

Teclas utilizadas no jogo -

- Quando pressionamos a tecla **T** do teclado, ela chamará, no canvas, a imagem do bloco de **madeira**.
- Quando pressionamos a tecla **D** do teclado, ela chamará, no canvas, a imagem do bloco **verde escuro**.
- Quando pressionamos a tecla **L** do teclado, ela chamará, no canvas, a imagem do bloco **verde claro**.
- Quando pressionamos a tecla **G** do teclado, ela chamará, no canvas, a imagem do bloco **terra**.
- Quando pressionamos a tecla **W** do teclado, ela chamará, no canvas, a imagem do bloco **parede**.
- Quando pressionamos a tecla **Y** do teclado, ela chamará, no canvas, a imagem do bloco **parede amarela**.
- Quando pressionamos a tecla **R** do teclado, ela chamará, no canvas, a imagem do bloco **telhado**.
- Quando pressionamos a tecla **C** do teclado, ela chamará, no canvas, a imagem do bloco **nuvem**.
- Quando pressionamos a tecla **U** do teclado, ela chamará, no canvas, a imagem de um bloco **único**, utilizado para construir qualquer coisa que desejar.
- Quando pressionamos as teclas **shift** e **P** juntas e, então, pressionamos qualquer tecla acima, o tamanho do bloco é incrementado. Além disso, a Largura e Altura atual serão incrementadas
- Quando pressionamos as teclas **shift** e **M** juntas e, então, pressionamos qualquer tecla acima, o tamanho do bloco é reduzido. Além disso, a Largura e Altura atual serão reduzidas

Lista de Caracteres e seus Valores ASCII values

Teclas	Valor ASCII
a	65
b	66
c	67
d	68
e	69
f	70
g	71

Teclas	Valor ASCII
q	81
r	82
s	83
t	84
u	85
v	86
w	87

h	72
i	73
j	74
k	75
l	76
m	77
n	78
o	79
p	80

x	88
y	89
z	90
Cima	38
Baixo	40
Esquerd a	37
Direita	39
Alt	18
Ctl	91

Código para verificar qual tecla foi pressionada

```

window.addEventListener("keydown", myKeyDown);

function myKeyDown(e)
{
  keyPressed = e.keyCode;
  console.log(keyPressed);
  if(e.shiftKey == true && keyPressed == '80')
  {
    console.log("p e shift pressionadas juntas");
    blockImageWidth = blockImageWidth + 10;
    blockImageHeight = blockImageHeight + 10;
    document.getElementById("currentWidth").innerHTML = blockImageWidth;
    document.getElementById("currentHeight").innerHTML = blockImageHeight;
  }
  if(e.shiftKey && keyPressed == '77')
  {
    console.log("m e shift pressionadas juntas");
    blockImageWidth = blockImageWidth - 10;
    blockImageHeight = blockImageHeight - 10;
    document.getElementById("currentWidth").innerHTML = blockImageWidth;
    document.getElementById("currentHeight").innerHTML = blockImageHeight;
  }
}

```

```

if(keyPressed == '38')
{
    up();
    console.log("cima");
}
if(keyPressed == '40')
{
    down();
    console.log("baixo");
}
if(keyPressed == '37')
{
    left();
    console.log("esquerda");
}
if(keyPressed == '39')
{
    right();
    console.log("direita");
}
if(keyPressed == '87')
{
    newImage('wall.jpg');
    console.log("w");
}
if(keyPressed == '71')
{
    newImage('ground.png');
    console.log("g");
}

```

```

if(keyPressed == '76')
{
    newImage('light_green.png');
    console.log("l");
}
if(keyPressed == '84')
{
    newImage('trunk.jpg');
    console.log("t");
}
if(keyPressed == '82')
{
    newImage('roof.jpg');
    console.log("r");
}
if(keyPressed == '89')
{
    newImage('yellow_wall.png');
    console.log("y");
}
if(keyPressed == '68')
{
    newImage('dark_green.png');
    console.log("d");
}
if(keyPressed == '85')
{
    newImage('unique.png');
    console.log("u");
}
if(keyPressed == '67')
{
    newImage('cloud.jpg');
    console.log("c");
}

```

Keydown addEventListener

Primeiro, adicionaremos um event listener à window para obter o valor da tecla pressionada.

- Fazemos isso, pois o valor da tecla utilizado decidirá qual tecla foi pressionada.

Então, chamaremos nossa função, do mesmo modo, que fizemos para os outros event listeners.

```

window.addEventListener("keydown", myKeyDown);

```

- O evento **keydown** é justificado sempre que uma tecla é pressionada, esse evento será executado e chamará a função **myKeyDown**, a qual definimos.
- No código acima:
 - **window** representa a tela inteira.
 - O evento **keydown** é um event listener para caso qualquer tecla seja pressionada. Se sim, então, a função **myKeyDown** será executada.

Resultado -



```
console.log(keyPressed);
if(e.shiftKey == true && keyPressed == '80')
{
    console.log("p e shift pressionadas juntas");
    blockImageWidth = blockImageWidth + 10;
    blockImageHeight = blockImageHeight + 10;
    document.getElementById("currentWidth").innerHTML = blockImageWidth;
    document.getElementById("currentHeight").innerHTML = blockImageHeight;
}
if(e.shiftKey && keyPressed == '77')
{
    console.log("m e shift pressionadas juntas");
    blockImageWidth = blockImageWidth - 10;
    blockImageHeight = blockImageHeight - 10;
    document.getElementById("currentWidth").innerHTML = blockImageWidth;
    document.getElementById("currentHeight").innerHTML = blockImageHeight;
}
```