

Pour pouvoir utiliser le clavier dans une animation (ex. : déplacer un personnage, contrôler des médias, etc.) voici un article qui vous présente des scripts qui font appel à l'évènement `KeyboardEvent`. Vous découvrirez avec surprise que le gestionnaire d'évènement est très proche de celui qui gère l'interactivité à l'aide de la souris.

Utiliser l'évènement `KeyboardEvent.KEY_DOWN` et la propriété `stage` au lieu du nom d'une instance.

```
stage.addEventListener(KeyboardEvent.KEY_DOWN,avancer); fonction avancer(evt:
KeyboardEvent) {   carre.rotation = carre.rotation+3; }
```

Quelle que soit la touche enfoncée, la ligne d'instruction contenue dans la fonction `avancer` s'exécute. Pour choisir une touche précise, il faut tester le code de cette dernière.

```
stage.addEventListener(KeyboardEvent.KEY_DOWN,avancer); fonction
avancer(evt:KeyboardEvent) {   if(evt.keyCode==37) carre.rotation = carre.rotation-3;
if(evt.keyCode==39) carre.rotation = carre.rotation+3; }Le script ci-dessus permet de faire
tourner une occurrence dans les deux sens d'une aiguille d'une montre.
```