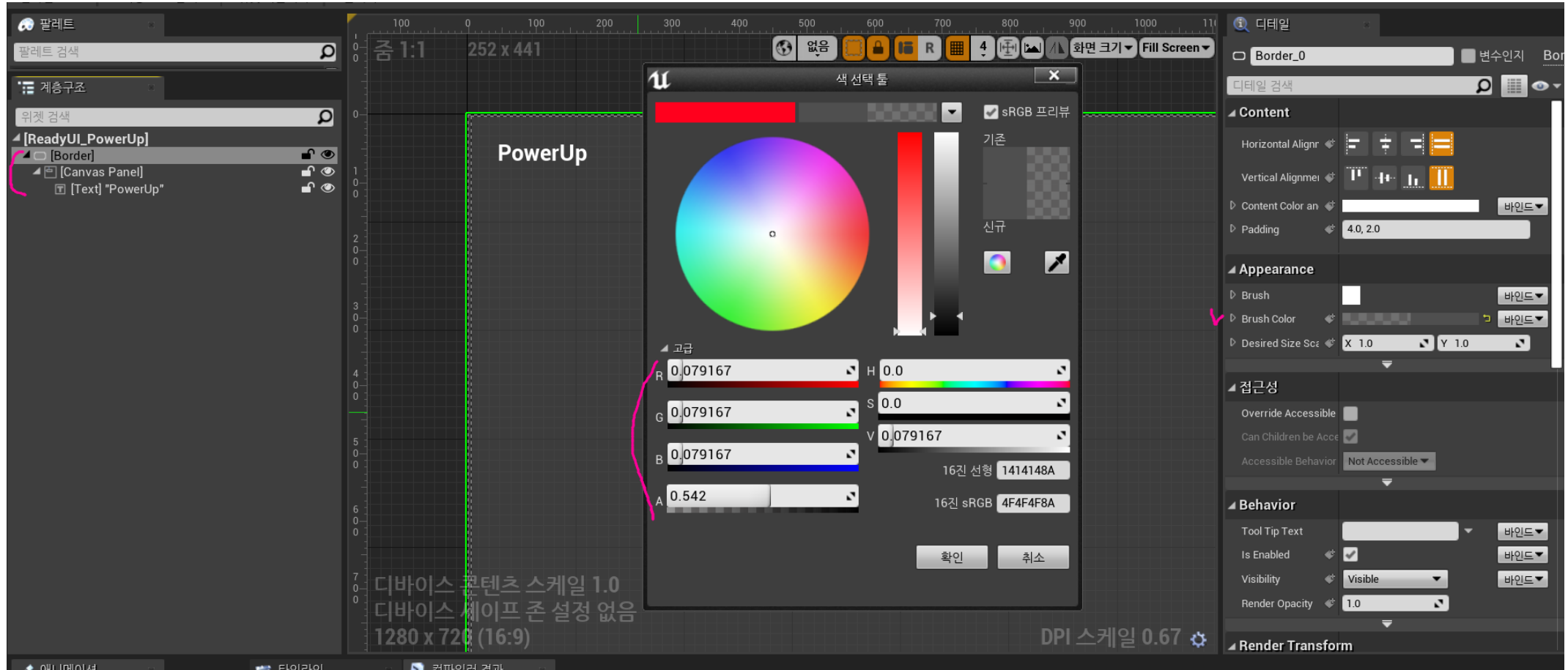
2. 위젯 블루프린트 ReadyUI\_EquipMenu를 생성한다.



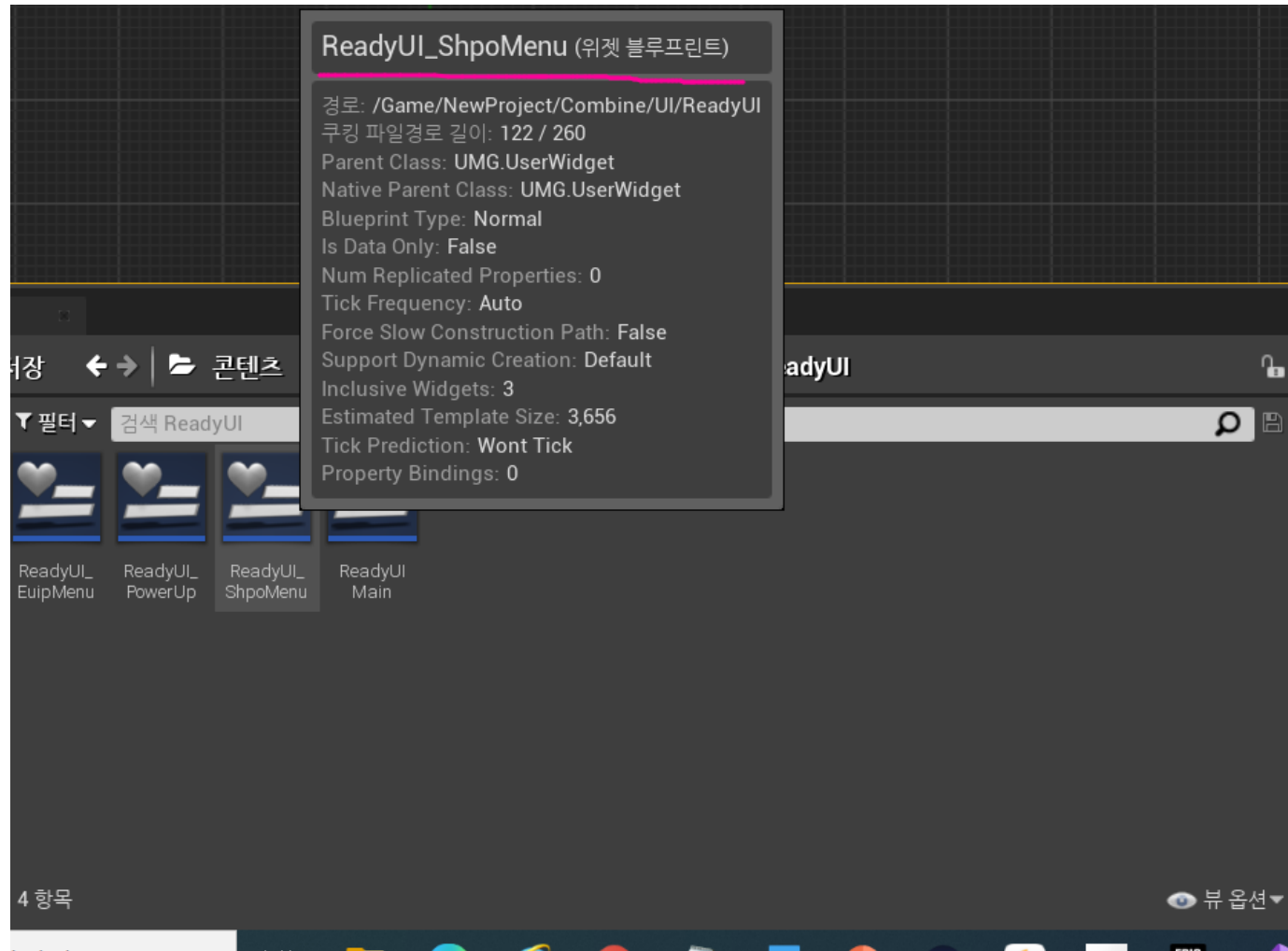
2.1 Border를 배치하고, BrushColor를 다음으로 하고, 위젯을 구분하기 위해서 임시로 Text로 EquipMenu라고 한다.



