HIDInput

人体工程学输入类

这个类被作为单例类，使用static方法GetInput()获取，使用Destroy()方法销毁

此类本身维护一个映照字典，一个按键对应着一个字符串，按下对应按键后会发送一条消息（InputInformation类），消息中储存 {按键所对应的字符串, 按键状态}，其中 按键状态分为 闲置(Idle)、按下(Press)、弹起(Release)、按住(Hold) 四种，目前来说只有按下和弹起会被发送。

在窗体框架中，每次Update都会获取人体工程学输入硬件（以下简称硬件）读取权，并读取硬件状态（QueryInput）。因此，Actor若实现了IControllable接口后，在每次Update中执行ReceiveBehaviour(mInput->GetBehaviours());就可以在ReceiveBehaviour方法中处理受到的InputInformation消息，并做出相应行为。