

欢迎回到我们的iPhone开发教程系列，让我们继续前进吧。

重新来过

别害怕，哥不是让你抛弃之前所有的源代码，从零开始重新构建这个项目！

这里说的是游戏界面里面的“Start over”按钮。

在我们的to-do清单里面曾经提到过，这个按钮负责重置玩家的得分，同时让游戏回合数重置为首回合。

如果你要和其他人一起来玩这款游戏，这个按钮就会非常有用。比如你先来玩10个回合，记录下总的得分，然后用“重新来过”按钮重置游戏得分。接着你的朋友再来玩10个回合，并记录下总的得分。最后比较下你们两的得分就知道谁更厉害。

小练习：

现在可以自己尝试着实现一下“重新来过”这个按钮的功能。在之前的学习中，我们已经知道如何让视图控制器对按钮的触碰做出响应，当然现在你肯定也知道如何来更改score和round变量的数值了。

怎么样？是否顺利完成呢？如果没有，那么就老老实实继续看看下面的指导吧。

首先要在ViewController.swift中添加一个新的方法。至于具体的位置，我建议你放在startNewRound()这个方法的代码下面。

```
func startNewGame(){  
    score = 0  
    round = 0  
    startNewRound()  
}
```

这个方法的作用很简单，就是重置玩家得分和游戏回合数，并开启一个新的回合。

注意到这里的游戏回合数重置为0，而不是1，这是因为在startNewRound()方法里面会对round的数值加1。

如果我们将round设置为1，那么startNewRound()方法又会添加1个1，那么第一个回合时显示的标签数值就是2。

可能我这里有点啰嗦了，实际上你可以自己修改下代码就知道了。（这就是为什么我们不用日常生活的语言来写代码，虽然符合人类的表达习惯，但不如编程语言简洁，逻辑性也不够严密）。

除此之外，我们还需要在ViewController.swift中添加一个动作方法来处理对“重新来过”按钮的触碰事件。

```
@IBAction func startOver(){  
  
    startNewGame()  
  
}
```

方法的位置不是很重要，不过一般是放在其它动作方法附近。

当玩家触碰“重新来过”的按钮后，startOver()动作方法会调用startNewGame()方法重新启动新的游戏。同时，我们需要调用updateLabels()方法来更新相关的score,round和target标签的数值。

当然，为了让一切合乎逻辑，我们需要将viewDidLoad()方法中对startNewRound()方法的调用更改为startNewGame()。因为在应用启动时score和round已经是0，所以这样做其实不会对应用的实际运行产生任何影响，只是为了让源代码更加清晰易读。

你看，只要你在写代码的时候给方法或者变量的定义比较符合语言习惯，即便是一个完全不懂编码的人也大致能看懂。不过有些程序猿喜欢偷懒，让你完全看不懂是什么意思。但很有些人喜欢这么干，还叫嚣看不懂是你自己太嫩太菜鸟，图洋图森破，其实就是装B，显得自己逼格高。

更改viewDidLoad()方法的代码如下：

```
override func viewDidLoad() {  
    super.viewDidLoad()  
    startNewGame()  
  
}
```