3. 위젯 블루프린트 ReadyUI\_PowerUp를 생성한다.

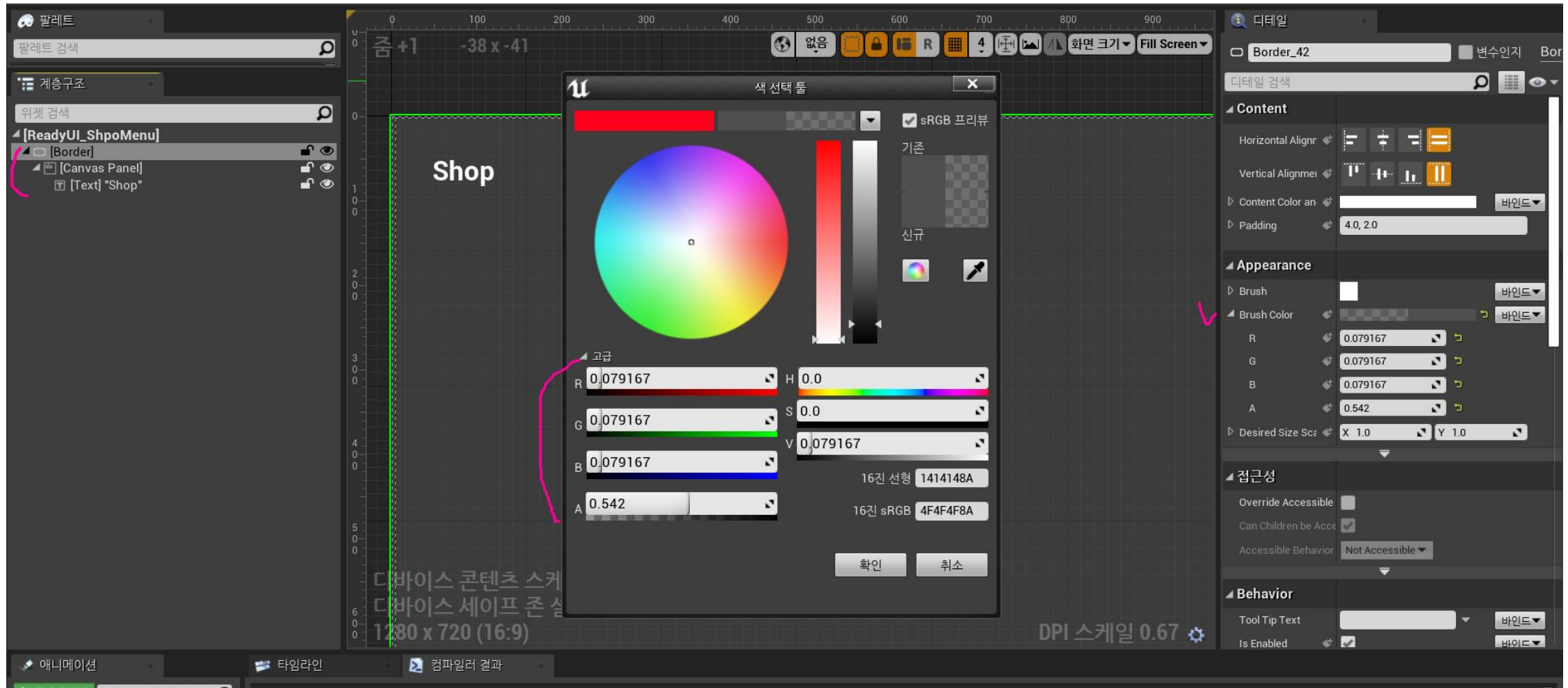


3.1 Border를 배치하고, BrushColor를 다음으로 하고, 위젯을 구분하기 위해서 임시로 Text로 PowerUp라고 한다.

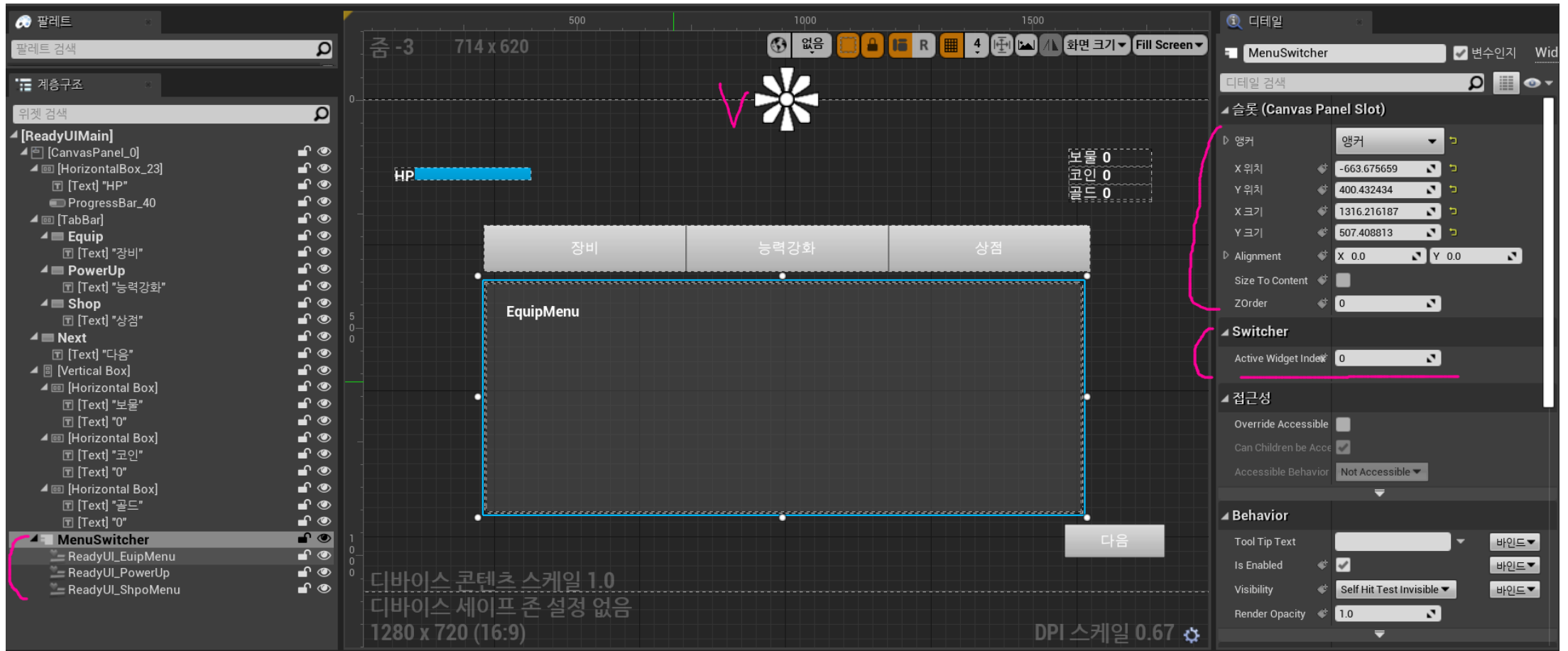


4. 위젯 블루프린트 ReadyUI\_ShpoMenu를 생성한다.

