

GamePad Controlls

`GamePad.GetCapabilities(ID)` --> Ausgabe der Controllerspezifischen Eigenschaften.
`ID` ist der Index des angeschlossenen Controllers 0,1,2...

`GamePad.GetState(ID)` --> Werteausgabe des Gamepads (Achsenwerte, PressedButtons..)

`GamePad.GetState(ID).IsConnected` : `bool` --> Rückgabe ob das GamePad aktiv ist

`GamePad.GetState(ID).ThumbSticks.Right.X` : `float` --> Achsenwert des Thumbsticks
Threshold beachten
`if(value <= 0.1f || value >= -0.1f) return value;`

`GamePad.GetState(ID).Buttons.RightStick` : `ButtonState`
`ButtonState.Pressed` || `Released` -
`GamePad.GetState(ID).Buttons.RightStick` : `ButtonState.Pressed` : `bool`

`GamePad.GetState(ID).Triggers.Left` : `float`
Threshold beachten, jedoch nicht immer notwendig.
`if(value > 0.1f)` Weicher Trigger
`if(value > 0.9f)` Harter Trigger

`GamePad.GetState(ID).Buttons` : `ButtonState`
Buttons. `BigButton`
 `Shoulder.Left`
 `A/B/X/Y`
 `Start/Back`

`GamePad.GetState(ID).DPad` : `ButtonState` || `bool`
 `.Dpad.Left/Right/Up/Down` : `ButtonState`
 `.Dpad.IsLeft/IsRight/IsUp/IsDown` : `bool`

`GamePad.SetVibration (ID, L, R);`
 `L, R float` wert zwischen 0 - 1
Jedoch leider nicht in OpenTK implementiert.