

CLAVIER

FLASH

PRINCIPE

Gérer les événements issues du clavier permet de **détecter les touches appuyées par l'utilisateur** et, ainsi, les exploiter pour les jeux, par exemple.

DESCRIPTION

Pour détecter l'appui d'une touche, on se contente d'appliquer **un événement de détection de touches enfoncées** au clavier. Au moment où le programme détectera un appui touche, **il indiquera le numéro de la touche en question**.

À ce moment là, il suffira de vérifier ce numéro à l'aide d'une structure de test pour indiquer comment le programme doit agir en conséquence.

UTILISATION & SYNTAXE

Événement

KeyboardEvent.KEY_DOWN → Événement lors de l'appui d'une touche

KeyboardEvent.KEY_UP → Événement lors du relachement d'une touche

event.keyCode → Numéro de la touche enfoncée