

TGI SDK 라이브러리를 Unity에서 사용하기

- 1) .net > Tobii.GameIntegration.Net.dll,
lib > tobii_gameintegration_x64.dll
두 파일을 유니티 Assets > Plugins 폴더로 импорт
- 2) .net > TobiiGameIntegrationApi.cs 파일을 유니티로 импорт
다른 파일에서 스크립팅 시 상단부에 using Tobii.GameIntegration.NET;
* documentation > tobii_gameintegration_9.0.4.26.pdf 파일과 구현 내용이 일부 다름

(24.11.08 추가)

samples > TrackerInfoSample.cpp 파일에 구현된 내용

```
void TrackerInfoSample()
{
    ITobiiGameIntegrationApi* api = GetApi("Tracker info sample");

    api->GetTrackerController()->TrackWindow(GetConsoleHwnd());
    api->GetTrackerController()->UpdateTrackerInfos();
}
```

C#에서는 GetConsoleHwnd 사용 불가,

TrackWindow 함수를 사용하기 위해 Window Console Handle을 알아내는 함수 받아오기

```
// WindowConsoleHandle
[DllImport("user32.dll")]
참조 1개
static extern IntPtr GetForegroundWindow();
```

참고) <https://six605.tistory.com/62>

```
// Update is called once per frame
Unity 메시지 참조 0개
void Update()
{
    TobiiGameIntegrationApi.Update();
    IntPtr handle = GetForegroundWindow();
    TobiiGameIntegrationApi.TrackWindow(handle);
    TobiiGameIntegrationApi.UpdateTrackerInfos();
}
```