**5. OPEN LEVEL**

1. Хотим перезагружать нашу карту – что для этого добавили в класс виджета GameOver – проперти и функцию? Так же переопределили одну функцию, которую использовали – на какую, почему и что в ней делаем?

2. Как определили функцию для биндинга на клик кнопки? Это так называемый hard-reset, как можно реализовать soft-reset?

3. Как добавляем кнопку на наш виджет GameOver?

1. Добавим кнопку в GameOverWidget, которая будет перезагружать карту, иначе говоря, перезапускать нашу игру:

Изображение выглядит как текст

Автоматически созданное описание

Изображение выглядит как текст

Автоматически созданное описание

Подключили 2 ЗФ для кнопки и функция перезагрузки уровня. Для корректного бинда кнопки функция Initialize должна быть вызвана До этого биндинга. Автор курса забыл то, что в функции Initialize вызывается в конце функция NativeOnInitialized, которая (в отличие от Initialize) ничего не возвращает и вызывается, если инициализация прошла успешно. Она так же виртуальная и можем ее переопределить использовать вместо функции Initialize.

Так и сделали для всех наших виджетов: GameOver, Pause, PlayerHUD – везде эти функции объявили в функции protected, удалили Initialize и вызываем данные Super::функции перед всем остальным кодом.

2. Функция, которой мы воспользовались, умеет загружать уровни по имени. Чтобы не хардкодить имя, можем воспользоваться функцией GetCurrentLevelName.

Изображение выглядит как текст

Автоматически созданное описание

Это один из способов как начать игру сначала, у нас заново загрузится карта, создадутся все объекты, запустятся все таймеры – все тоже самое, что при самом первом запуске. Это так называемый hard-reset.

Есть альтернативный способ через ResetLevel, которая находится в базовом классе гейм мода, однако данный способ намного сложнее, потому что данная функция вызывает Reset у всех акторов на сцене, и нам надо будет ее реализовать почти для каждого нашего класса. Способ трудоемкий, но зато позволяет перезапустить игру, не пересоздавая все объекты.

3. Осталось добавить кнопку на наш виджет GameOver – мы можем скопировать ее просто из виджета GamePause вместе с SizeBox в элемент VerticalBox.