

Inserção do Botão "Retornar":

```
returnButton = new JButton("Retornar");
returnButton.setBounds(10, 10, 100, 30);
returnButton.addActionListener(new ActionListener() {
    @Override
    public void actionPerformed(ActionEvent e) {
        reiniciarJogo();
    }
});
returnButton.setVisible(false); // Inicialmente invisível
add(returnButton);
```

Explicação:

Criamos um botão "Retornar" (returnButton) usando a classe JButton. Definimos seu posicionamento no layout usando setBounds. Adicionamos um ouvinte de ação para lidar com eventos de clique no botão. Inicialmente, o botão é invisível (setVisible(false)), e ele se torna visível apenas ao final do jogo.

Adição do JLabel para a Mensagem de Parabéns:

```
mensagemLabel = new JLabel();
mensagemLabel.setBounds(300, 250, 200, 30);
mensagemLabel.setForeground(Color.WHITE);
add(mensagemLabel);
```

Explicação:

Criamos um JLabel chamado mensagemLabel para exibir mensagens na tela. Definimos sua posição, tamanho e cor do texto.

Reinicialização do Jogo:

```
private void reiniciarJogo() {
    endgame = false;
    returnButton.setVisible(false);
    score = 0;
    nave.setVisible(true);
    nave.setX(40);
    nave.setY(60);
    nave.ajustarVelocidade(1);
    inimigos.clear();
    mensagemLabel.setText(""); // Limpa a mensagem ao reiniciar o jogo
    timer.start();
}
```

Explicação:

No método `reiniciarJogo()`, ao clicar no botão "Retornar", reiniciamos os valores necessários para um novo jogo.

Ajustamos a posição inicial da nave, velocidade, e limpamos a lista de inimigos.

Tornamos a nave visível novamente.

A mensagem de parabéns (`mensagemLabel`) é limpa ao reiniciar o jogo.

Exibição da Mensagem de Parabéns:

```
private void exibirMensagemParabens() {  
    mensagemLabel.setText("Parabéns! Você ganhou!");  
}
```

Explicação:

Criamos o método `exibirMensagemParabens()` para definir o texto da mensagem de parabéns quando o jogador atinge uma pontuação de 20.