

Χρήση Πίνακα για την μετακίνηση του πρωταγωνιστή

```
import greenfoot.*;

public class Frog extends Actor
{

    private String[] pliktra={"up","right","down","left"};
    private int[] xOffset={0,4,0,-4};
    private int[] yOffset={-4,0,4,0};


    public void act()
    {
        checkKeys();
    }


    public void checkKeys()
    {
        for (int i=0; i<pliktra.length; i++) {
            if (Greenfoot.isKeyDown(pliktra[i])) {
                setLocation(getX()+xOffset[i],getY()+yOffset[i]); }
            }
        }

    }
}
```

Παρατήρηση: Ο άνω κώδικας μπαίνει μέσα στην Κλάση Frog (βάτραχος)