最后，我们还需要将“重新来过”按钮和动作方法关联在一起。

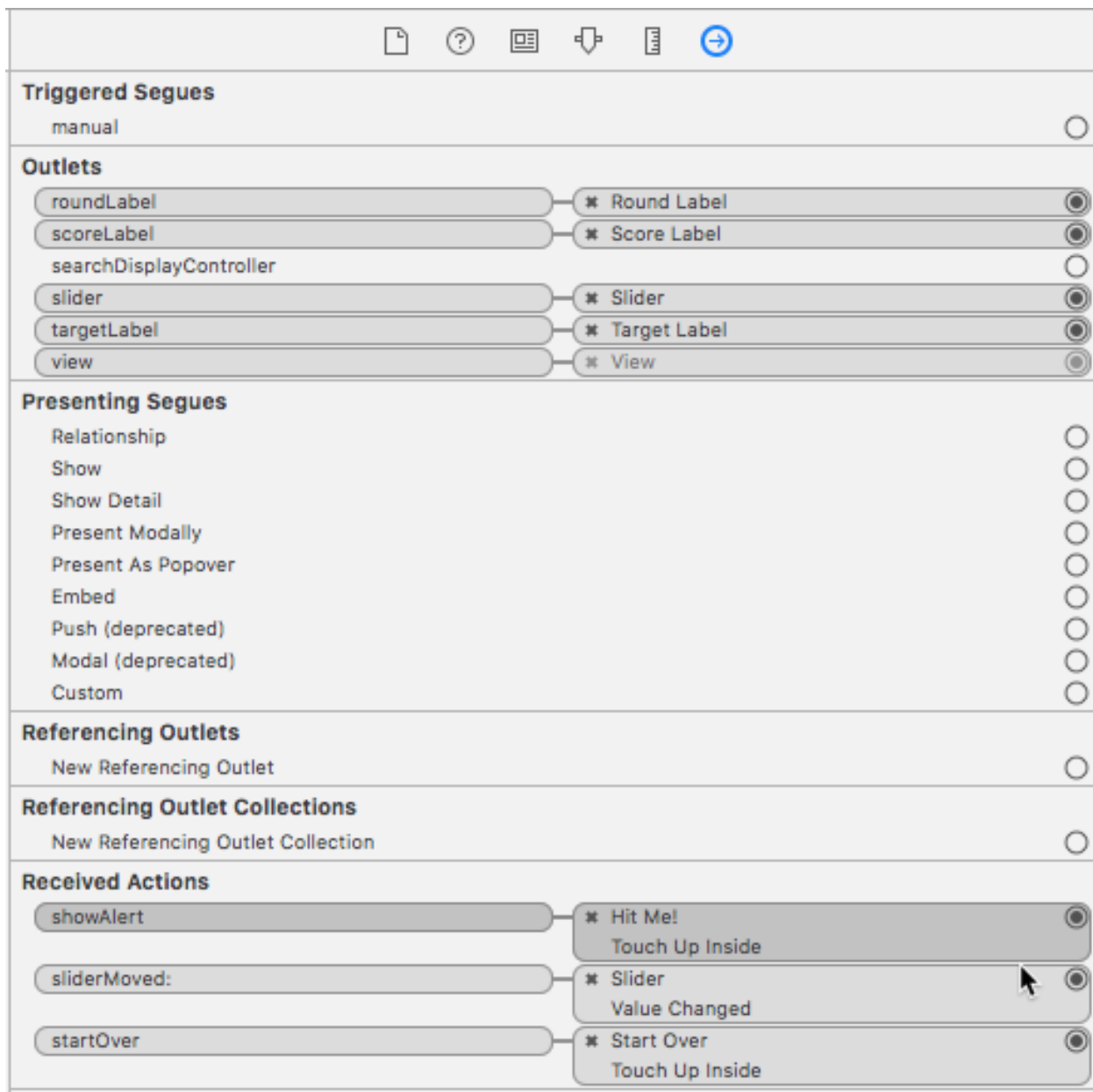
在Xcode中切换到storyboard界面，按住Ctrl键从“重新来过”按钮拖出一条线到View Controller。松开鼠标，然后从弹出菜单中选择startOver就好了。

这样我们就把按钮的Touch Up Inside 事件和动作方法关联在一起了。

好了，现在可以点击Run运行下游戏看看效果。
当你触碰“重新来过”按钮时，游戏就会重新开始。

提示：

如果你忘了storyboard界面文件中的控件具体和哪个动作方法关联在一起，可以选中storyboard中的View Controller，然后在Xcode右侧面板的Connections Inspector中查看。其中会显示所有和视图控制器相关的关联。



好了，今天的学习暂时到此结束，下一篇我们将学习另一个非常重要的概念。同时将现在的单一界面应用扩展为多界面应用。让我们共同期待吧。

最后送福利一张。



