



## RÈGLES ET CONSEILS

Durant l'épreuve de la Nuit du c0de, vous disposerez de 6 heures pour créer un jeu avec Python / Pyxel. Pour cela, vous pouvez utiliser les ressources (fichier .pyxres) mises à votre disposition ou partir de zéro.

### Les règles

- Vous êtes totalement libre de créer le jeu que vous voulez. Soyez créatif !
- La taille de l'écran du jeu doit être de **128x128 pixels** (`pyxel.init(128, 128, title="Nuit du c0de 2022")`)).
- Le code de votre jeu doit être dans un seul fichier .py. Si vous utilisez des images, elles seront dans un deuxième fichier au format .pyxres.
- Plusieurs ressources graphiques (fichiers .pyxres) seront proposées. Cependant, vous n'êtes pas obligés de les utiliser. Vous pouvez créer vos propres images avec l'éditeur Pyxel. Vous pouvez aussi créer un jeu sans images, en utilisant seulement les formes géométriques.
- Utilisez des 'docstrings' en début de code pour écrire la documentation de votre jeu.
- Il n'est pas autorisé de regarder ou copier/coller du code trouvé sur internet ou votre ordinateur.
- Il n'est pas autorisé d'aller chercher des tutoriels (vidéos ou autres) durant l'épreuve : le code doit venir de vous.
- Vous avez le droit de demander de l'aide aux professeurs qui encadrent l'épreuve. Ils ne vous donneront pas un code complet, mais certainement de bons conseils pour avancer. Soyez patients : lorsque vous avez travaillé pendant plusieurs heures sur un projet, il est très difficile pour quelqu'un qui le découvre de répondre rapidement à une question.
- Vous avez le droit de demander de l'aide à vos camarades des autres équipes participantes. La Nuit du c0de est un événement festif et l'entraide est fortement recommandée.

### Quelques conseils

- **IMPORTANT** : mettez à jour Pyxel avant de commencer. Selon l'environnement, la commande à utiliser est : `"pip install --upgrade pyxel"` ou `"python -m pip install --upgrade pyxel"` ou `"python3 -m pip install --upgrade pyxel"`. La dernière version est la 1.7.0.
- Avant de vous lancer dans le code, prenez le temps d'imaginer votre jeu. Passez en revue les ressources. Prévoyez de réaliser rapidement une version simple, mais jouable de votre jeu. Puis, si vous en avez le temps, rajoutez au fur et à mesure des éléments de complexité : niveau de difficulté, scores, son, etc.
- Vous travaillez à deux ou trois : organisez-vous pour être les plus efficaces possible.

- **Pensez à sauvegarder !** Et surtout, effectuez régulièrement **des copies incrémentées** (version 1, 2, 3...) de votre jeu à chaque amélioration majeure (qui marche).
- N'oubliez pas de faire des pauses, d'aller voir ce que font les autres, de boire et de manger !
- Et puis surtout, rappelez-vous : c'est un jeu ! **Amusez-vous !**

## IMPORTANT : avant la fin de l'épreuve

Avant la fin de l'épreuve, **déposez votre jeu** sur le site de la Nuit du c0de.

Pour déposer votre jeu sur le site de la Nuit du c0de, un lien vous sera fourni par les enseignants. Ce lien vous amènera sur la page de dépôt. Sur cette page, vous devrez indiquer le **nom de votre équipe**, votre **catégorie** puis **déposer votre fichier .py** et, si s'il existe, le **fichier .pyxres**.

**NOM DE L'ÉQUIPE \***  
Choisir un nom d'équipe de 20 caractères maximum et sans caractères spéciaux.

**CATÉGORIE \***  
choisir...

**FICHIERS PYXEL \***  
Déposer ci-dessous le fichier `.py` du jeu et, s'il existe, le fichier `.pyxres`.

glisser-déposer ici ou

☒

## Critères d'évaluation de votre jeu

Tous les jeux créés dans votre établissement seront testés et évalués. Par catégories, les premiers de chaque établissement participeront à un classement international.

