

## Chapitre 6 : Getkey

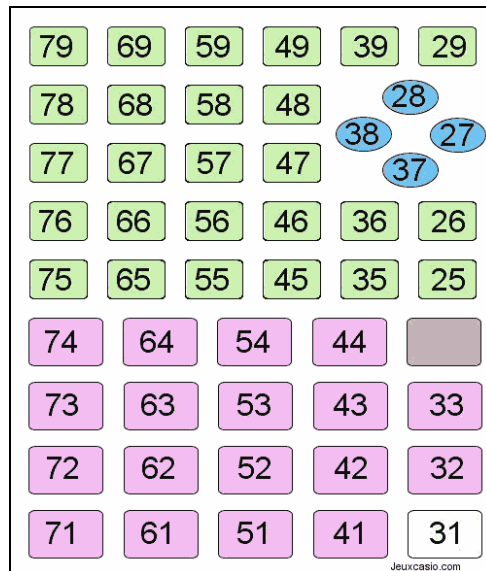
Getkey fait partie des fonctions les plus importantes. Elle se comporte comme une variable qui prend la valeur correspondant au code de la dernière touche activée.

Elle est souvent utilisée dans une boucle ce qui permet d'exécuter des fonctions ou certaines parties du programme en fonction de la touche appuyée.

```
Lbl 0
Getkey=71⇒Goto 1
Goto 0
Lbl 1
.....
```

Le programme ira au Lbl 1 lorsque la touche « 0 » sera enfoncée.

Pour connaître le code de la touche souhaitée, il suffit de se référer à cette image :



### Exemple d'utilisation :

```
Do
Getkey=28⇒Goto 1
Getkey=37⇒Goto 2
Getkey=37⇒Goto 3
Getkey=27⇒Goto 4
LpWhile Getkey≠31
```

Lorsque l'on appuiera sur la touche « haut » le programme ira au Lbl 1 quand on appuiera sur la touche « bas », il ira au Lbl 2 [...] et lorsque l'on appuiera sur la touche « [EXE] », le programme ira à la ligne juste en dessous de la boucle.

Mais il ne faut pas utiliser cette méthode lorsque l'on a plusieurs touches à vérifier dans la même boucle.

On préférera faire une petite boucle qui vérifiera si une touche a été enfoncée et on analysera ensuite laquelle.

```
Lbl 0
0→A
Do
Getkey→A
LpWhile A=0
A=28⇒Goto 1
A=37⇒Goto 2
A=38⇒Goto 3
A=27⇒Goto 4
Goto 0
```

A prend la valeur de la touche appuyée. Si aucune touche n'est appuyée, Getkey=0 donc A=0. Lorsqu'une touche sera pressée, la valeur de A sera celle de cette touche donc différent de 0 ce qui lui permet de sortir de la boucle.

A la fin, si la touche appuyée est différente de celles qui ont été choisies par le programmeur, le programme retournera au Lbl 0 et recommencera.