

Mão na massa: Botão para reiniciar o jogo

Começando deste ponto ?

Começando deste ponto? Você pode fazer o [DOWNLOAD \(https://s3.amazonaws.com/caelum-online-public/jquery-alura-typer/stages/jquery-cap-04.zip\)](https://s3.amazonaws.com/caelum-online-public/jquery-alura-typer/stages/jquery-cap-04.zip) completo do projeto do capítulo anterior e continuar seus estudos a partir deste capítulo.

Criando o botão reiniciar

1) Como primeiro passo, adicione um `<button>` na página `principal.html`, logo abaixo da `<textarea>`:

```
<button id="botao-reiniciar">Reiniciar Jogo</button>
```

2) No arquivo `main.js` atrela o evento de `click` no nosso botão. Dentro da função do evento reative o campo pela função `attr`:

```
$("#botao-reiniciar").click(function(){
    campo.attr("disabled", false);
    //aqui vem mais
});
```

3) Ainda na função do evento reinicie o `campo`, o `contador-palavras` e o `contador-caracteres`:

```
$("#botao-reiniciar").click(function(){
    campo.attr("disabled", false);
    //inicializando os campos
    campo.val("");
    $("#contador-palavras").text("0");
    $("#contador-caracteres").text("0");
});
```

4) Falta ainda reinicializar o tempo inicial. Vamos guardar o `tempoInicial` em uma variável auxiliar. No início do arquivo `main.js`, logo após `tamanhoFrase.text(numPalavras);` adicione:

```
var tempoInicial = $("#tempo-digitacao").text();
```

5) Agora use essa variável dentro da função do evento `click` do nosso botão:

```
$("#botao-reiniciar").click(function(){
    campo.attr("disabled", false);
    campo.val("");
    $("#contador-palavras").text("0");
    $("#contador-caracteres").text("0");
```

```
$( "#tempo-digitacao" ).text(tempoInicial); //novo  
});
```

Isso faz que o tempo inicial volte ao elemento `tempo-digitacao`.

6) Salve tudo e teste no navegador. O botão já deve reinicializar os valores.

No entanto ainda não está 100%. Qual é o problema?.