

14.0 Tastatur und Maus

Die beiden Eingabegeräte *Tastatur* und *Maus* gehören seit vielen Jahren zum Standard bei Computern. In diesem Kapitel lernen Sie den Einsatz von Tastatur und Maus unter Gambas kennen.

- Zuerst werden die drei Klassen *Key*, *Mouse* und *Cursor* mit den wichtigsten Eigenschaften, Methoden und Ereignissen sowie den verwendeten Konstanten vorgestellt.
- Dann werden Projekte beschrieben, in denen diese o.a. Klassen eingesetzt werden.
- Eine Sonderstellung nimmt das Kapitel ein, das sich dem Erzeugen eines Tastendrucks oder einer Kombination von Tasten widmet (→ Kapitel 15.6 Klasse Desktop (gb.qt4)).



Abbildung 14.0.1: Tastatur K102