

# Console.ReadKey

- Présentation
- ConsoleKeyInfo
- Exemple

# Utilisation de Console.ReadKey en C#

## Présentation de Console.ReadKey

- La méthode `Console.ReadKey` en C# permet de lire une touche appuyée au clavier par l'utilisateur.
- Contrairement à `Console.ReadLine`, qui lit une ligne entière, `Console.ReadKey` capture une seule touche sans nécessiter la validation par Entrée.

```
ConsoleKeyInfo touche = Console.ReadKey();
```

- La méthode retourne un objet `ConsoleKeyInfo` qui contient des informations sur la touche appuyée.

# Propriétés de ConsoleKeyInfo

L'objet `ConsoleKeyInfo` contient trois propriétés importantes :

- **Key** : Représente la touche pressée (de type `ConsoleKey` , ex. `A` , `Enter` ).
- **KeyChar** : Représente le caractère correspondant à la touche.
- **Modifiers** : Représente les touches de modification (ex. `Shift` , `Alt` , `Ctrl` ) utilisées avec la touche pressée.

L'objet `ConsoleKey` contient des constantes correspondant à chaque touche du clavier.

- **ConsoleKey.A** : La touche `A`

## Exemple de détection de touche

```
Console.WriteLine("Appuyez sur une touche...");
ConsoleKeyInfo touche = Console.ReadKey();

if (touche.Key == ConsoleKey.UpArrow) {
    Console.WriteLine("\nVous avez appuyé sur la flèche haut !");
} else {
    Console.WriteLine($"Vous avez appuyé sur {touche.Key}");
}
```

## Exemple de détection de caractère

```
Console.WriteLine("Écrivez un caractère");  
char caractère = Console.ReadKey().KeyChar;  
Console.WriteLine($"Vous avez écrit le caractère {caractère}");
```