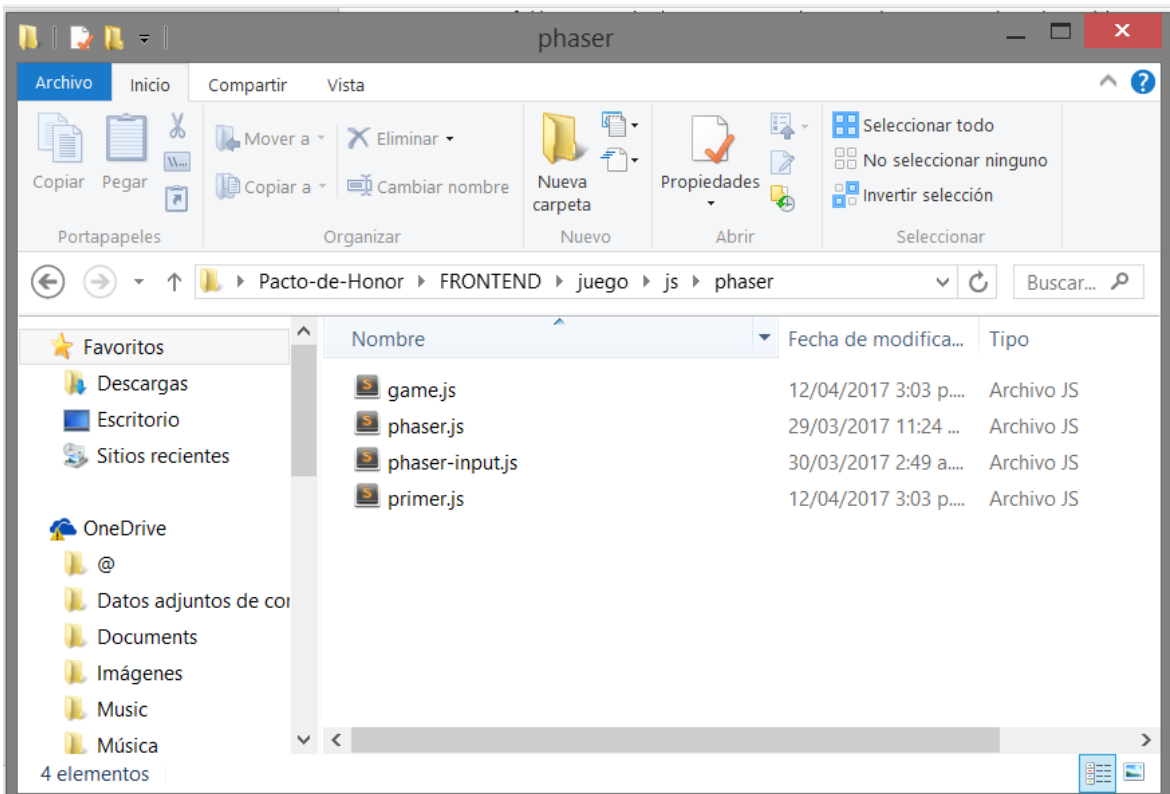


Input-Field

Un in-field es un recuadro de texto que se puede usar en phaser como un objeto dentro del juego, también funcionara con dispositivos móviles.

Lo primero es agregar el archivo .js del plguin “in-field” a los componentes del juego, donde este ya ha sido agregado al nuestro.



El siguiente paso a realiza seria agregarlo al index del juego, poniendo las carpetas correspondientes a donde pertenece el plugin.

```
<script src="js/phaser.js"></script>

<script src="js/phaser-input.js"></script>
<script src="js/game.js"></script>
```

Por último, agregarlo a la pantalla de nuestro juego.

```
create: function(){
  game.stage.backgroundColor = '#1873CE';
  game.add.plugin(PhaserInput.Plugin);
```

¿Cómo usarlo?

Para crear un objeto de tipo `inputField` dentro de nuestro juego se hará de la siguiente forma:

```
var input = game.add.inputField(10, 90);
```

Donde tendrá las siguientes propiedades este objeto:

X: coordenadas en x (0 por defecto).

Y: Coordenadas en y (0 por defecto).

fill: Este es el color del texto introducido en el `inputField` (String: `#fff` por defecto).

fillAlpha: Este es la visibilidad del `inputField` ósea del recuadro de texto (1 por defecto).

Width: Este será el ancho del recuadro de texto (150 por defecto).

Height: Este será la altura del recuadro de texto (14 por defecto).

Padding: Este nos da un espacio entre el texto y la línea del recuadro (0 por defecto).

borderWidth: El tamaño del borde (1 por defecto).

borderColor: El color del borde (`#000` por defecto).

borderRadius: Es le da un efecto de círculo a las esquinas del recuadro (0 por defecto).

Placeholder: Este será un texto mostrado antes de que el usuario de le clic para escribir sobre el (' ' por defecto).

placeholderColor: El color del texto mostrado en el recuadro (`#bfbebd` por defecto).

type: este será el tipo de entrada que acepta nuestro `InputField`, ya sea `text`, `password` o `numeric` (`text` por defecto).

backgroundColor: Este será el color de fondo del recuadro de texto (`#fff` por defecto).

Font: Tipo de fuente que será usado en el texto del recuadro (14px Arial por defecto).

min: el mínimo de números para el `inputField`, solo se podrán con números.

max: El máximo de caracteres del `inputField`.

selectionColor: El color que mostrara al seleccionar el texto (`rgba(179, 212, 253, 0.8)`).

Zoom: Este será por si en un dispositivo móvil necesitamos hacer zoom en el recuadro (`false` por defecto, tipo boolean).