

Ejercicios Tema 5 DWEC

Realizar un script que permita mover una caja dentro de la ventana del navegador tanto con las teclas de desplazamiento del teclado central como con las del teclado numérico.

José Manuel Rodríguez Lorenzo
16/01/2025

Código

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
<head>
  <meta charset="UTF-8">
  <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
  <title>Ejercicio 2</title>
</head>
<body>
  <div style="border: 3px solid black; width: 200px; height: 200px; margin-left: auto; margin-right: auto;">
    <div id="caja" style="position: relative; top: 0px; left: 0px; height: 100px; width: 100px; border: solid black 1px;"></div>
  </div>
</body>
<script>
  var pxTop = 0;
  var pxLeft = 0;
  function teclado(elEvento){
    switch(elEvento.key){
      case 'ArrowUp':
        if(pxTop > 0) {
          document.getElementById('caja').style.top = `${pxTop - 10}px`;
        }
        break;
      case 'ArrowDown':
        if(pxTop < 100) {
          document.getElementById('caja').style.top = `${pxTop + 10}px`;
        }
        break;
      case 'ArrowLeft':
        if(pxLeft > 0){
          document.getElementById('caja').style.left = `${pxLeft - 10}px`;
        }
        break;
      case 'ArrowRight':
        if(pxLeft < 100){
          document.getElementById('caja').style.left = `${pxLeft + 10}px`;
        }
        break;
    }
  }
  window.onload = function() {
    document.onkeydown = teclado;
  }
</script>
</html>
```

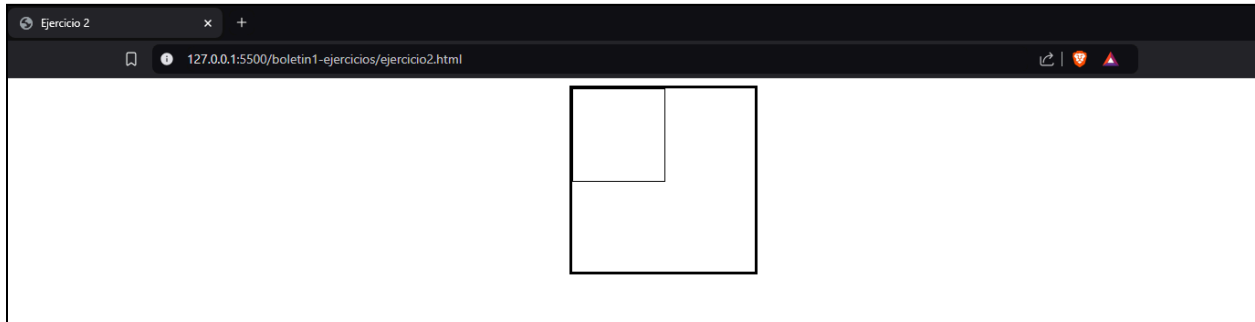
Funciona igual que el ejercicio 1 pero con el onkeydown que devuelve el “nombre” de la tecla en este caso las flechas son “ArrowUp”, “ArrowDown”, “ArrowLeft”, “ArrowRight”.

Una vez recogido el valor de la tecla lo validamos con un switch y miramos la posición del cuadrado, dependiendo del caso, ya que si quieres ir arriba y el cuadrado ya está arriba del todo no te dejará, si las condiciones se cumplen el cuadrado se mueve.

Para hacer las pruebas he añadido un console.log() para ver qué tecla está pulsando

Pruebas

Posición inicial:



Prueba de movimiento:

