



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.