

ArenaF_Js

UserInput

Модуль обрабатывающий ввод пользователя.

Он передает команды модулю CommandToFighter

Базовая теория

События keydown/keyup происходят при нажатии/отпускании клавиши и позволяют получить её скан-код в свойстве keyCode.

Скан-код клавиши одинаков в любой раскладке и в любом регистре. Например, клавиша z может означать символ "z", "Z" или "я", "Я" в русской раскладке, но её скан-код будет всегда одинаков: 90.

Цитата с сайта <https://learn.javascript.ru/keyboard-events>

Описания работы

Предварительно связываем функции с событиями нажатия, отпускания клавиш

```
window.addEventListener("keydown", UserInput_R.keyDownU);
```

```
window.addEventListener("keyup", UserInput_R.keyUpU);
```

Работает он асинхронно. Как только случается событие нажатия клавиши так сразу вызывается функция UserInput_R.keyDownU. При отпускании клавиши вызывается функция UserInput_R.keyUpU

В этих функциях мы записываем код клавиши и ставим флаг изменения. В этих функциях есть флаг однократной записи так что пока клавиша нажата многократный вызов не приводит к бесполезной перезаписи одного и того же. Флаг сбрасывается когда клавиша отпускается.

Есть функция UserInput_R.tick которая вызывается каждый тик и там проверяется флаг изменения. Если он взведен то считываем код клавиши. Если он нулевой значит клавиша была отпущена и просто даем команду бойцу стойка. Если не нулевой то смотрим что за команда связана с клавишей и пишем нужную команду. Команду пишем в поле модуля CommandToFighter.

Размышления

Понятно, что команда передается только раз при нажатии клавиши и затем команда на стойку при отпускании клавиши.