

## Inicializando el juego

Con el teclado virtual que hicimos capturaremos el evento `keydown` llamada a través de la función `document.addEventListener('keydown')`

Cada tecla de nuestro teclado físico tiene un código asignado, con la función anterior obtendremos el `keyCode` de cada tecla para después asociarlo a nuestro teclado virtual con la propiedad `data-key` de la etiqueta `div`.

La función `document.querySelector('[data-key]="${keyCode}")` nos devolverá las etiquetas que poseen la propiedad `data-key`. Por lo tanto crearemos una función propia llamada `getElementByKeycode` que reciba el `keycode` asignado para que filtre y nos devuelva la etiqueta que tenga la propiedad `data-key` con ese `keycode`.

A continuación haremos una función que trabajará sobre los estilos `css` y mostrará activa, presionada o fallada la tecla presionada de nuestro teclado virtual.

Y podemos llamarla así:

```
activate(65);  
activate(65, { success: true});  
activate(65, { fail: true});
```

Con esto la tecla presionada adoptará el estilo `css` especificado.

Para añadir un toque genial a nuestro teclado pondremos un `Time Out` para desactivar la tecla y regresarla a su estilo inicial, esto nos dará un efecto de `keyDown` y `keyUp`.

Por último haremos dos funciones más que se enfocarán en la lógica de nuestro juego. Nos ayuden a definir aleatoriamente las teclas que el usuario debe presionar tras saber su nivel recuerda que esto debe suceder cada vez que se inicie un nuevo juego.