

Mão na Massa: Adicionando atalhos na aplicação

Começando deste ponto? Você pode fazer o [DOWNLOAD \(https://s3.amazonaws.com/caelum-online-public/electron/cap07/stages/alura-timer-fim-cap07.zip\)](https://s3.amazonaws.com/caelum-online-public/electron/cap07/stages/alura-timer-fim-cap07.zip) completo do projeto do capítulo anterior e continuar seus estudos a partir deste capítulo.

Vamos adicionar atalhos para os itens em nosso menu, através dos `accelerators` do Electron.

1- Vamos adicionar um atalho para abrir a janela de sobre, altere o accelerator para `CmdOrCtrl+I`:

```
geraMenuPrincipalTemplate(app){
  ...
  label: 'Sobre',
  submenu: [
    {
      label: 'Sobre o Alura Timer',
      click: () => {
        ipcMain.emit('abrir-janela-sobre');
      },
      accelerator: 'CmdOrCtrl+I'
    }
  ]
};

...
}
```

2- Agora vamos alterar o atalho de uma função simples, como minimizar, para um atalho diferente do padrão:

```
geraMenuPrincipalTemplate(app){
  ...
  {
    label: 'Window',
    submenu: [
      {
        role: 'minimize',
        accelerator: 'CmdOrCtrl+M'
      },
      {
        role: 'close'
      }
    ]
  },
  ...
}
```

3- Também vimos que é possível adicionar atalhos globais, através do módulo `globalShortcut`. Registre o atalho `CmdOrCtrl+Shift+S` para enviar um evento de `atalho-iniciar-parar` para a janela principal.

```
//main.js
const { app, BrowserWindow, ipcMain, Tray, Menu, globalShortcut } = require('electron');
app.on('ready', () => {
  ...
  globalShortcut.register('CmdOrCtrl+Shift+S', () => {
    mainWindow.send('atalho-iniciar-parar');
  });
  ...
});
```

4- Vamos simular um click no botão de play/stop toda vez que recebermos o evento de `atalho-iniciar-parar` :

```
//renderer.js

ipcRenderer.on('atalho-iniciar-parar', () => {
  console.log('Atalho no renderer process');
  let click = new MouseEvent('click');
  botaoPlay.dispatchEvent(click);
});
```

Agora você deve conseguir controlar o botão de play e pause com o novo.