

Recriando comportamentos

Depois de termos feito nosso jogo parar, quando o avião batia em um obstáculo, precisamos fazer o *restart* dele.

Para isso precisamos que o **Diretor** do jogo saiba quando deve reiniciar o jogo. Além disso ele deve chamar o método `Reiniciar` em todos os objetos que devem ser reiniciados.

Para iniciar o processo de reinicialização do jogo, utilizamos o componente `Button` da própria *Unity* e quando esse botão era clicado ele chamava o método `ReiniciarJogo` do **Diretor**.

Esse método `ReiniciarJogo` possuía uma referência a todos os objetos que deveriam ser reiniciados e assim, ele conseguia reiniciar nosso jogo.

Recrie a reinicialização do jogo e faça com que quem estiver jogando possa clicar na interface do *game over* e começar um novo jogo, sem precisar fechar e abrir novamente o projeto.