

Space Invaders	Lesson 02	Teclado
clase de ejemplo : <code>com.gamedev.spaceinvaders.Lesson02</code>		

En este ejemplo controlamos los movimientos de un circulo a través del teclado.

1. A las variables de clase, añadimos las coordenadas x/y del circulo

```
public int x, y;
```

2. Creamos la inner class que extiende KeyAdapter para interceptar la teclas pulsadas

```
public class ActionListener extends KeyAdapter{
    public void keyPressed(KeyEvent e){
        int keyCode = e.getKeyCode();
        if(keyCode== KeyEvent.VK_LEFT){ x--; }
        if(keyCode== KeyEvent.VK_RIGHT){ x++; }
        if(keyCode== KeyEvent.VK_UP){ y--; }
        if(keyCode== KeyEvent.VK_DOWN){ y++; }
    }
}
```

3. Añadimos el KeyListener al constructor

```
addKeyListener(new ActionListener());
```

Cuando se pulsa una de las flechas del teclado, se añade +1 o -1 a la coordenada x o y del circulo. Para refrescar la pantalla, se debe llamar el metodo `repaint()` (el metodo `paint(Graphics g)` nunca se debe llamar directamente).

[KeyListener](#) es una interfaz de `java.awt.event` que tiene 3 metodos:

- `keyPressed(KeyEvent e)`
- `keyReleased(KeyEvent e)`
- `keyTyped(KeyEvent e)`

En este ejemplo solo hemos implementado el primero, mas adelante implementaremos los demás también.