

Part 7 - Controlling the player with the keyboard

By *Richard Davey* on 20th February 2018 @*photonstorm*

As Colisões agora vão muito bem, mas realmente precisamos que o jogador se provavelmente pensaria em ir para a documentação e pesquisar como adicionar listener, mas isso não é necessário aqui. O Phaser tem um gerenciador de input integrado e um dos benefícios isto é essa pequena função:

```
cursors = this.input.keyboard.createCursorKeys();
```

Isso preenche o objeto de cursores com quatro propriedades: up, down, left, e right, todas as instâncias do objeto Key. Então tudo o que precisamos fazer é chamar nosso loop `update`:

```
if (cursors.left.isDown)
{
    player.setVelocityX(-160);

    player.anims.play('left', true);
}
else if (cursors.right.isDown)
{
    player.setVelocityX(160);

    player.anims.play('right', true);
}
else
{
    player.setVelocityX(0);

    player.anims.play('turn');
}

if (cursors.up.isDown && player.body.touching.down)
{
    player.setVelocityY(-330);
}
```

Embora tenhamos adicionado muito código, tudo deve ser bem legível.

A primeira coisa que o código faz é verificar se a tecla esquerda está sendo pressionada. Se for o caso, aplicamos uma velocidade horizontal negativa e iniciamos a animação 'left'. Se a tecla da direita está sendo pressionada, em vez disso fazemos o oposto. Já que estamos resetando a velocidade e ajustando-a de novo a cada quadro, cria-se um estilo de movimento "stop-start".

O sprite do jogador se moverá apenas quando uma tecla estiver pressionada e imediatamente quando não estiver. O Phaser também permite criar movimentos complexos, com impulso e aceleração, mas já temos o efeito que precisamos. A parte final da verificação da tecla define a animação para 'turn' e zera a velocidade horizontal caso nenhuma tecla estiver pressionada.

Pule nisso

A parte final do código adiciona a capacidade de pular. O cursor para cima é a tecla de salto e testamos se está pressionada. No entanto, também testamos se o jogador está tocando o chão, se não fizermos isto, eles poderão pular no ar.

Se ambas as condições forem atendidas, aplicamos uma velocidade vertical de salto. O jogador cairá no chão automaticamente por causa da gravidade. Com os controles configurados, agora temos um jogo que podemos explorar. Carregue a `part7.html`. Tente ajustar valores como o de pulo de 330 para valores mais baixos e mais altos para ver o efeito que ele terá.