Les critères sont :

- La jouabilité **! les jeux non jouables ne seront pas évalués !**
- Originalité / créativité
- Richesse / complexité
- Respect des consignes

**Très bonne Nuit du c0de à tous !**

# DOCUMENTATION PYXEL

## PALETTE DE COULEURS

0	#000000 0, 0, 0	1	#2B335F 43, 51, 95	2	#7E2072 126, 32, 114	3	#19959C 25, 149, 156
4	#BB4B52 139, 72, 82	5	#395C9B 57, 92, 152	6	#A9C1FF 169, 193, 255	7	#EEEEEE 238, 238, 238
8	#D41B6C 212, 24, 108	9	#D3B441 211, 132, 65	10	#E9C35B 233, 195, 91	11	#70C6A9 112, 198, 169
12	#7696DE 118, 150, 222	13	#A3A3A3 163, 163, 163	14	#FF979B 255, 151, 152	15	#EDC780 237, 199, 176



## CRÉER UNE APPLICATION PYXEL

Après avoir importé le module Pyxel dans votre script Python, spécifiez d'abord la taille de la fenêtre avec la fonction `init`, puis lancez l'application Pyxel avec la fonction `run`.

```
import pyxel

pyxel.init(128, 128, title="Nuit du c0de 2022")

def update():
    if pyxel.btnp(pyxel.KEY_Q):
        pyxel.quit()

def draw():
    pyxel.cls(0)
    pyxel.rect(10, 10, 20, 20, 11)

pyxel.run(update, draw)
```

Les arguments de la fonction `run` sont la fonction `update` pour mettre à jour chaque frame et la fonction `draw` pour dessiner sur l'écran quand c'est nécessaire.

Dans une vraie application, il est recommandé de mettre le code Pyxel dans une classe comme ci-dessous :

```
import pyxel

class App:
    def __init__(self):
        pyxel.init(128, 128, title="Nuit du c0de 2022")
        self.x = 0
        pyxel.run(self.update, self.draw)

    def update(self):
        self.x = (self.x + 1) % pyxel.width

    def draw(self):
        pyxel.cls(0)
        pyxel.rect(self.x, 0, 8, 8, 9)

App()
```

## LANCER UNE APPLICATION PYXEL

Le script Python créé peut être lancé en utilisant la commande suivante : `pyxel run PYTHON_SCRIPT_FILE`

## CONTROLES SPÉCIAUX

Les contrôles spéciaux suivants peuvent être lancés pendant qu'une application Pyxel tourne :

- Esc  
Quitte l'application
- Alt(Option)+1  
Sauvegarde la capture d'écran sur le bureau
- Alt(Option)+2  
Réinitialise le temps de départ de la capture vidéo
- Alt(Option)+3  
Sauvegarde la capture d'écran sur le bureau (jusqu'à 10 secondes)
- Alt(Option)+0  
Bascule vers le moniteur de performance (fps, temps de mise à jour et temps de dessin)
- Alt(Option)+Enter  
Met en plein écran

## COMMENT CRÉER UNE RESSOURCE

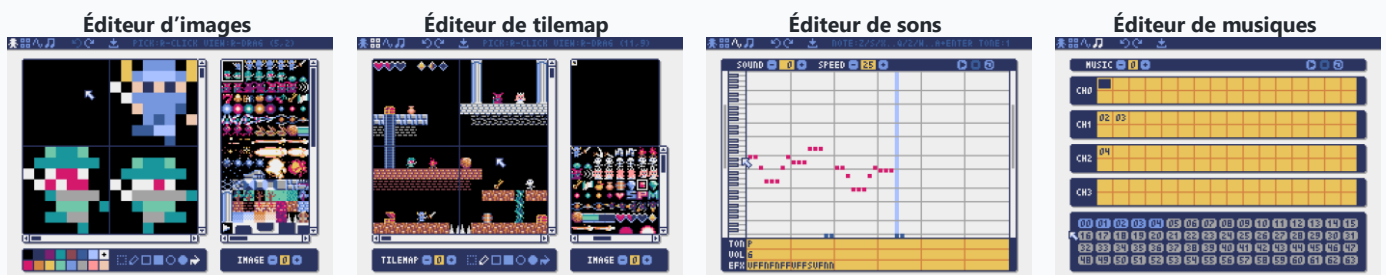
L'éditeur Pyxel peut créer des images et des sons utilisables dans des applications Pyxel.

