```
1. Inisialisasi Canvas dan Variabel

js

Const canvas = document.getElementById('canvas'),
    ctx = canvas.getContext('2d'),
    W = canvas.width, H = canvas.height;

Mengambil elemen <canvas> dari HTML.

Mendapatkan context 2D untuk menggambar (ctx).

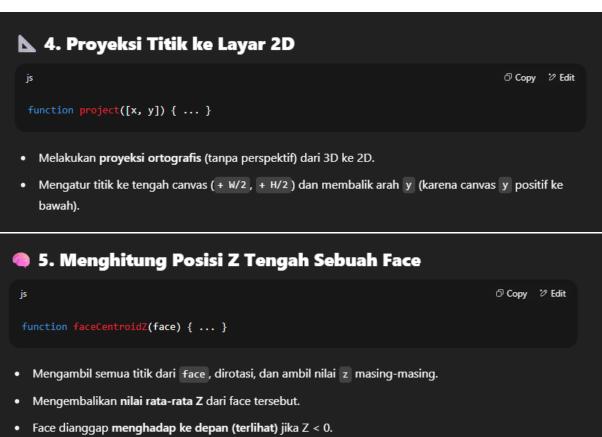
Menyimpan lebar dan tinggi canvas dalam variabel W dan H.

js

Copy ** Edit let mode = 1, rotX = 0, rotY = 0;

mode = 1 berarti mode awal adalah wireframe.

rotX, rotY adalah sudut rotasi dalam radian untuk sumbu X dan Y.
```

```
8. Keyboard Event Listener
js
Ø Copy
Ø Edit
window.addEventListener('keydown', e => { ... });
Mendengarkan tombol yang ditekan:
A / D → rotasi sumbu Y
W / S → rotasi sumbu X
Math.PI / 90 berarti setiap kali tombol ditekan, objek diputar sebesar 2 derajat.
```

##