

Gravity DS

Definición del proyecto (Teclado, parte 2)

Esta parte se encarga del control del teclado. En nuestro juego las teclas se pulsán para cambiar la gravedad o para pasar al menú de pausa y sólo durante el estado "avanzar personaje". Debido a que al tratar las teclas por interrupción los resultados no eran los esperados (a veces se realizaban dos interrupciones durante una sola pulsación), tuvimos que tomar la decisión de tratar las teclas por encuesta.

Para esto usamos la siguiente función:

```
void EncuestaTeclado();
```

- Si se ha pulsado la tecla Start se pasa al estado de pausa.
- Si se pulsa A, B, Arriba o Abajo, se comprueba si el personaje se encuentra sobre una plataforma y si es así se invierte el sentido de la gravedad.

Casos de prueba

Para asegurar que las teclas se detectan de manera correcta usaremos un programa que imprimirá un '1' si se pulsa Start o un '2' si la tecla pulsada es 'A, B, ▲ o ▼'