Il se lance avec la commande suivante : `pyxel edit [PYXEL_RESOURCE_FILE]`

Si le fichier de ressource Pyxel (.pyxres) existe déjà, le fichier est chargé, sinon, un nouveau fichier avec le nom indiqué est créé. Si le fichier de ressource n'est pas spécifié, le nom est `my_resource.pyxres`.

Après avoir lancé l'éditeur Pyxel, le fichier peut être changé en glissant-déposant un autre fichier de ressource. Si le fichier est glissé-déposé en appuyant sur la touche Ctrl (Cmd), seul le type de la ressource actuellement éditée (Image / Tilemap / Son / Musique) sera chargé. Cette opération permet de combiner plusieurs ressources dans un seul fichier.

La ressource créée peut être chargée avec la fonction `load`.



## DOCUMENTATION DE L'API

### Système

- `width, height`  
La largeur et la hauteur de l'écran
- `frame_count`  
Le nombre de frames passées
- `init(width, height, [title], [fps], [quit_key], [capture_scale], [capture_sec])`  
Initialise l'application Pyxel avec un écran de taille (width, height). Il est possible de passer comme options : le titre de la fenêtre avec `title`, le nombre d'images par seconde avec `fps`, la touche pour quitter l'application avec `quit_key`, l'échelle des captures d'écran avec `capture_scale`, et le temps maximum d'enregistrement vidéo avec `capture_sec`.  
Par exemple : `pyxel.init(160, 120, title="My Pyxel App", fps=60, quit_key=pyxel.KEY_NONE, capture_scale=3, capture_sec=0)`
- `run(update, draw)`  
Lance l'application Pyxel et appelle la fonction `update` et la fonction `draw`.

- `show()`  
Affiche l'écran jusqu'à ce que la touche Esc soit appuyée. (Ne pas utiliser dans des applications normales)
- `flip()`  
Met à jour l'écran une fois. (Ne pas utiliser dans des applications normales)
- `quit()`  
Quitte l'application Pyxel.

## Ressources

- `load(filename, [image], [tilemap], [sound], [music])`  
Charge la ressource (.pyxres). Si False est spécifié pour un type de ressource (image/tilemap/sound/music), la ressource ne sera pas chargée.

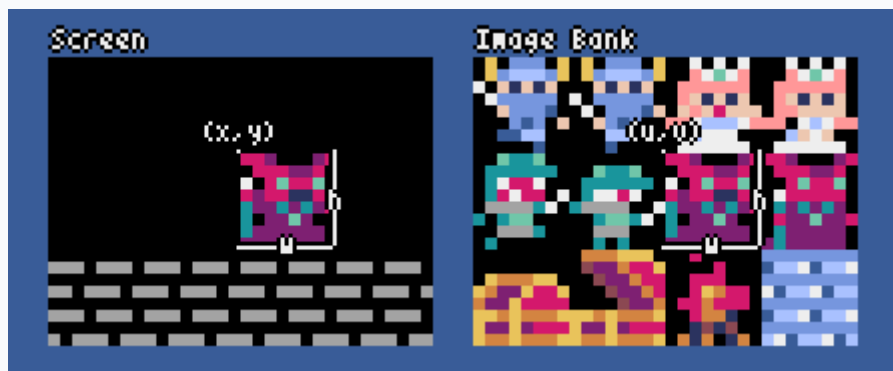
## Entrées

- `mouse_x, mouse_y`  
La position actuelle du curseur de la souris
- `mouse_wheel`  
La valeur actuelle de la molette de la souris
- `btn(key)`  
Renvoie True si la touche key est appuyée, sinon renvoie False (liste des touches à la fin de ce document)
- `btnp(key, [hold], [period])`  
Renvoie True si la touche key est appuyée à cette frame, sinon renvoie False.  
Quand hold et period sont spécifiés, True sera renvoyé à l'intervalle de frame period quand la touche key est appuyée pendant plus de hold frames
- `btnr(key)`  
Renvoie True si la touche key est appuyée à cette frame, sinon renvoie False
- `mouse(visible)`  
Si visible est True, affiche le curseur de la souris. Si False, le curseur est caché. Même si le curseur n'est pas affiché, sa position est actualisée.

