GameInputInterfacing サンプル

*このサンプルは、GDK 2020 年 4 月のプレビューと互換性があります*

# 説明

このサンプルでは、GDK でコントローラー、アーケード スティック、レーシング ホイールなどからの入力と効率的なインターフェイスを取る方法を示します

# サンプルの使用

接続されているすべてのサポート済入力デバイスは、その入力を読み取る各メソッドのパネルと共に画面に一覧表示されます。読み取り値を表示するため入力を行います。

# 実装に関する注意事項

このサンプルでは、新しい GameInput API を使用してさまざまなデバイスからの入力をさまざまな方法で読み取る方法を示します。

モーションとタッチはPCのみの機能ですので注意してください。マウスとキーボードは、2020 年 5月のプレビューで利用可能になります

# プライバシーに関する声明

サンプルをコンパイルして実行すると、サンプルの使用状況を追跡するため、サンプル実行可能ファイルのファイル名が Microsoft に送信されます。このデータ収集を無効にするには、「Sample Usage Telemetry」とラベル付けされた Main.cpp 内のコードのブロックを削除します。

Microsoft のプライバシー方針の詳細については、「[Microsoft プライバシーに関する声明](https://privacy.microsoft.com/en-us/privacystatement/)」を参照してください。