

## (Opcional) Desabilitando o botão na hora certa

O nosso botão reiniciar funciona corretamente, porém ele fica habilitado enquanto o usuário está jogando e o tempo passando, e caso ele clique no botão, o cronômetro irá tentar reiniciar e acontecerá um bug! Faça o teste aí.

Para resolver isto, podemos desabilitar o botão de reiniciar caso o usuário dê início ao jogo e o cronômetro comece a descer, depois, ao fim do jogo, podemos reabilitar o botão novamente para o usuário poder reiniciá-lo.

Para desabilitar o botão, basta adicionar o atributo `disabled` nele, algo que já sabemos fazer. Dentro da função `inicializaCronometro`, no evento de `focus`:

```
function inicializaCronometro() {  
    var tempoRestante = $("#tempo-digitacao").text();  
    campo.one("focus", function() {  
        // Adicione aqui  
        $("#botao-reiniciar").attr("disabled", true);  
        ...  
    })
```

Assim quando o usuário começar a digitar o botão será desabilitado. Para reabilitá-lo ao fim do jogo vamos remover o atributo `disabled` na função `inicializaCronometro`, dentro do `if` que determina o fim do jogo:

```
function inicializaCronometro() {  
    ...  
    if (tempoRestante < 1) {  
        campo.attr("disabled", true);  
        clearInterval(cronometroID);  
        //Adicione aqui  
        $("#botao-reiniciar").attr("disabled", false);  
    }  
    ...  
}
```

Pronto, este é um modo de não deixar nossos usuários reiniciarem o jogo no meio de uma digitação.