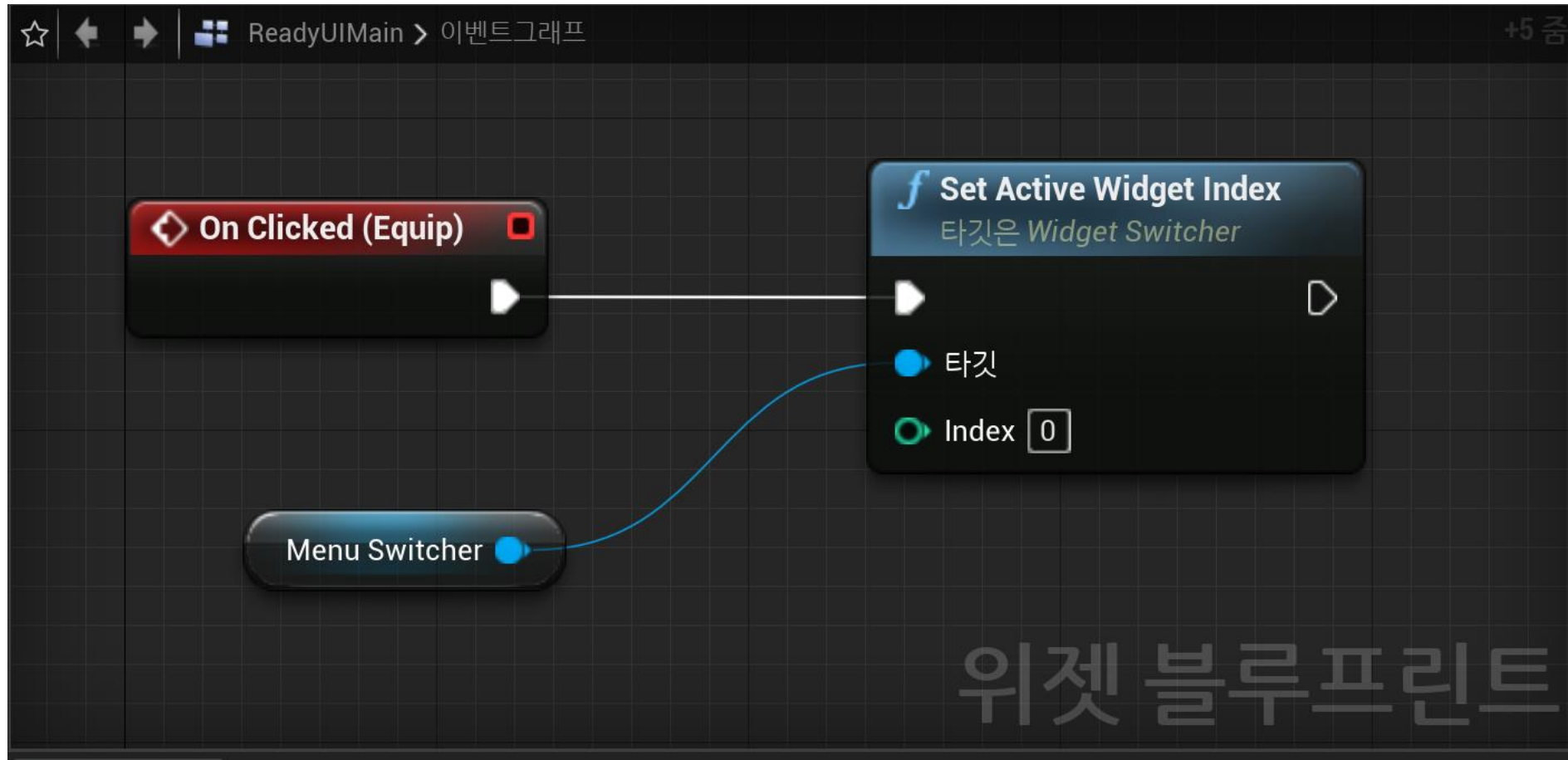




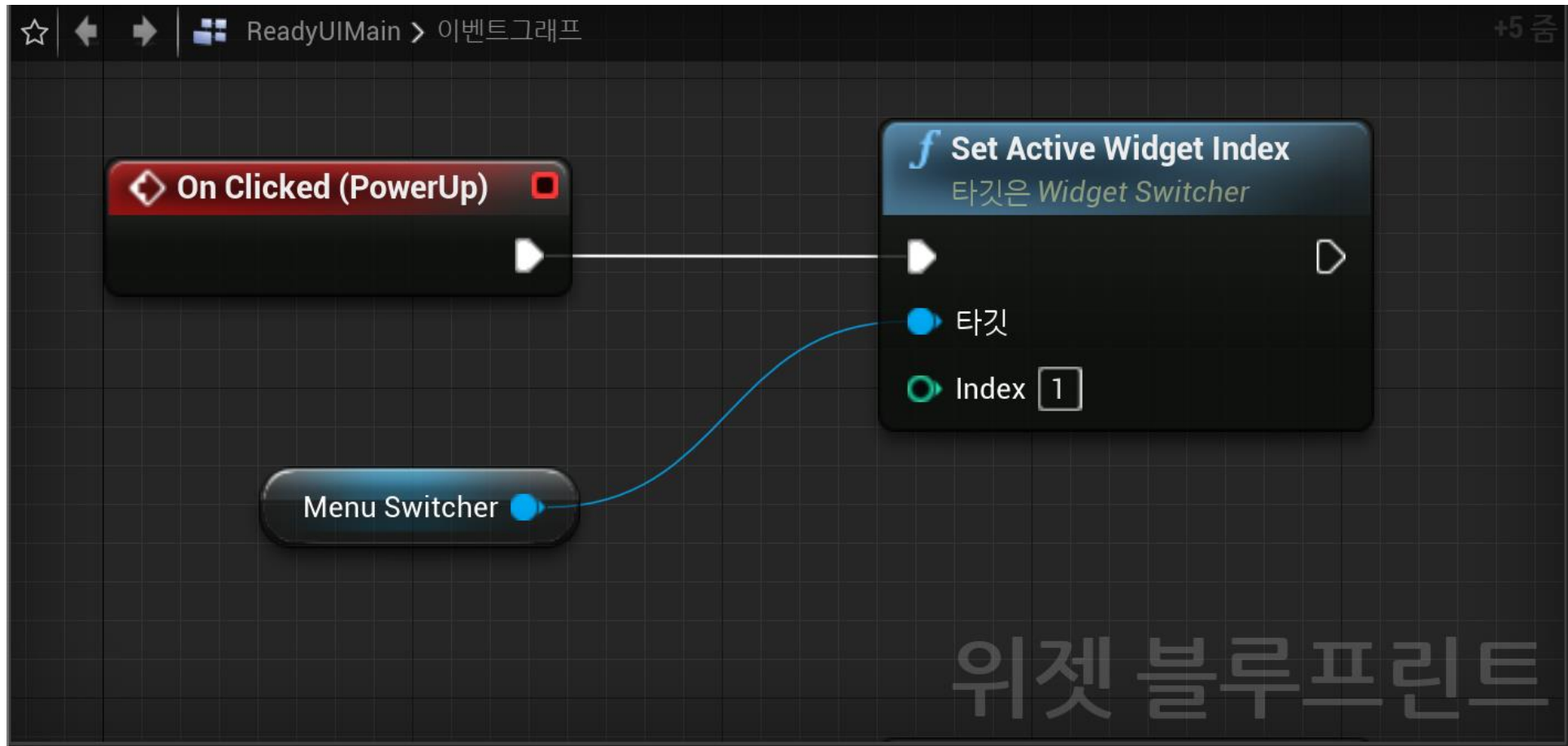
4.1 Border를 배치하고, BrushColor를 다음으로 하고, 위젯을 구분하기 위해서 임시로 Text로 Shop이라고 한다.



