

## 3 – Usando o teclado - Exemplo de uso

Para usar o teclado temos a classe `Keyboard` do pacote `JPlay`. Não é preciso criar um instância do teclado, pois, a classe `Window` já fornece uma instância do mesmo. Logo, todos os objetos do jogo irão usar a mesma instância de teclado.

Para ter acesso a instância de teclado oferecida pela classe `Window`, usamos o método **`Keyboard getKeyboard()`**.

Para acessar os códigos das teclas padrões do teclado procedemos da seguinte forma: digite `Keyboard` seguido de um ponto final e aparecerão várias opções, escolha a tecla que lhe convier. No exemplo, a escolhida foi a tecla `ESC`, através do seguinte modo `Keyboard.ESCAPE_KEY`.

### Exemplo 03: Quando pressionar a tecla `ESC` sai do jogo

```
import JPlay.Window;
public class Main
{
    public static void main(String[] args)
    {
        Window janela = new Window(800,600);
        Keyboard keyboard = janela.getKeyboard();
        GameImage backGround = new GameImage("fundo.png");

        boolean executando = true;
        while(executando)
        {
            backGround.draw();
            janela.display();
            if (keyboard.keyDown(Keyboard.ESCAPE_KEY) )
                executando = false;
        }
        janela.exit();
    }
}
```

O método **`boolean keyDown()`** da classe `Keyboard`, retorna *true* se a tecla `ESC` está pressionada, ao contrário, retorna *false*. Como parâmetro deve ser passado o código da tecla.

Repare que adicionamos uma variável do tipo *boolean* ao exemplo. Assim que o usuário apertar a tecla `ESC`, ela será setada como *false* e o *loop* se encerrará.

O encerramento do *loop* não faz a tela do jogo desaparecer, ela continuará a ser mostrada até que o método **`void exit()`** da classe `Window` seja chamado, ele é usado para fechar a tela.