

Mãos na massa: Botão para reinicializar 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` atrele 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?.