

//工夫、考えてやってみたこと//

- ◆ミスタイプをカウントさせてそれを反映させる。また、大文字対応するためにshiftキーが押された場合は無視するロジックを実装。

```
document.addEventListener('keydown', (e) => {  
  if (e.key !== untyped.substring(0, 1)) {  
    if (event.shiftKey) {  
      return;  
    }  
    misstyped++;  
    //console.log(misstyped);  
    misstypeField.textContent = misstyped;  
    return;  
  }  
});
```

HTML内でmisstype の idを設定。ミスタイプをカウントしmisstypedに加算していく。
これによって、shiftキーを除く、間違ったキーを押すとミスタイプとしてカウントされていく。

//困ったこと、苦労したこと//

◆IT'S NOW LOADING.....をカッコよくLOADINGしている風に点滅させる動作

→

```
#wait{
  display: inline;
  animation : Anime 0.5s linear infinite;
}

/* --- アニメーションの設定 ----- */
@keyframes Anime {
  0% {
    color : □#000000; /* 点滅開始色 */
  }
}
```

IT'S NOW LOADING.....

・ ←みたいに改行がどうしても入る。

大パニック。

アニメーションの問題なのか分からなくなってしまい、相当調べた結果
Inlineすればいいことに約2時間かかるという失態を犯した。

◆あえてif文で合ってなければの!==をコーディング

```
document.addEventListener('keydown', (e) => {
  if (e.key !== untyped.substring(0,1)) {
    if(event.shiftKey){
      return;
    }
    misstyped++;
    //console.log(misstyped);
    misstypeField.textContent = misstyped;
    return;
  } //もし打ったkeyがuntypedの先頭文字じゃなかったらreturnで返す (undefined)
```

打ったキーが完全一致だったら。
という動作だと、コードが長くなるので
あえて、打った文字が完全一致じゃなかったら。
にすることで
コードの短縮化を実装。

でも、もっといいやり方もあるかも…