

## Mãos na massa: Game over

### Começando deste ponto ?

Começando deste ponto? Você pode fazer o [DOWNLOAD \(https://s3.amazonaws.com/caelum-online-public/jquery-alura-typer/stages/jquery-cap-03.zip\)](https://s3.amazonaws.com/caelum-online-public/jquery-alura-typer/stages/jquery-cap-03.zip) completo do projeto do capítulo anterior e continuar seus estudos a partir deste capítulo.

### Implementando a lógica de Game Over

Assim que o usuário clicar no campo de digitação, deve começar a contagem regressiva do jogo. Como apresentado no vídeo, vamos implementar essa funcionalidade:

1) Abra o arquivo `principal.html` e envolva o tempo em uma tag `<span>`, colocando o `id` `tempo-digitacao`. Adicione o elemento `span` apenas dentro da segunda `li`:

```
<ul class="informacoes">
  <li><span id="tamanho-frase">5</span> palavras</li>
  <li><span id="tempo-digitacao">10</span> segundos</li>
</ul>
```

Repare que usamos a `ul` com a classe `informacoes`.

2) Abra o arquivo `main.js` e acrescente no final o código para selecionar o elemento `span`:

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

3) Ainda no `main.js` adicione logo depois da variável `tempoRestante` o evento `focus` que fica associando com o nosso campo:

```
var tempoRestante = $("#tempo-digitacao").text();
campo.one("focus", function() {
  //aqui vem mais
});
```

Repare que já usamos a função `one` que garante que o evento será associado apenas uma vez.

4) Dentro da função anônima usa o `setInterval` para diminuir o `tempoRestante` a cada segundo:

```
var tempoRestante = $("#tempo-digitacao").text();
campo.one("focus", function() {
  var cronometroID = setInterval(function() {
    tempoRestante--;
    //aqui vem mais
  }, 1000);
});
```

Perceba que a função `setInterval` devolve uma `id` (`cronometroID`).

5) Agora só falta atualizar o `tempo-digitacao` no DOM e verificar se o tempo já esgotou. Lembre-se de desabilitar o campo através da função `attr` e de limpar o intervalo (`clearInterval`):

```
var tempoRestante = $("#tempo-digitacao").text();
campo.one("focus", function() {
    var cronometroID = setInterval(function() {
        tempoRestante--;
        $("#tempo-digitacao").text(tempoRestante);
        if (tempoRestante < 1) {
            campo.attr("disabled", true);
            clearInterval(cronometroID);
        }
    }, 1000);
});
```

6) Pronto, salve tudo e teste no seu navegador!