

```

1. using UnityEngine;
2.
3. public class Exercice1 : MonoBehaviour
4. {
5.     bool aPressed = false;
6.
7.     void Update()
8.     {
9.         if(Input.GetKeyUp(KeyCode.A))
10.        {
11.            aPressed = true;
12.        }
13.        if(Input.GetKeyDown(KeyCode.B) && aPressed)
14.        {
15.            print("OK");
16.        }
17.    }
18.
19.    // Autre solution (Moins propre)
20.    /*
21.    void Update()
22.    {
23.        if(Input.GetKeyUp(KeyCode.A))
24.        {
25.            aPressed = true;
26.        }
27.        if(Input.GetKeyDown(KeyCode.B))
28.        {
29.            if(aPressed)
30.                print("OK");
31.        }
32.    }
33.    */
34. }

```

Il faut créer une variable booléenne pour savoir si précédemment la première touche a été appuyée.

ATTENTION !

Ne pas faire l'erreur suivante :

```

1. void Update()
2. {
3.     // GROSSE ERREUR !
4.     if (Input.GetKeyDown("a"))
5.         if (Input.GetKeyDown("b"))
6.             print("OK");
7. }

```

GetKeyDown se déclenche au moment de l'appuie sur la touche, c'est à un moment précis. Pour savoir si l'utilisateur a appuyé sur une touche par le passé il faut par exemple stocker l'information dans une variable booléenne. Cela se fait en plusieurs étapes et pas en une seule fois comme sur l'exemple erroné.