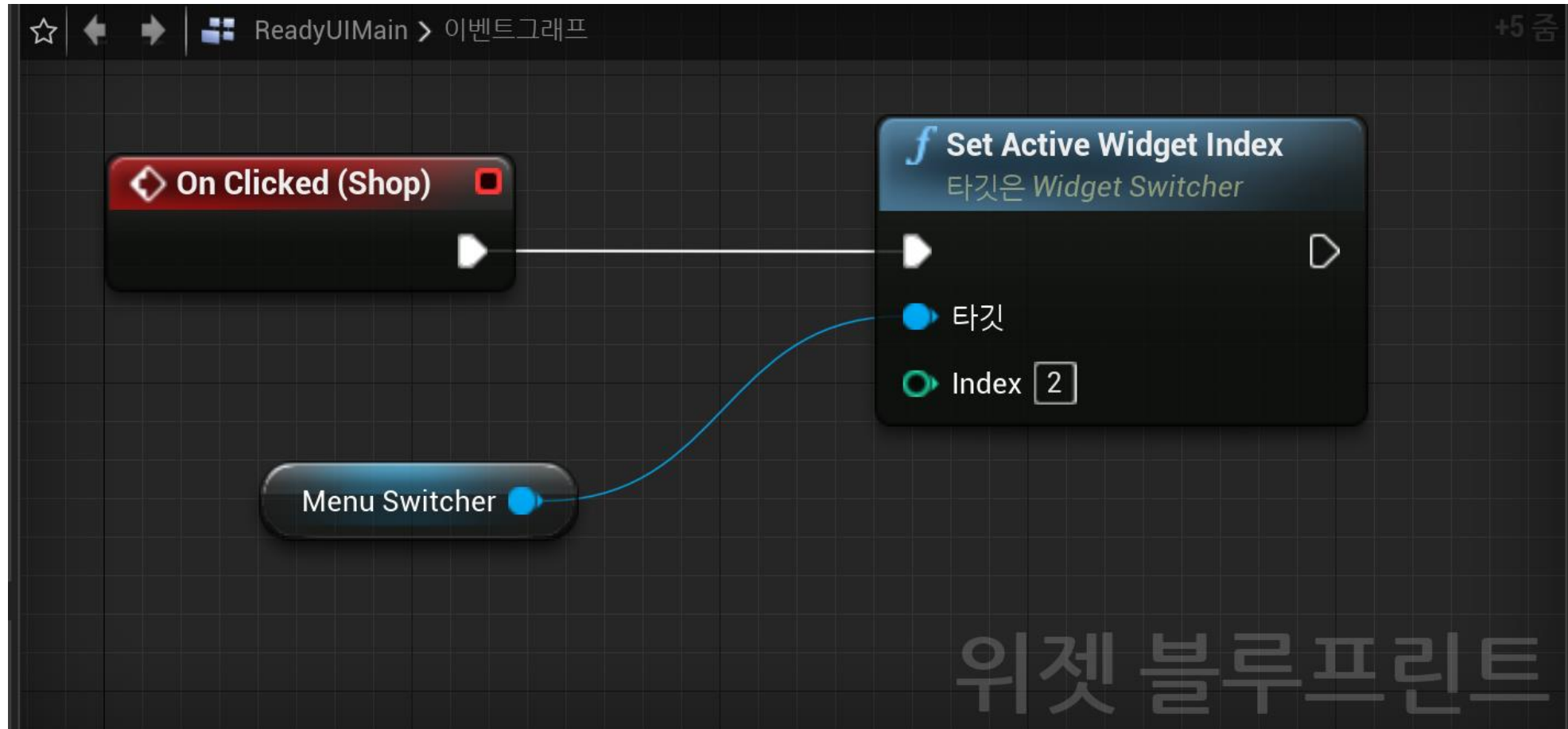
5. ReadyUIMain에 들어가서 위젯을 변경하는 WidgetSwitcher를 배치하고 이름을 MenuSwitcher로 한다. 또, Equip, PowerUp, Shop 위젯을 자식으로 배치한다.



