

## Mãos na Massa: Aplicando o novo front-end

Começando deste ponto? Você pode fazer o [DOWNLOAD \(https://s3.amazonaws.com/caelum-online-public/electron/cap02/stages/alura-timer-fim-cap02.zip\)](https://s3.amazonaws.com/caelum-online-public/electron/cap02/stages/alura-timer-fim-cap02.zip) completo do projeto do capítulo anterior e continuar seus estudos a partir deste capítulo.

Para começar a aplicar o front-end de nosso map vamos começar baixando [AQUI \(https://s3.amazonaws.com/caelum-online-public/electron/cap03/download-cap-03.zip\)](https://s3.amazonaws.com/caelum-online-public/electron/cap03/download-cap-03.zip) a pasta `app` com o novo layout de seu front-end.

1- Baixe a pasta `app` do link acima e sobrescreva a sua, que deve estar dentro da pasta `alura-timer/`. Você verá que o seu código Javascript não deve mudar se você veio acompanhando os nossos passo a passo aqui do curso. Depois de substituí-la, execute o seu projeto e veja o novo layout.

2- Com nosso layout aprimorado, vamos começar a implementar o botão de play/stop. O primeiro passo é selecionar o botão em nosso `renderer.js`:

```
//renderer.js
...
let botaoPlay = document.querySelector('.botao-play');
...
```

3- Vamos adicionar um listener para o evento de click em nosso botão:

```
//renderer.js
...
let botaoPlay = document.querySelector('.botao-play');

botaoPlay.addEventListener('click', function(){

});
...
```

4- Vamos agora fazer com que a cada clique no botão, as imagens de play e stop se alternem. Crie um array com os endereços das imagens e faça como abaixo para que nossas imagens troquem a cada clique:

```
//renderer.js
...
let botaoPlay = document.querySelector('.botao-play');

let imgs = ['img/play-button.svg', 'img/stop-button.svg'];
botaoPlay.addEventListener('click', function(){
  imgs = imgs.reverse();
  botaoPlay.src = imgs[0];
});
...
```

Agora ao clicar no botão, devemos estar conseguindo alterar entre o play e o stop.

