

Three JS

Interactuar con la escena (El teclado)

MSC. J. Fco. Jafet Pérez L.

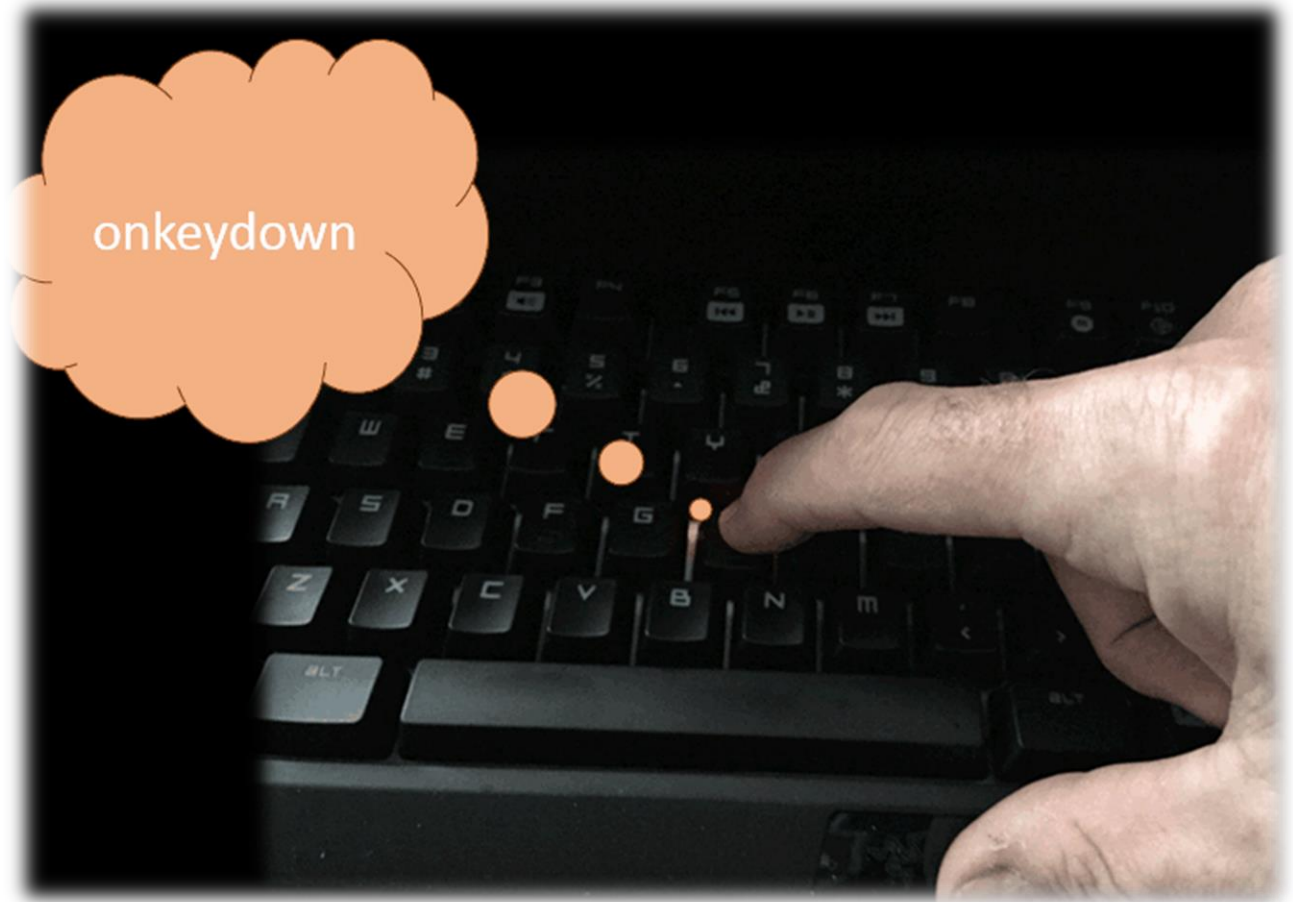
Eventos del teclado en javascript

- Existen tres **eventos** diferentes para las pulsaciones de las teclas (**onkeyup**, **onkeypress** y **onkeydown**).
- Existen dos tipos de **teclas**: las teclas **normales** (como letras, números y símbolos normales) y las teclas **especiales** (como ENTER, Alt, Shift, etc.)

Eventos del teclado en javascript

Cuando un usuario pulsa una tecla normal, se producen tres eventos seguidos y en este orden: **onkeydown**, **onkeypress** y **onkeyup**.

El evento **onkeydown** se corresponde con el hecho de pulsar una tecla y no soltarla; el evento **onkeypress** es la propia pulsación de la tecla y el evento **onkeyup** hace referencia al hecho de soltar una tecla que estaba pulsada.



Leyendo la tecla pulsada

Evento **keydown**:

Propiedad **keyCode**: código interno de la tecla

Propiedad **charCode**: no definido

Evento **keypress**:

Propiedad **keyCode**: para las teclas normales, no definido. Para las teclas especiales, el código interno de la tecla.

Propiedad **charCode**: para las teclas normales, el código del carácter de la tecla que se ha pulsado. Para las teclas especiales, 0.

Evento **keyup**:

Propiedad **keyCode**: código interno de la tecla

Propiedad **charCode**: no definido.

Leyendo la tecla pulsada (Ejemplo)

```
document.onkeydown=interactuar;
```

Asignamos la función que manejará el evento.

```
function interactuar (event) {  
  switch(event.keyCode){  
    case 88: cubo.rotation.x += 0.05; break;  
    case 89: cubo.rotation.y += 0.05; break;  
    case 90: cubo.rotation.z += 0.05; break;  
  }  
}
```

event es una referencia al objeto asociado al evento ocurrido.

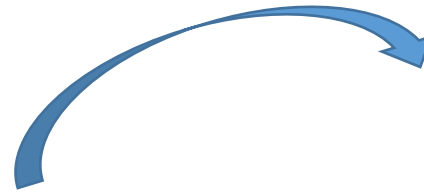
keyCode es una propiedad que informa sobre el código de la tecla que se pulsó.

Leyendo la tecla pulsada (Ejemplo)

Podemos conocer el código de cualquier tecla aquí:

<http://keycode.info/>

press any key to get the JavaScript event keycode



39

right arrow

Ejercicio

Descarga el archivo teclado.zip que se encuentra en:

<http://ilapep.mx/g2/unidad2/teclado/>

La aplicación muestra un cubo que puede girar en sus tres ejes pulsando las teclas x, y, z respectivamente.

Modifica el código para que permita interactuar con el usuario desplazando el cubo en sus ejes x, y, utilizando las flechas del teclado.

IZQ, DER para moverlo en el eje x-, x+
ARR, ABJ para moverlo en el eje y-, y+

