게임 패드 샘플

*이 샘플은 Microsoft 게임 개발 키트 미리 보기(2019년 11월)와 호환됩니다.*

# 설명

이 샘플에서는 Xbox One에서 게임 패드의 입력 내용을 읽는 방법을 보여 줍니다.



# 샘플 빌드하기

Xbox One 개발 키트를 사용하는 경우 활성 솔루션 플랫폼을 Gaming.Xbox.XboxOne.x64로 설정하세요.

Project Scarlett을 사용하는 경우 활성 솔루션 플랫폼을 Gaming.Xbox.Scarlett.x64로 설정하세요.

*자세한 내용은 GDK 문서에서* 샘플 실행하기*를 참조하세요.*

# 샘플 사용

단추를 눌러 표시된 항목을 확인하고 썸스틱과 트리거를 이동하여 입력 내용을 확인합니다.

# 구현 참고 사항

이 샘플에서는 새 GameInput API를 사용하여 썸스틱 및 트리거를 비롯하여 게임 패드의 입력을 읽는 방법을 보여 줍니다.

# 버전 기록

2018년 10월: 초기 GDK 릴리스

2020년 2월: GameInput API에 대한 변경 내용으로 업데이트되었습니다.

# 개인정보처리방침

샘플을 컴파일하고 실행할 때 샘플 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.