

# 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

```
this.update = function(){  
    // 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

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

3. 執行結果

