



Trabalhando com teclado

Trabalhando com o teclado

Para trabalharmos com o teclado podemos utilizar o módulo **key**.

Veja um exemplo de validação das teclas utilizando o código das teclas.

Códigos das teclas utilizadas:

K_ESCAPE = Tecla ESC

K_RIGHT = Seta para direita

K_LEFT = Seta para esquerda

K_UP = Seta para cima

K_DOWN = Seta para baixo

```
if event.type == KEYDOWN:
    if event.key == K_ESCAPE:
        running = False
    elif event.key == K_RIGHT:
        print("Seta para direita")
    elif event.key == K_LEFT:
        print("Seta para esquerda")
    elif event.key == K_UP:
        print("Seta para cima")
    elif event.key == K_DOWN:
        print("Seta para baixo")
```

PyGame

Trabalhando com o teclado

Agora veja um exemplo utilizando o método `name` do módulo **key**. Este método recebe por parâmetro o código da tecla.

Nomes das teclas utilizadas:

“right” = Seta para direita

“left” = Seta para esquerda

“up” = Seta para cima

“down” = Seta para baixo

```
if event.type == KEYDOWN:
    if event.key == K_ESCAPE:
        running = False
    elif pygame.key.name(event.key) == "right":
        print("Seta para direita")
    elif pygame.key.name(event.key) == "left":
        print("Seta para esquerda")
    elif pygame.key.name(event.key) == "up":
        print("Seta para cima")
    elif pygame.key.name(event.key) == "down":
        print("Seta para baixo")
```

PyGame

Trabalhando com o teclado

Podemos ver todos os códigos e nomes das teclas na documentação do PyGame neste endereço:

<https://www.pygame.org/docs/ref/key.html>

FIM