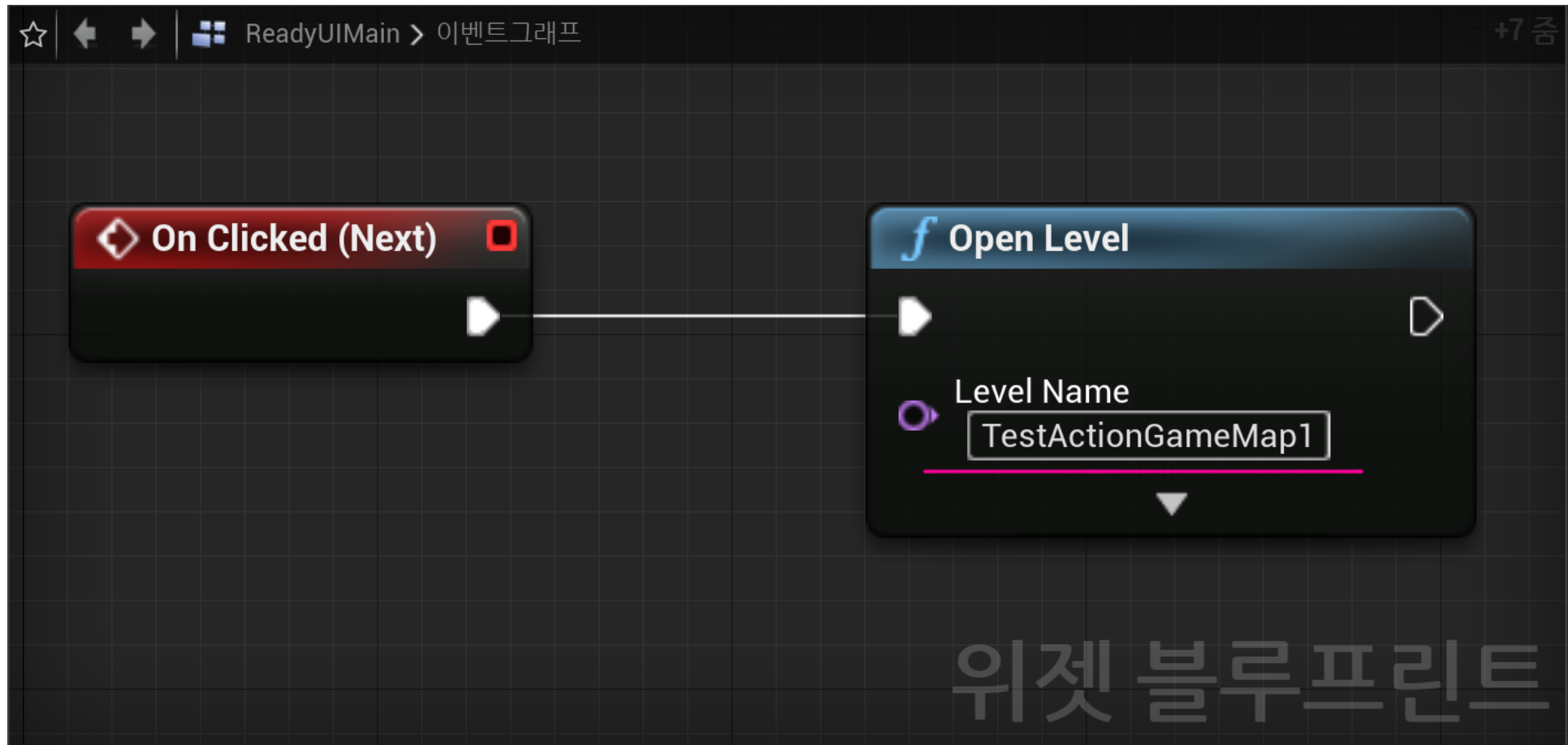
5.1 장비 버튼의 OnClicked 이벤트를 생성하고, MenuSwitcher의 ActiveWidgetIndex를 0으로 한다.



