欢迎继续我们的学习。

在这一课的内容中，我们将完成重新开始游戏的功能，并结束这个小游戏的开发~

重新启动游戏

当重新游戏时，我们需要完成两件事情：

1.重置玩家角色

此外，还需要把重新来过的按钮从屏幕中移除。

2.重新生成隧道

只有这样玩家角色才会在隧道的起始端开始游戏。

首先让我们重置玩家角色

重置玩家角色

打开BP\_Player，然后创建一个新的函数，将其命名为RestartGame。创建如下的连线：



简单解释一下：

1.Set Is Dead将IsDead设置为false。这样就可以重新启动向前的运动。

2.Remove From Parent 将RestartWidget从屏幕中移除。

3.Set Input Mode Game Only节点将重新启用游戏输入，这样玩家角色就可以四处移动了。

4.Set Show Mouse Cursor节点会将鼠标光标隐藏

好了，接下来让我们重新设置隧道。

重新生成隧道

点击工具栏上的Compile按钮，然后关闭BP\_Player。

打开BP\_TunnelSpawner，并切换到SpawnInitialTunnels视图。

在生成新的隧道之前，首先需要移除已经存在的隧道。

在Entry节点之后添加一个Sequence节点，将Then 1端口连接到ForLoop节点上。

注意：Sequence节点将连续执行其输出。当节点链变得特别长的时候，可以用这种节点让节点图纵向放置。

接下来，创建以下节点：



以上设置将从游戏中移除所有的隧道。

最后，将Sequence节点的Then 0端口连接到Get All Actors of Class节点上，这样就可以在生成之前移除已有的隧道。

最后的连线图如下图所示：



处理按钮点击

点击工具栏上的Compile按钮，然后关闭BP\_TunnelSpawner。

回到主编辑器，找到UI文件夹，双击打开WBP\_Restart。

在Hierarchy面板中找到RestartButton，然后查看Details面板。找到Events部分，点击OnClicked旁边的按钮。



UE4会自动帮我们创建一个名为节点，名为On Clicked(RestartButton)。当玩家角色点击RestartButton时，就会执行该节点。

在视图中创建以下连线：



简单解释一下：

1.Get Owning Player Pawn节点会返回玩家角色当前在控制的Pawn

2.Cast to BP\_Player节点将检查Pawn是否是BP\_Player类

3.如果是，就会调用RestartGame函数。该函数将重置玩家角色，并隐藏重新来过的按钮。

4.Get All Actors of Class 和Get 节点将返回BP\_TunnelSpawner，然后调用SpawnInitialTunnels。该函数将移除已有的隧道，并生成新的隧道。

点击Compile按钮，然后关闭蓝图编辑器。

点击主编辑器上的Play按钮来测试一下重新来过的按钮。

好了，我们的这个小游戏就开发完成了~

项目源代码请参考：

链接:https://pan.baidu.com/s/1QtNAfsz3Lwb5-r3v\_fWGng 密码:gapf

这个部分的课程就到此结束了。

从下一课开始，我们将学习蓝图中的动画。

我们下一课再见~

笨猫学编程QQ群：375143733

知乎专栏：

<https://zhuanlan.zhihu.com/kidscoding>

新浪博客:

<http://blog.sina.com.cn/eseedo>

Github:

<https://github.com/eseedo>

个人网站：

<http://icode.ai/>