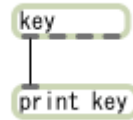


2 キー入力を利用する

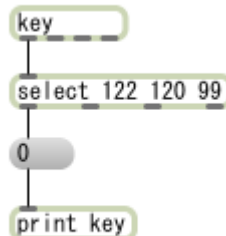
key は入力されたキーの情報を送るオブジェクトである。



このパッチャーを実行して、例えば、z のキーを押すと、122 とプリントされる。

演習 2-1 key オブジェクトの一番左のアウトレットはどのようなコード体系のコードが出力されるのか調べよ。

MAX では、特定の入力にだけ対応するようなプログラムを書くときに役立つオブジェクトとして select というオブジェクトを持つ。



この select オブジェクトでは、122, 120, 99 という数値にだけ特別に反応する。(select オブジェクトの左のアウトレットから 122, 120, 99 に対応して、メッセージ (bang と呼ぶ。数値などの値がないメッセージである) が出力される。一番右のアウトレットはそれ以外の数字のときに、数値を出力する)。

ここでは、122 に対応したアウトレットに、0 というメッセージを接続しているので、z というキーを押すと 0 がプリントされる。

演習 2-2 これまでの知識を上手く使うと、キーの下段とその上の段を利用して、ピアノのような鍵盤を模倣できる。(z が C、s が C#、x が D というような形である。)

演習 2-3 演習 2-2 で作成したパッチャーを用いて、短い曲を演奏せよ。