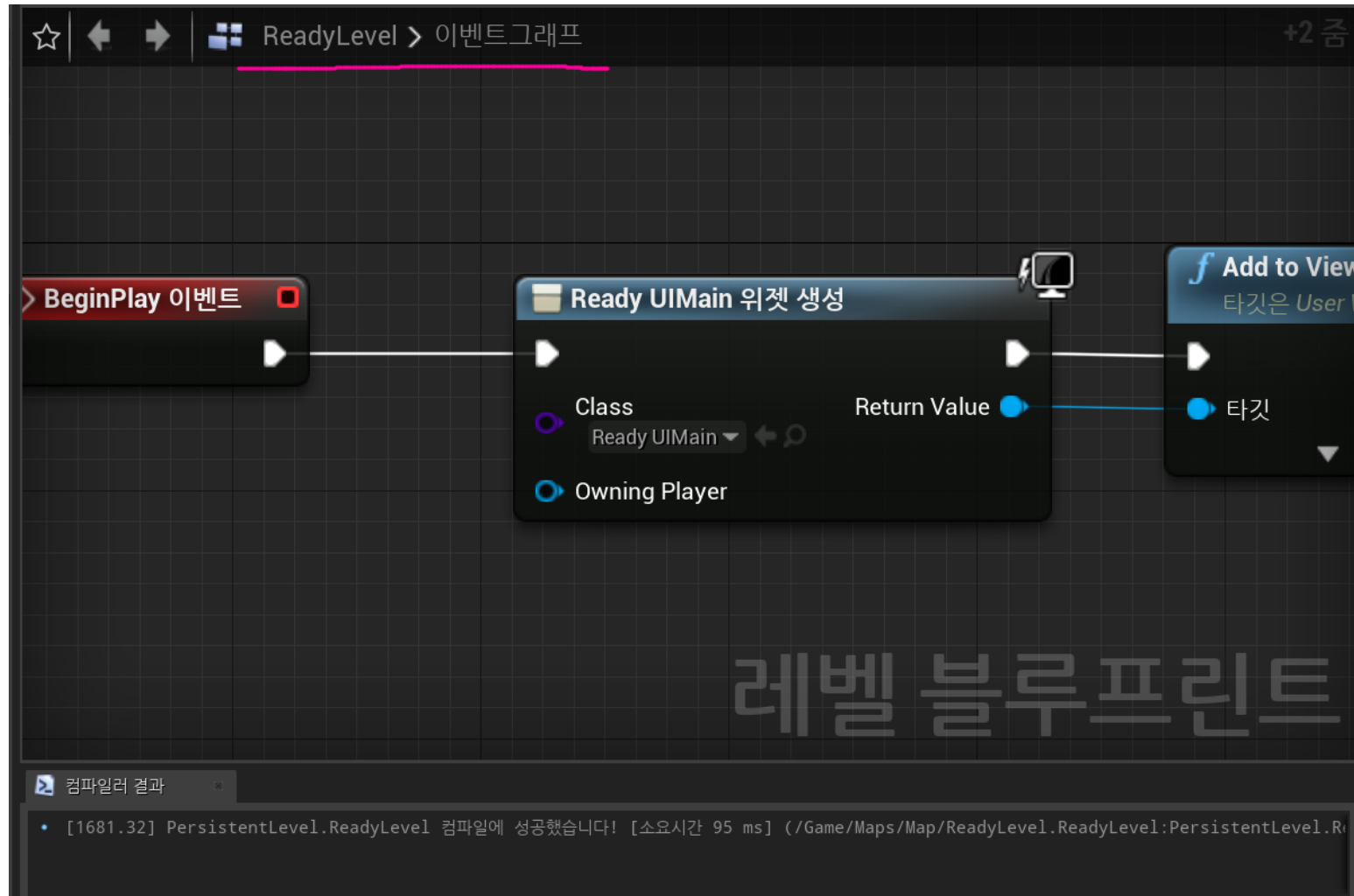
5.2 능력 강화 버튼의 OnClicked 이벤트를 생성하고, MenuSwitcher의 ActiveWidgetIndex를 1로 한다.



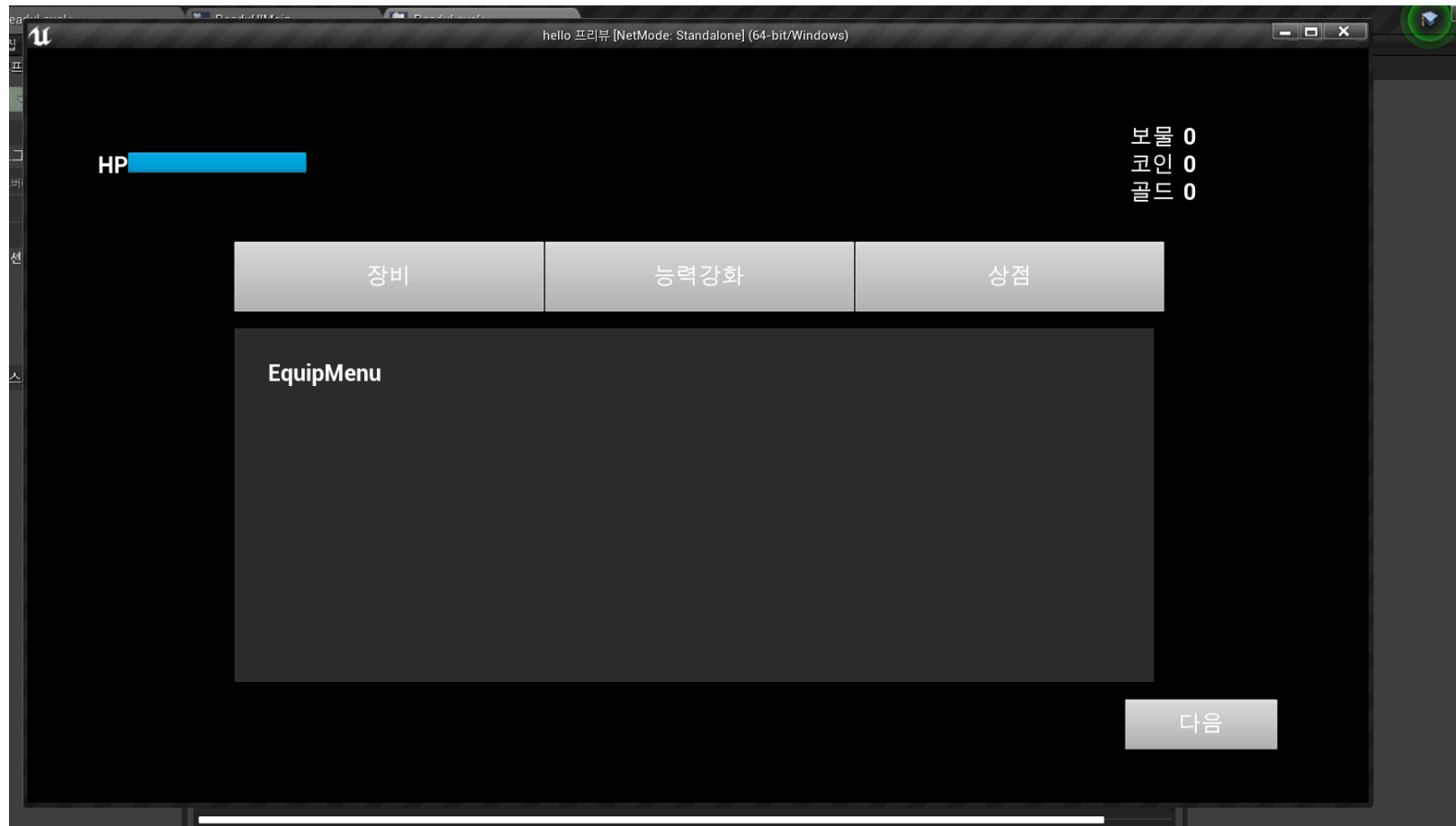
5.3 상점 버튼의 OnClicked 이벤트를 생성하고, MenuSwitcher의 ActiveWidgetIndex를 2로 한다.



