

# HTML5 Game Framework 使用說明

## Tutorial 5: 鍵盤事件

1. 接續 Tutorial3 的 Practice 物件，希望修改為由鍵盤事件控制，因此先註解 Practice.js update function 自動改變的部分

```
update(){  
    // this.position = {  
    //     x: this.position.x + 1,  
    //     y: this.position.y  
    // };  
    // this.rotation += 1;  
    this.pic.position = this.position;  
    this.pic.rotation = this.rotation;  
}
```

2. 在 Practice.js 中加入 keydown function 為鍵盤操作事件觸發

```
keydown(e){  
    if(e.key === 'Right'){  
        this.pic.rotation += 10;  
    }  
    if(e.key === 'Left'){  
        this.pic.rotation -= 10;  
    }  
}
```

3. 執行結果

