



## Introduksjon

Har du noe du har hatt lyst til å lage en stund? Nå er sjansen! Under er noen forslag for å komme i gang.

## Idé 1: spill

Her er en måte å sjekke hva brukeren trykker på av knapper:

```
module Main exposing (..)

import Html exposing ( text )
import Keyboard

type Msg = Down Int
         | Up Int

model =
    { lastDown = 0
    , lastUp = 0
    }

main =
    Html.program
        { init = ( model, Cmd.none )
        , view = view
        , update = update
        , subscriptions = subscriptions
        }

update msg model =
    let
        newmodel =
            case msg of
                Down d -> { model | lastDown = d }
                Up u -> { model | lastUp = u }
    in
        ( newmodel, Cmd.none )

view model = text ( "Last down: " ++ toString model.lastDown
                    ++ ", last up: " ++ toString model.lastUp )

subscriptions model =
    Sub.batch
        [ Keyboard.downs Down
        , Keyboard.ups Up
        ]
```

## Modulen **Keyboard**

**Keyboard** fungerer ikke i **Try Elm**.

Muligheter:



Prøv **Ellie!**



Kjør lokalt:

Installer **Keyboard** med `elm package install elm-lang/keyboard`

## ✓ Sjekkliste

- ☐ Hvilke tall (tastekoder) har vi for pil opp? Venstre? Høyre? Ned?
- ☐ Hvilke tall har vi for WASD?
- ☐ Hvilket tall er A?
- ☐ Hvilket tall er B?

Hmm, men nå skjer det ikke så mye. Skal vi ha noe i sanntid, trenger vi en klokke.

## ✓ Sjekkliste

Ta en titt tilbake til [Tell sekunder](#).

- ☐ Hvordan fikk vi tiden til å gå her?
- ☐ Klarer du å kombinere oppgavene? Få tiden til å gå *mens* du sjekker hva brukeren trykker på?

Her er det mange muligheter videre! Vi kan for eksempel lage oss koordinater for noe vi vil tegne, og flytte det rundt med piltastene.