5.4 이동 버튼의 OnClicked 이벤트를 생성하고, TestActionGameMap1으로 레벨을 이동시킨다.

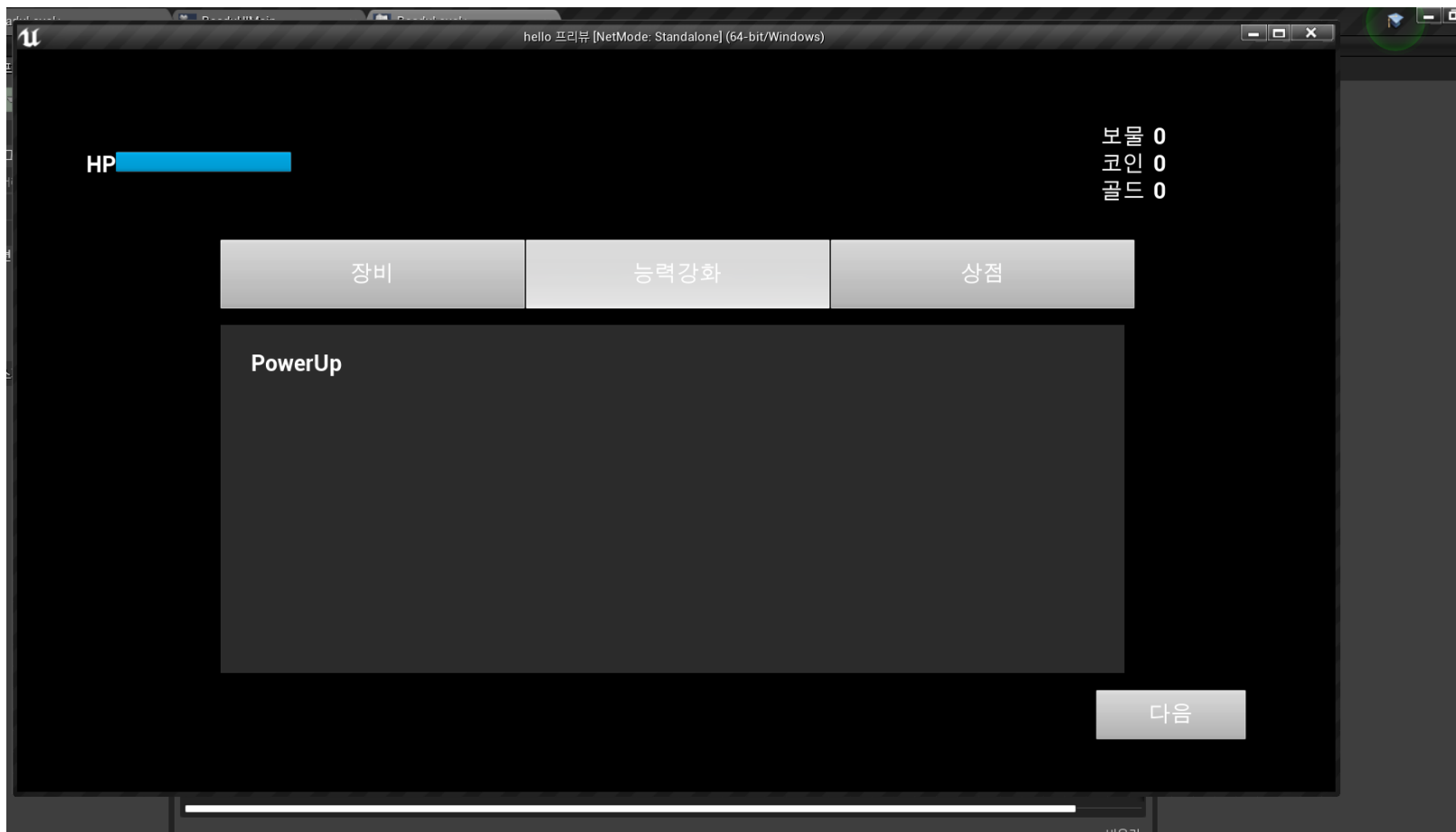


6. 레벨 블루프린트의 BeginPlay 이벤트에 들어가서 ReadyUIMain을 Viewport에 추가한다.