## Graphiques

- `colors`  
Liste les couleurs de la palette. Les couleurs sont spécifiées avec une valeur 24-bit. Vous pouvez utiliser `colors.from_list` et `colors.to_list` pour directement donner et recevoir une liste Python.  
Par exemple `org_colors = pyxel.colors.to_list(); pyxel.colors[15] = 0x112233; pyxel.colors.from_list(org_colors)`
- `image(img)`  
Utilise la banque d'images img (0-2). (Voir la classe Image)  
Par exemple `pyxel.image(0).load(0, 0, "title.png")`
- `tilemap(tm)`  
Utilise la tilemap tm (0-7) (voir la classe Tilemap)
- `clip(x, y, w, h)`  
Défini la zone de dessin (x, y) avec une largeur w et une hauteur h. Réinitialiser la zone de dessin au plein écran avec `clip()`
- `camera(x, y)`  
Change the upper left corner coordinates of the screen to (x, y). Reset the upper left corner coordinates to (0, 0) with `camera()`.
- `pal(col1, col2)`  
Remplace la couleur col1 avec col2 au dessin. `pal()` pour réinitialiser la palette de couleurs
- `cls(col)`  
Efface l'écran avec la couleur col
- `pget(x, y)`  
Renvoie la couleur au pixel (x, y)

- `pset(x, y, col)`  
Dessine un pixel de couleur `col` à `(x, y)`
- `line(x1, y1, x2, y2, col)`  
Dessine une ligne de couleur `col` de `(x1, y1)` à `(x2, y2)`
- `rect(x, y, w, h, col)`  
Dessine un rectangle de largeur `w`, de hauteur `h` et de couleur `col` à partir de `(x, y)`
- `rectb(x, y, w, h, col)`  
Dessine les contours d'un rectangle de largeur `w`, de hauteur `h` et de couleur `col` à partir de `(x, y)`
- `circ(x, y, r, col)`  
Dessine un cercle de rayon `r` et de couleur `col` à `(x, y)`
- `circb(x, y, r, col)`  
Dessine le contour d'un cercle de rayon `r` et de couleur `col` à `(x, y)`
- `elli(x, y, w, h, col)`  
Dessinez une ellipse de largeur `w`, de hauteur `h` et de couleur `col` à partir de `(x, y)`.
- `ellib(x, y, w, h, col)`  
Dessinez le contour d'une ellipse de largeur `w`, de hauteur `h` et de couleur `col` à partir de `(x, y)`.
- `tri(x1, y1, x2, y2, x3, y3, col)`  
Dessine un triangle avec les sommets `(x1, y1)`, `(x2, y2)`, `(x3, y3)` et de couleur `col`
- `trib(x1, y1, x2, y2, x3, y3, col)`  
Dessine les contours d'un triangle avec les sommets `(x1, y1)`, `(x2, y2)`, `(x3, y3)` et de couleur `col`
- `fill(x, y, col)`  
Dessine une ellipse de largeur `w`, de hauteur `h` et de couleur `col` à partir de `(x, y)`.
- `blt(x, y, img, u, v, w, h, [colkey])`  
Copie la région de taille `(w, h)` de `(u, v)` de la banque d'image `img` (0-2) à `(x, y)`. Si une valeur négative est mise pour `w` (ou `h`), la copie sera inversée horizontalement (ou verticalement). Si `colkey` est spécifiée, elle sera traitée comme une couleur transparente.



- `bltm(x, y, tm, u, v, w, h, [colkey])`  
Copie la région de taille `(w, h)` de `(u, v)` de la tilemap `tm` (0-7) à `(x, y)`. Si une valeur négative est mise pour `w` (ou `h`), la copie sera inversée horizontalement (ou verticalement). Si `colkey` est spécifiée, elle sera traitée comme une couleur transparente. La taille d'une tuile est 8x8 pixels et elle est stockée dans une tilemap en tant que paire (`tile_x`, `tile_y`).



