GameInputInterfacing 示例

此示例与 GDK 2020 年四月预览版兼容

# 说明

本示例演示如何在 GDK 中有效地连接和读取来自游戏手柄、街机摇杆、赛车方向盘等设备的输入

# 使用示例

屏幕上将列出已连接的每个受支持输入设备，以及用于读取其输入的每种方式的面板。提供输入以查看读取内容。

# 实现说明

本示例演示如何使用全新的 GameInput API，以多种方式从各种不同的设备中读取输入。

请注意，“运动”和“触控”功能仅适用于电脑。2020 年 5 月预览版中将提供鼠标和键盘

# 隐私声明

在编译和运行示例时，示例可执行文件的文件名将发送给 Microsoft，用于帮助跟踪示例使用情况。要选择退出此数据收集，你可以删除 Main.cpp 中标记为“示例使用遥测”的代码块。

有关 Microsoft 的一般隐私策略的详细信息，请参阅《[Microsoft 隐私声明](https://privacy.microsoft.com/en-us/privacystatement/)》。