GameInputInterfacing 샘플

*이 샘플은 GDK 2020년 4월 미리 보기와 호환됩니다.*

# 설명

이 샘플에서는 GDK에서 게임 패드, 아케이드 스틱, 레이싱 휠 등에서 효과적으로 연결되고 입력을 읽는 방법을 보여 줍니다.

# 샘플 사용

연결된 모든 지원 입력 장치와 해당 입력을 읽는 각 방법에 대한 패널이 화면에 표시됩니다. 값을 볼 수 있는 입력을 제공합니다.

# 구현 참고 사항

이 샘플에서는 새 GameInput API를 사용하여 다양한 방법으로 다양한 장치의 입력을 읽는 방법을 보여 줍니다.

모션 및 터치는 PC 전용 기능입니다. 마우스 및 키보드는 2020년 5월 미리 보기에서 사용할 수 있습니다.

# 개인정보처리방침

샘플을 컴파일하고 실행할 때 샘플의 사용을 추적하는 데 도움이 되도록 샘플 실행 파일의 파일 이름이 Microsoft에 전송됩니다. 이 데이터 수집을 옵트아웃하려면 Main.cpp에서 "샘플 사용 원격 분석"이라고 레이블이 지정된 코드 블록을 제거할 수 있습니다.

Microsoft의 개인 정보 보호 정책에 대한 자세한 내용은 [Microsoft 개인정보처리방침](https://privacy.microsoft.com/en-us/privacystatement/)을 참조하세요.