**Toewijzen Controls Toetsenbord + Muis**

Je begint met het aanmaken van een nieuwe Using:   
using Microsoft.Xna.Framework.Input; Daarna maak je een keyboardstate aan genaamd: CurrentKeyBoardState.

**Voorbeeld:**

KeyboardState CurrentKeyBoardState = Keyboard.GetState();

if (CurrentKeyBoardState.IsKeyUp(Keys.Left) == true) //Shoot

{   
  
}

if (CurrentKeyBoardState.IsKeyUp(Keys.Right) == true) //Reload

{

}

if (CurrentKeyBoardState.IsKeyUp(Keys.Space) == true) //Crouch

{

}

if (CurrentKeyBoardState.IsKeyUp(Keys.Escape) == true) //Menu

{

}

if (CurrentKeyBoardState.IsKeyUp(Keys.Back) == true) //Back { }

Om de positie van de muis te berekenen doen we het volgende:

MouseState state; // Initialize

public int GetCursX() // Calculates x-axis position

{

state = Mouse.GetState();

return Convert.ToInt32(state.X);

}

public int GetCursY() //Calculates y-axis position   
{

state = Mouse.GetState();

return Convert.ToInt32(state.Y);

}

Om actions toe te voegen aan de muis doen we het volgende:

In het volgende voorbeeld maken we een schietfunctie, doordat eerst de linkermuisknop moet worden ingedrukt, daarna losgelaten en vervolgens wordt geschoten.

if (mouseState.LeftButton == Microsoft.Xna.Framework.Input.ButtonState.Pressed) //Shoot

{

if (mouseState.LeftButton == Microsoft.Xna.Framework.Input.ButtonState.Released)

{

}

}

if (mouseState.RightButton == Microsoft.Xna.Framework.Input.ButtonState.Pressed) //Reload

{

if (mouseState.RightButton == Microsoft.Xna.Framework.Input.ButtonState.Released)

{

}

}

if (CurrentKeyBoardState.IsKeyUp(Keys.Space) == true) //Crouch

{

}

if (CurrentKeyBoardState.IsKeyUp(Keys.Escape) == true) //Menu

{

}

if (CurrentKeyBoardState.IsKeyUp(Keys.Back) == true) //Back

{

}