* **NoiseUtInputEngine：**

1. (2015.10.1)用了DInput，一开始要Initialize，就要SetCooperativeLevel，然后要Acquire设备才能GetState。有一个Update()函数是用来Validate和Update Mouse/Keyboard 的state，之后就可以用IsKeyPressed等函数来从外部检查按键状态。暂时只支持traditional Mouse/Keyboard，每个按键的state要 &0x80 （doc说的），因为按键state的dwFlag只用到了一半的位。鼠标的State格式用默认的DIMOUSESTATE。
2. (2015.10.1)因为有个接口是获取鼠标的绝对坐标，万一鼠标lost device的话坐标来不及更新，那就要在下一次更新的时候用windows API的GetCursorPos来更新绝对坐标了。
3. (2015.10.2)在Initialize的时候会尝试Acquire设备，但是为了防止init的时候因为焦点不在窗口而失败，init时acquire失败不当成失败。然后每次update的时候都会尝试Acquire，acquire失败就不更新设备信息。
4. (2015.12.12)DirectInput的那些按键对应的数字叫Scan Code，还没找到映射到char的函数，于是要手写..gFunction\_MapDInputScanCodeToAscii ()