ETInpt类（摇杆输入类）：

虚拟摇杆的静态函数：

SetControlVisible : 凭借虚拟摇杆的名字，找到的虚拟摇杆是否设置为可见

GetControlVisible : 凭借虚拟摇杆的名字，找到的虚拟摇杆如果被设置为可见，则返回true

SetControlActivated : 凭借虚拟摇杆的名字，找到的虚拟摇杆是否设置为激活状态

GetControlActivated :凭借虚拟摇杆的名字，找到的虚拟摇杆如果被设置为激活状态，则返回true

SetControlSwipeIn : 凭借虚拟摇杆的名字，找到的虚拟摇杆是否设置为手指滑动进入摇杆图标时，自动触发摇杆输入

GetControlSwipeIn : 凭借虚拟摇杆的名字，找到的虚拟摇杆如果设置为手指滑动进入摇杆图标时，自动触发摇杆输入，则返回true

SetControlSwipeOut : 凭借虚拟摇杆的名字，找到的虚拟摇杆是否设置为手指滑动离开摇杆图标但未离开屏幕时，仍然触发摇杆输入

GetControlSwipeOut : 凭借虚拟摇杆的名字，找到的虚拟摇杆如果设置为手指滑动离开摇杆图标但未离开屏幕时，仍然触发摇杆输入，则返回true

SetDPadAxesCount : 凭借D型触摸垫的名字，找到的D型触摸垫，设置它的输入轴数，2条的话则是上下左右会被检测到，4条的话，则左上，左下，右上，右下都会被检测到（默认为两条）

