

# LoveExample-12~14 自定义鼠标、键盘控制位移

作者: [ZephyrJung](#)

原文链接: <https://ld246.com/article/1474643936678>

来源网站: [链滴](#)

许可协议: [署名-相同方式共享 4.0 国际 \(CC BY-SA 4.0\)](#)

看到这段代码我是一脸蒙逼，我之前的推测竟然是打脸么？

```
function love.load()
  -- Load the "cursor" (with default hot spot 0, 0)
  cursor = love.mouse.newCursor("assets/love-cursor.png")
  -- Set the cursor
  love.mouse.setCursor( cursor )
end
```

然而并不是——

```
function love.load()
  -- Load the "cursor"
  image = love.graphics.newImage("assets/love-ball.png")
  -- Hide the default mouse.
  love.mouse.setVisible(false)
end
function love.draw()
  -- Draw the "cursor" at the mouse position.
  love.graphics.draw(image, love.mouse.getX(), love.mouse.getY())
end
```

可以直观的看到，一个是直接设置了鼠标图片，一个是隐藏了鼠标显示，同时设置图片跟随，与我之前的推测一致。

两者有何区别？或许并没有，或许区别在设置图片跟随鼠标的位置不完全一致时，才会体现。不重要，skip

```
x, y = 400, 300
function love.load()
  image = love.graphics.newImage("assets/love-ball.png")
end
function love.update(dt)
  if love.keyboard.isDown("left") then
    x = x - 100 * dt
  end
  if love.keyboard.isDown("right") then
    x = x + 100 * dt
  end
  if love.keyboard.isDown("up") then
    y = y - 100 * dt
  end
  if love.keyboard.isDown("down") then
    y = y + 100 * dt
  end
end
function love.draw()
  love.graphics.draw(image, x, y)
end
```

控制dt值，可以决定键盘的控制力度

下一节的代码会有个比较有趣的效果，敬请期待