## Lobby

Creamos un UserWidget propio para exponer funciones (o mirar si hacerlo en el game mode)

Creamos botones y asociamos el evento de click a nuestra función.

Hacemos blueprints de menú para game mode y para player controller (le damos el ratón) mirar <https://docs.unrealengine.com/en-us/Programming/Tutorials/UMG/4>