GetDPadAxesCount : 凭借D型触摸垫的名字，找到的D型触摸垫，得到它的输入轴数

按钮的静态函数：

GetButtonDown : 凭借按钮名字，找到的虚拟按钮，当其被用户按下的时候，返回true

GetButton : 凭借按钮名字，找到的虚拟按钮，当其被用户按住的时候，返回true

GetButtonUp : 凭借按钮名字，找到的虚拟按钮，当其被用户释放的时候，返回true

GetButtonValue : 凭借按钮名字，找到的虚拟按钮，得到这个按钮的实时值

轴的静态函数：

GetAxis :凭借轴的名字，找到对应的EasyTouch的轴，得到这个轴的实时值

GetAxisSpeed : 凭借轴的名字，找到对应的EasyTouch的轴，

并且放回这个轴被玩家以多大的速度在摇动虚拟摇杆

GetAxisDownUp : 凭借轴的名字，找到对应的EasyTouch的轴，

如果玩家向上（向前）移动该轴，则返回true

GetAxisDownRight : 凭借轴的名字，找到对应的EasyTouch的轴，如果玩家向右移动该轴，则返回true

GetAxisDownDown : 凭借轴的名字，找到对应的EasyTouch的轴，如果玩家向下（向后）移动该轴，则返回true

GetAxisDownLeft : 凭借轴的名字，找到对应的EasyTouch的轴，如果玩家向左移动该轴，则返回true

GetAxisPressedUp : 凭借轴的名字，找到对应的EasyTouch的轴，如果玩家向前按住该轴，并且轴值保持不变（不为0），则返回true

GetAxisPressedRight : 凭借轴的名字，找到对应的EasyTouch的轴，如果玩家向右按住该轴，并且轴值保持不变（不为0），则返回true

GetAxisPressedDown : 凭借轴的名字，找到对应的EasyTouch的轴，如果玩家向后按住该轴，并且轴值保持不变（不为0），则返回true

GetAxisPressedLeft : 凭借轴的名字，找到对应的EasyTouch的轴，如果玩家向左按住该轴，并且轴值保持不变（不为0），则返回true

轴的属性：

SetAxisEnabled : 凭借轴的名字，找到对应的EasyTouch的轴，

设置其是否启用

GetAxisEnabled : 凭借轴的名字，找到对应的EasyTouch的轴，

如果该轴被启用则返回true

SetAxisInverted :凭借轴的名字，找到对应的EasyTouch的轴，

设置其是否启用反向的轴输入

GetAxisInverted :凭借轴的名字，找到对应的EasyTouch的轴，

如果该轴被启用反向的轴输入，则返回true

SetAxisDeadValue : 凭借轴的名字，找到对应的EasyTouch的轴，设置其死区（就是摇杆的摇动幅度必须大于这个死区，轴才有输入）

GetAxisDeadValue : 凭借轴的名字，找到对应的EasyTouch的轴，并且返回死区的大小

SetAxisSensitivity : 凭借轴的名字，找到对应的EasyTouch的轴，设置其灵敏度

GetAxisSensitivity :凭借轴的名字，找到对应的EasyTouch的轴，得到其灵敏度

SetAxisThreshold : 凭借轴的名字，找到对应的EasyTouch的轴，设置其阀值

GetAxisThreshold : 凭借轴的名字，找到对应的EasyTouch的轴，得到其阀值

SetAxisInertia : 凭借轴的名字，找到对应的EasyTouch的轴，是否启用惯性

GetAxisInertia : 凭借轴的名字，找到对应的EasyTouch的轴，如果启用了惯性，则返回true

SetAxisInertiaSpeed : 凭借轴的名字，找到对应的EasyTouch的轴，设置其惯性的大小（必须要该轴的惯性启用了，此值才有效）

GetAxisInertiaSpeed : 凭借轴的名字，找到对应的EasyTouch的轴，得到其惯性的大小

SetAxisInertiaThreshold :凭借轴的名字，找到对应的EasyTouch的轴，设置其惯性的阀值

GetAxisInertiaThreshold : 凭借轴的名字，找到对应的EasyTouch的轴，得到其惯性的阀值

SetAxisAutoStabilization: 凭借轴的名字，找到对应的EasyTouch的轴，是否启用自动恢复功能（当你松手的时候，游戏物体会以一定的速度自动复原为原来的角度）

GetAxisAutoStabilization: 凭借轴的名字，找到对应的EasyTouch的轴，如果启用了自动恢复功能，则返回true

SetAxisAutoStabilizationSpeed : 凭借轴的名字，找到对应的EasyTouch的轴，设置其自动恢复的速度大小

GetAxisAutoStabilizationSpeed :凭借轴的名字，找到对应的EasyTouch的轴，得到其自动恢复的速度大小

SetAxisAutoStabilizationThreshold: 凭借轴的名字，找到对应的EasyTouch的轴，设置其自动恢复的阀值

SetAxisClampRotation :凭借轴的名字，找到对应的EasyTouch的轴，是否开启最大转角限制和最小转角限制

GetAxisClampRotation :凭借轴的名字，找到对应的EasyTouch的轴，如果开启了最大偏转角限制和最小偏转角限制，就返回true

SetAxisClampRotationValue : 凭借轴的名字，找到对应的EasyTouch的轴，设置其转角的值

SetAxisClampRotationMinValue :凭借轴的名字，找到对应的EasyTouch的轴，设置其最小偏转角（-）

GetAxisClampRotationMinValue : 凭借轴的名字，找到对应的EasyTouch的轴，得到其最小偏转角（-）

SetAxisClampRotationMaxValue: 凭借轴的名字，找到对应的EasyTouch的轴，设置其最大偏转角（+）

GetAxisClampRotationMaxValue: 凭借轴的名字，找到对应的EasyTouch的轴，得到其最大偏转角（+）

SetAxisDirecTransform : 凭借轴的名字，找到对应的EasyTouch的轴，设置这个轴要控制哪个游戏对象的变换组件

GetAxisDirectTransform : 凭借轴的名字，找到对应的EasyTouch的轴，得到这个轴所控制的游戏对象的变换组件SetAxisDirectAction : 凭借轴的名字，找到对应的EasyTouch的轴，设置这个轴所控制的游戏对象要在该轴有输入的时候，沿着自己被控制的坐标轴做出哪些动作

GetAxisDirectAction : 凭借轴的名字，找到对应的EasyTouch的轴，得到这个轴所控制的游戏对象要在该轴有输入的时候，沿着自己被控制的坐标轴做出的动作

SetAxisAffectedAxis : 凭借轴的名字，找到对应的EasyTouch的轴，设置这个轴要控制的游戏对象的哪个坐标轴

GetAxisAffectedAxis : 借轴的名字，找到对应的EasyTouch的轴，得到这个轴要控制的游戏对象的坐标轴

ETCAxis.DirectAction：

虚拟摇杆的方向反应属性（也就是当轴有输入，其所控制的游戏对象要做出何种动作）：

属性值：

Rotate

RotateLocal

Translate

TranslateLocal

Scale

Force

RelativeForce

Torque

RelativeTorque

ETCAxis.DirectAction：

D型触摸垫所启用的轴数（启用两条，则只有前后左右按键可触发，启用四条，则左上，左下，右上，右下也可以触发）：

属性值：

Two\_Axis

Four\_Axis

ETCAxis.AxisInfluenced：

虚拟摇杆的轴是用来控制被控游戏物体的哪个坐标轴的

属性值：

X

Y

Z