欢迎继续我们的学习。

从本课开始，我们将学习添加一个重新来过的按钮，它将被命名为WBP\_Restart。在UI文件夹中可以找到这个按钮，如下图所示：

为了显示或隐藏这种widget，首先需要获取到它的引用。打开BP\_Player，然后创建一个新的变量名，将其命名为RestartWidget。将Variable Type设置为WBP .

然后切换到Event Graph视图，找到Event BeginPlay节点。

如果没有，那么需要手动添加该节点。

接着添加一个Create Widget节点，并将Class的值设置为WBP\_Restart。

之后，再添加一个Set Restart Widget节点，并使用如下的连线方式：

好了，现在当玩家角色生成的时候，就会创建一个WBP\_Restart的实例。接下来就是设计一个函数，让其显示该实例。

创建显示函数

创建一个新的函数，将其更名为DisplayRestart。完成后参考下图创建连线：



上图的连线都做了些什么呢？

1.Add to Viewport节点将在屏幕上显示RestartWidget。

2.Set Input Mode UI Only节点将让玩家角色的互动仅限于跟UI元素。通过这样的限制，可以让玩家角色死亡后无法移动。

3.Set Show Mouse Cursor节点的作用就是显示🖱的光标。

为了显示重新来过的按钮，只需在玩家角色碰到墙壁后调用DisplayRestart即可。

调用显示函数

关闭DisplayRestart视图，然后点击工具栏上的Compile按钮。

切换到BP\_Tunnel，然后找到On Component Hit(WallMesh)节点。在节点链条的最后添加DisplayRestart节点。



现在点击蓝图编辑器上的Compile按钮，然后关闭BP\_Tunnel。返回主编辑器，点击Play按钮，当玩家角色碰到墙壁的时候，就会显示重启按钮。

最后一步就是当用户点击按钮的时候重新开始游戏。

我们将在下一课的内容中详细讲解，同时也将结束这个小游戏的开发~

好了，这一课的内容就到这里了。

