

入力サンプリング マウス

*このサンプルは Microsoft Game Development Kit (2020 年 8 月) と互換性があります。*

# 説明

このサンプルでは、GameInput を使用してマウス コントロールを実装する方法を示します。2 つの異なるマウス コントロールが以下に示されています。相対マウス コントロールとクリップ カーソル マウス コントロールは、アプリまたはゲームのウィンドウ内に収まるように Windows マウスをキャプチャします。

# サンプルの使用方法

このサンプルでは、UI およびゲーム モードとの対話にマウス コントロールを使用します。左右のマウス ボタンを押して、さまざまなゲーム モードを終了し、UI に戻ります。

# 実装上の注意

マウスは、このサンプルでは 以下の2 つの方法で使用されます。GameInput を使用した低待機時間のそのままのデルタと、OS によって計算される絶対位置です。

## 相対モード (一人称視点シューティング)

このモードは、「マウスルック」または「マウス移動」カメラ モードと呼ばれることもあります。一部のアプリやゲームでは、マウスの位置ではなく、マウスの相対的な動きに基づいて、一般的な入力デバイスとしてマウスを使用することをお勧めします。これは、一人称視点のシューティング ゲームでよく見られます。

サンプルでこのモードを入力するには、マウスの左ボタンを使用して一人称視点のシューティング タイルを選択します。マウスの左ボタンと右ボタンの両方を押して終了します。

## エッジ カーソル モード

このモードでは、マウスはアプリケーションの ウィンドウの境界に制限され、それらの境界に近づくとスクロールします。待機時間の短い入力に GameInput を使用するのではなく、OS によって計算された処理された絶対位置を取得します。サンプルでこのモードを入力するには、マウスの左ボタンを使用してリアルタイム戦略タイルを選択します。マウスの左ボタンと右ボタンの両方を押して終了します。

# プライバシーに関する声明

サンプルをコンパイルして実行する場合、サンプルの使用状況を追跡するために、サンプル実行ファイルのファイル名が Microsoft に送信されます。このデータ コレクションからオプトアウトするには、Main.cpp の「Sample Usage Telemetry」というラベルの付いたコードのブロックを削除します。

全般的な Microsoft のプライバシー ポリシーの詳細については、[Microsoft プライバシー ステートメント](https://privacy.microsoft.com/en-us/privacystatement/)を参照してください。