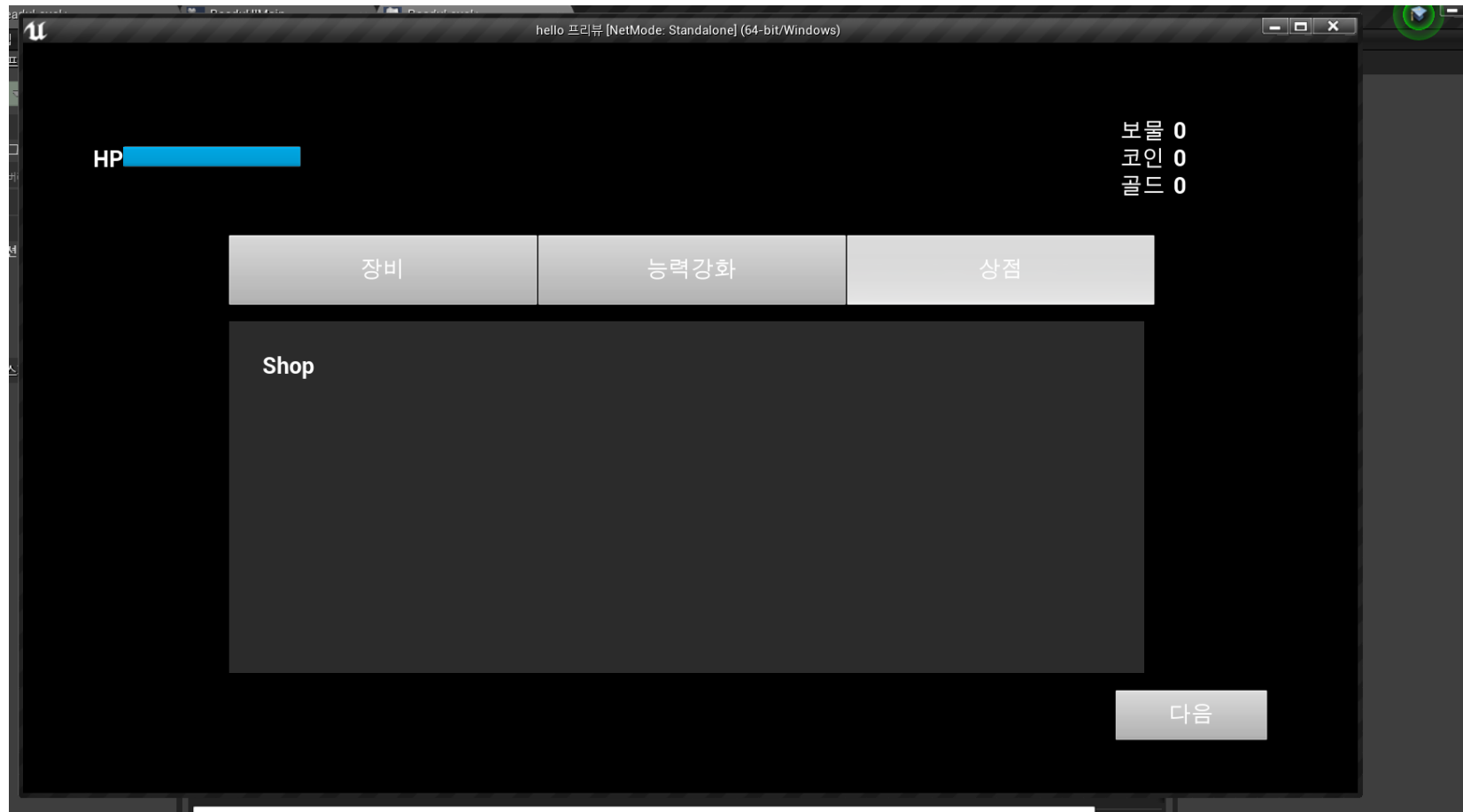


## 6.1 실행 결과 - 기본 화면

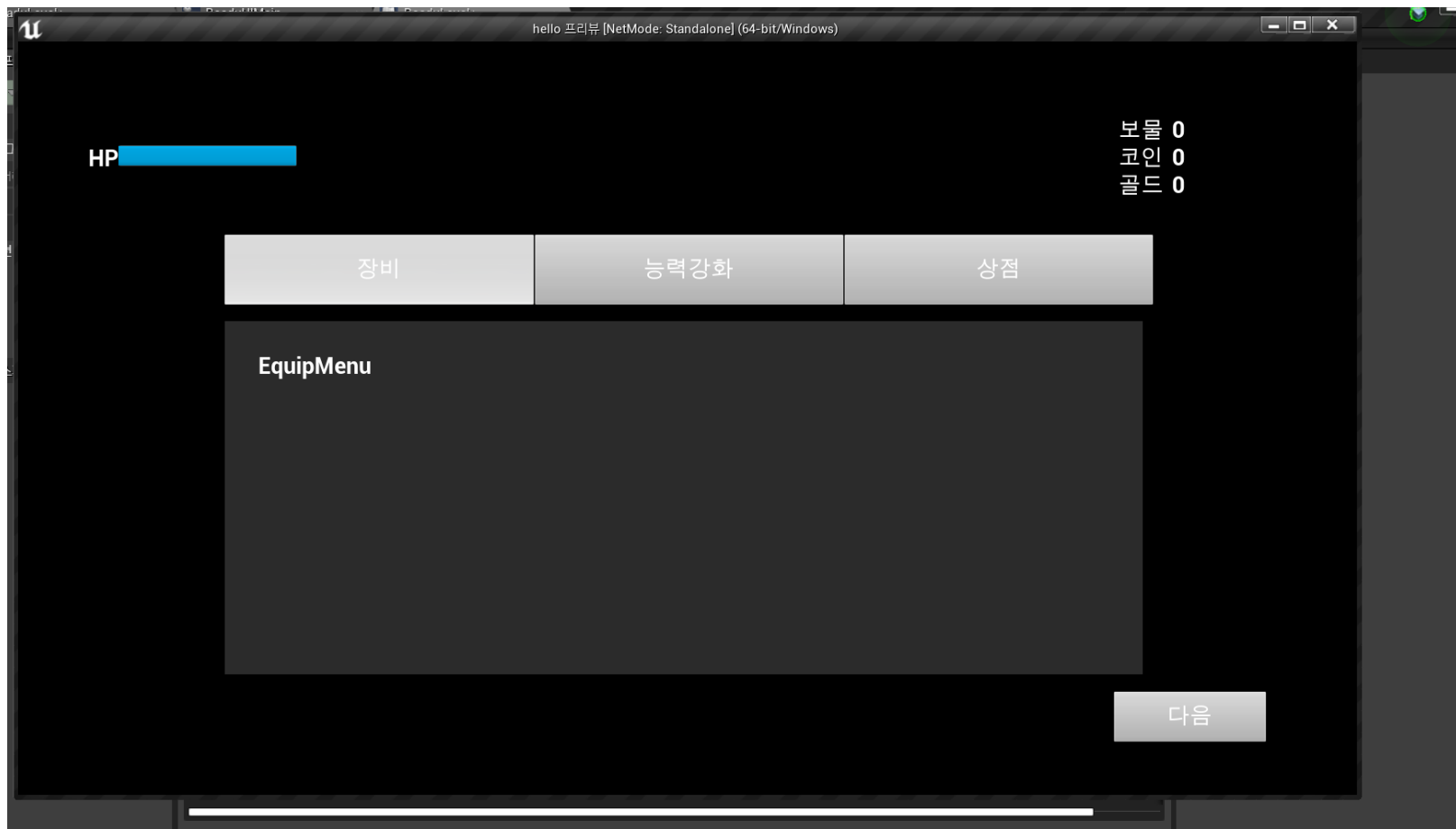




## 6.2 실행 결과 - 능력강화 버튼을 클릭



### 6.3 실행 결과 - 상점 버튼을 클릭



### 6.3 실행 결과 - 상점 버튼을 클릭