- `text(x, y, s, col)`  
Dessine une chaîne de caractères `s` de couleur `col` à `(x, y)`

## Audio

- `sound(snd, [system])`  
Utilise le son `snd` (0-63) (voir la classe `Sound`). Si `system` est `True`, le son 64 pour le système est accessible  
par exemple: `pyxel.sound(0).speed = 60`
- `music(msc)`  
Utilise la musique `msc` (0-7) (voir la classe `Music`)
- `play_pos(ch)`  
Récupère la position du son du canal `ch` (0-3) comme un tuple (`sound no`, `note no`).  
Renvoie `None` quand le son est arrêté.
- `play(ch, snd, [tick], [loop])`  
Joue le son `snd` (0-63) sur le canal `ch` (0-3). Si `snd` est une liste, les sons seront joués dans l'ordre. La position de début de lecture peut être spécifiée par `tick` (1 tick = 1/120 secondes). Si `loop` est à `True`, le son est joué en boucle.
- `playm(msc, [tick], [loop])`  
Joue la musique `msc` (0-7). La position de début de lecture peut être spécifiée par `tick` (1 tick = 1/120 secondes). Si `loop` est mis à `True`, la musique est jouée en boucle.
- `stop([ch])`  
Arrête le son du canal spécifié `ch` (0-3). `stop()` arrête tous les canaux.

## Mathématiques

- `ceil(x)`  
Renvoie le plus petit nombre entier supérieur ou égal à `x`.
- `floor(x)`  
Renvoie le plus grand nombre entier inférieur ou égal à `x`.
- `sgn(x)`  
Renvoie 1 lorsque `x` est positif, 0 lorsqu'il est nul, et -1 lorsqu'il est négatif.
- `sqrt(x)`  
Renvoie la racine carrée de `x`.
- `sin(deg)`  
Renvoie le sinus de `deg` degrés.
- `cos(deg)`  
Renvoie le cosinus de `deg` degrés.
- `atan2(y, x)`  
Retourne l'arctangente de `y/x` en degrés.
- `rseed(seed: int)`  
Définit la graine du générateur de nombres aléatoires.
- `rndi(a, b)`  
Renvoie un nombre entier aléatoire supérieur ou égal à `a` et inférieur ou égal à `b`.
- `rndf(a, b)`  
Renvoie une décimale aléatoire supérieure ou égale à `a` et inférieure ou égale à `b`.
- `nseed(seed)`  
Définit la graine du bruit de Perlin.
- `noise(x, [y], [z])`  
Renvoie la valeur du bruit de Perlin pour les coordonnées spécifiées.

## Classe Image

- `width, height`  
La largeur et la hauteur d'une image
- `data`  
Les données de l'image (liste bi-dimensionnelle de 256x256)
- `get(x, y)`  
Renvoie les données de l'image à (`x`, `y`)
- `set(x, y, data)`  
Met la valeur de l'image à (`x`, `y`) suivant une liste de chaînes.  
Par exemple `pyxel.image(0).set(10, 10, ["0123", "4567", "89ab", "cdef"])`

- `load(x, y, filename)`  
Charge l'image (png/gif/jpeg) à (x, y).

## Classe Tilemap

- `width, height`  
La largeur et la hauteur de la tilemap
- `refimg`  
La banque d'image (0-2) référencée par la tilemap
- `set(x, y, data)`  
Met la tilemap à (x, y) suivant une liste de chaînes.  
Par exemple `pyxel.tilemap(0).set(0, 0, ["000102", "202122", "a0a1a2", "b0b1b2"])`
- `pget(x, y)`  
Renvoie la tile à (x, y). Une tile est un tuple (tile\_x, tile\_y).
- `pset(x, y, tile)`  
Dessine une tile à (x, y). Une tile est un tuple (tile\_x, tile\_y).

