

## Teclas utilizadas en el juego -

- Al presionar la tecla **t** del teclado aparece un bloque del **tronco**.
- Al presionar la tecla **d** del teclado aparece un bloque **verde oscuro**.
- Al presionar la tecla **l** del teclado aparece un bloque de color **verde claro**.
- Al presionar la tecla **g** en el teclado aparece un bloque de **tierra**.
- Al presionar la tecla **w** en el teclado aparece un bloque de **pared**.
- Al presionar la tecla **y** del teclado aparece un bloque de **pared de color amarillo**.
- Al presionar la tecla **u** en el teclado aparece un bloque **único**, el cual puede ser utilizado para cualquier cosa según nuestra imaginación. Lo hemos utilizado para hacer un animal.
- Al presionar la tecla **r** en el teclado y aparece un bloque de **techo**.
- Al presionar la tecla **c** en el teclado y aparece un bloque de **nube**.
- Al presionar las teclas **shift** y **p** al mismo tiempo en el teclado, después Al presionar cualquiera de las teclas anteriores y muestra cómo el tamaño de los bloques se incrementa. También muestra que las etiquetas **Ancho** y **Altura** incrementan.
- Al presionar las teclas **shift** y **m** al mismo tiempo en el teclado, después Al presionar cualquiera de las teclas anteriores y muestra cómo el tamaño de los bloques disminuye. También muestra que las etiquetas **Ancho** y **Altura** disminuyen.

## Lista de teclas y sus valores ASCII

Teclas	Valor ASCII
a	65
b	66
c	67
d	68
e	69
f	70
g	71
h	72
i	73
j	74

k	75
l	76
m	77
n	78
o	79
p	80
q	81
r	82
s	83
t	84
u	85
v	86
w	87
x	88
y	89
z	90
Arriba	38
Abajo	40
Izquierda	37
Derecha	39
Alt	18
Ctl	91
Esc	27

**Código para identificar cuál tecla se presiona -**

```
window.addEventListener("keydown", my_keydown);

function my_keydown(e)
{
    keyPressed = e.keyCode;
    console.log(keyPressed);
    if(e.shiftKey == true && keyPressed == '80')
    {
        console.log("Se presiona p y shift al mismo tiempo");
        block_image_width = block_image_width + 10;
        block_image_height = block_image_height + 10;
        document.getElementById("current_width").innerHTML = block_image_width;
        document.getElementById("current_height").innerHTML = block_image_height;
    }
    if(e.shiftKey && keyPressed == '77')
    {
        console.log("Se presiona m y shift al mismo tiempo");
        block_image_width = block_image_width - 10;
        block_image_height = block_image_height - 10;
        document.getElementById("current_width").innerHTML = block_image_width;
        document.getElementById("current_height").innerHTML = block_image_height;
    }
}
```

```
    if(keyPressed == '38')
    {
        up();
        console.log("up");
    }
    if(keyPressed == '40')
    {
        down();
        console.log("down");
    }
    if(keyPressed == '37')
    {
        left();
        console.log("left");
    }
}
```

```

    }
    if(keyPressed == '39')
    {
        right();
        console.log("right");
    }
    if(keyPressed == '87')
    {
        new_image('wall.jpg');
        console.log("w");
    }
    if(keyPressed == '71')
    {
        new_image('ground.png');
        console.log("g");
    }
    if(keyPressed == '76')
    {
        new_image('light_green.png');
        console.log("l");
    }
    if(keyPressed == '84')
    {
        new_image('trunk.jpg');
        console.log("t");
    }
    if(keyPressed == '82')
    {
        new_image('roof.jpg');
        console.log("r");
    }
    if(keyPressed == '89')
    {
        new_image('yellow_wall.png');
        console.log("y");
    }
    if(keyPressed == '68')
    {
        new_image('dark_green.png');
        console.log("d");
    }
}
```

```

    if(keyPressed == '85')
    {
        new_image('different.png');
        console.log("u");
    }
    if(keyPressed == '67')
    {
        new_image('cloud.jpg');
        console.log("c");
    }
}

```

## Keydown addEventListener

- Primero vamos a asignar un evento listener a la ventana para obtener el valor de la tecla. Con el valor de la tecla se identifica cuál tecla se presionó. Después vamos a llamar a nuestra función como lo hicimos para los otros eventos.

```

window.addEventListener("keydown", my_keydown);

```

El evento **keydown** significa que cuando se presione alguna tecla, el evento ocurrirá y llamará a la función **my\_keydown** que ya habíamos definido.

- En el código anterior:
  - **window** se refiere a toda la pantalla
  - El evento **keydown** revisa si se ha presionado alguna tecla.
  - Después se ejecuta la función **my\_keydown**.

## Salida -

```

window.addEventListener("keydown", my_keydown);

function my_keydown(e)
{
    keyPressed = e.keyCode;
    console.log(keyPressed);
    if(e.shiftKey == true && keyPressed == '80')
    {
        console.log("Se presiona p y shift al mismo tiempo");
        block_image_width = block_image_width + 10;
        block_image_height = block_image_height + 10;
        document.getElementById("current_width").innerHTML = block_image_width;
        document.getElementById("current_height").innerHTML = block_image_height;
    }
    if(e.shiftKey && keyPressed == '77')
    {
        console.log("Se presiona m y shift al mismo tiempo");
        block_image_width = block_image_width - 10;
        block_image_height = block_image_height - 10;
        document.getElementById("current_width").innerHTML = block_image_width;
        document.getElementById("current_height").innerHTML = block_image_height;
    }
}

```