## Classe Sound

- `notes`  
Liste des notes (0-127). Plus le nombre est haut, plus la note est haute, et à 33 ça devient 'A2' (440Hz). Le reste est à -1.
- `tones`  
Liste les tons (0:Triangle / 1:Square / 2:Pulse / 3:Noise)
- `volumes`  
Liste les volumes (0-7)
- `effects`  
Liste les effets (0:None / 1:Slide / 2:Vibrato / 3:FadeOut)
- `speed`  
Vitesse de lecture. 1 est le plus rapide, et plus le nombre est grand, plus la vitesse est lente. à 120, la longueur d'une note est de 1 second.
- `set(notes, tones, volumes, effects, speed)`  
Met les valeurs de notes, tones, volumes et effects avec une chaîne. Si les tons, volumes et effets sont plus courts que les notes, ils sont répétés depuis le début.
- `set_notes(notes)`  
Met les notes avec une chaîne de 'CDEFGAB'+ '#-'+ '0123' ou 'R'. Insensible à la casse et les espaces sont ignorés.  
Par exemple `pyxel.sound(0).set_note("G2B-2D3R RF3F3F3")`
- `set_tones(tones)`  
Met les tons avec une chaîne de 'TSPN'. Insensible à la casse et les espaces sont ignorés.  
Par exemple `pyxel.sound(0).set_tone("TTSS PPPN")`
- `set_volumes(volumes)`  
Met les volumes avec une chaîne de '01234567'. Insensible à la casse et les espaces sont ignorés.  
Par exemple `pyxel.sound(0).set_volume("7777 7531")`
- `set_effects(effects)`  
Met les effets avec une chaîne de 'NSVF'. Insensible à la casse et les espaces sont ignorés.  
Par exemple `pyxel.sound(0).set_effect("NFNF NVVS")`

## Classe Music

- `sequences`  
Liste à deux dimensions de sons (0-63) listés par leur numéro de canal.
- `set(seq0, seq1, seq2, seq3)`  
Met les listes de sons (0-63) de tous les canaux. Si une liste vide est passée, ce canal n'est pas utilisé.  
Par exemple `pyxel.music(0).set([0, 1], [2, 3], [4], [])`



## Touches et souris

KEY_BACKSPACE	KEY_C	KEY_PAGEDOWN	KEY_COPY	KEY_KP_VERTICALBAR	KEY_AC_REFRESH
KEY_TAB	KEY_D	KEY_RIGHT	KEY_PASTE	KEY_KP_DBLVERTICALBAR	KEY_AC_BOOKMARKS
KEY_RETURN	KEY_E	KEY_LEFT	KEY_FIND	KEY_KP_COLON	KEY_BRIGHTNESSDOWN
KEY_ESCAPE	KEY_F	KEY_DOWN	KEY_MUTE	KEY_KP_HASH	KEY_BRIGHTNESSUP
KEY_SPACE	KEY_G	KEY_UP	KEY_VOLUMEUP	KEY_KP_SPACE	KEY_DISPLAYSWITCH
KEY_EXCLAIM	KEY_H	KEY_NUMLOCKCLEAR	KEY_VOLUMEDOWN	KEY_KP_AT	KEY_KBDILLUMTOGGLE
KEY_QUOTEDBL	KEY_I	KEY_KP_DIVIDE	KEY_KP_COMMA	KEY_KP_EXCLAM	KEY_KBDILLUMDOWN
KEY_HASH	KEY_J	KEY_KP_MULTIPLY	KEY_KP_EQUALSAS400	KEY_KP_MEMSTORE	KEY_KBDILLUMUP
KEY_DOLLAR	KEY_K	KEY_KP_MINUS	KEY_ALTERASE	KEY_KP_MEMRECALL	KEY_EJECT
KEY_PERCENT	KEY_L	KEY_KP_PLUS	KEY_SYSREQ	KEY_KP_MEMCLEAR	KEY_SLEEP
KEY_AMPERSAND	KEY_M	KEY_KP_ENTER	KEY_CANCEL	KEY_KP_MEMADD	KEY_NONE
KEY_QUOTE	KEY_N	KEY_KP_1	KEY_CLEAR	KEY_KP_MEMSUBTRACT	KEY_SHIFT
KEY_LEFTPAREN	KEY_O	KEY_KP_2	KEY_PRIOR	KEY_KP_MEMMULTIPLY	KEY_CTRL
KEY_RIGHTPAREN	KEY_P	KEY_KP_3	KEY_RETURN2	KEY_KP_MEMDIVIDE	KEY_ALT
KEY_ASTERISK	KEY_Q	KEY_KP_4	KEY_SEPARATOR	KEY_KP_PLUSMINUS	KEY_GUI
KEY_PLUS	KEY_R	KEY_KP_5	KEY_OUT	KEY_KP_CLEAR	MOUSE_POS_X
KEY_COMMA	KEY_S	KEY_KP_6	KEY_OPER	KEY_KP_CLEARENTRY	MOUSE_POS_Y
KEY_MINUS	KEY_T	KEY_KP_7	KEY_CLEARAGAIN	KEY_KP_BINARY	MOUSE_WHEEL_X
KEY_PERIOD	KEY_U	KEY_KP_8	KEY_CRSEL	KEY_KP_OCTAL	MOUSE_WHEEL_Y
KEY_SLASH	KEY_V	KEY_KP_9	KEY_EXSEL	KEY_KP_DECIMAL	MOUSE_BUTTON_LEFT
KEY_0	KEY_W	KEY_KP_0	KEY_KP_00	KEY_KP_HEXADecimal	MOUSE_BUTTON_MIDDLE
KEY_1	KEY_X	KEY_KP_PERIOD	KEY_KP_000	KEY_LCTRL	MOUSE_BUTTON_RIGHT
KEY_2	KEY_Y	KEY_APPLICATION	KEY_THOUSANDSSEPARATOR	KEY_LSHIFT	MOUSE_BUTTON_X1
KEY_3	KEY_Z	KEY_POWER	KEY_DECIMALSEPARATOR	KEY_LALT	MOUSE_BUTTON_X2
KEY_4	KEY_DELETE	KEY_KP_EQUALS	KEY_CURRENCYUNIT	KEY_LGUI	MOUSE_BUTTON_UNKNOWN
KEY_5	KEY_CAPSLOCK	KEY_F13	KEY_CURRENCYSUBUNIT	KEY_RCTRL	
KEY_6	KEY_F1	KEY_F14	KEY_KP_LEFTPAREN	KEY_RSHIFT	
KEY_7	KEY_F2	KEY_F15	KEY_KP_RIGHTPAREN	KEY_RALT	
KEY_8	KEY_F3	KEY_F16	KEY_KP_LEFTBRACE	KEY_RGUI	
KEY_9	KEY_F4	KEY_F17	KEY_KP_RIGHTBRACE	KEY_MODE	
KEY_COLON	KEY_F5	KEY_F18	KEY_KP_TAB	KEY_AUDIONEXT	
KEY_SEMICOLON	KEY_F6	KEY_F19	KEY_KP_BACKSPACE	KEY_AUDIOPREV	
KEY_LESS	KEY_F7	KEY_F20	KEY_KP_A	KEY_AUDIOSTOP	
KEY_EQUALS	KEY_F8	KEY_F21	KEY_KP_B	KEY_AUDIOPLAY	
KEY_GREATER	KEY_F9	KEY_F22	KEY_KP_C	KEY_AUDIOMUTE	
KEY_QUESTION	KEY_F10	KEY_F23	KEY_KP_D	KEY_MEDIASELECT	
KEY_AT	KEY_F11	KEY_F24	KEY_KP_E	KEY_WWW	
KEY_LEFTBRACKET	KEY_F12	KEY_EXECUTE	KEY_KP_F	KEY_MAIL	
KEY_BACKSLASH	KEY_PRINTSCREEN	KEY_HELP	KEY_KP_XOR	KEY_CALCULATOR	
KEY_RIGHTBRACKET	KEY_SCROLLLOCK	KEY_MENU	KEY_KP_POWER	KEY_COMPUTER	
KEY_CARET	KEY_PAUSE	KEY_SELECT	KEY_KP_PERCENT	KEY_AC_SEARCH	
KEY_UNDERSCORE	KEY_INSERT	KEY_STOP	KEY_KP_LESS	KEY_AC_HOME	
KEY_BACKQUOTE	KEY_HOME	KEY_AGAIN	KEY_KP_GREATER	KEY_AC_BACK	
KEY_A	KEY_PAGEUP	KEY_UNDO	KEY_KP_AMPERSAND	KEY_AC_FORWARD	
KEY_B	KEY_END	KEY_CUT	KEY_KP_DBLAMPERSAND	KEY_AC_STOP	