

마우스 입력 샘플

*이 샘플은 Microsoft 게임 개발 키트(2020년 8월)와 호환 가능합니다.*

# 설명

이 샘플은 GameInput을 사용하여 마우스 컨트롤을 구현하는 방법을 보여 줍니다. 두 가지 서로 다른 마우스 컨트롤, 즉 상대적인 마우스 컨트롤과 앱 또는 게임의 창 내에 머무르기 위해 Windows 마우스를 캡처하는 클립 커서 마우스 컨트롤입니다.

# 샘플 사용

이 샘플에서는 UI 및 게임 모드와의 상호 작용에 마우스 컨트롤을 사용합니다. 오른쪽 및 왼쪽 마우스 단추를 눌러 여러 게임 모드를 종료하고 UI로 돌아갑니다.

# 구현 참고 사항

이 샘플에서 마우스는 GameInput을 사용한 짧은 대기 시간 원시 델타와 OS에서 계산한 절대 위치의 두 가지 방법으로 사용됩니다.

## 상대 모드(1인칭 슈팅)

이 모드를 “마우스 룩” 또는 “마우스 이동” 카메라 모드라고도 합니다. 일부 앱 또는 게임은 마우스 위치 대신 마우스의 상대적인 움직임을 기준으로 하여 마우스를 일반적인 입력 디바이스로 사용하는 것을 선호할 수 있습니다. 일반적으로 1인칭 슈팅 게임에서 그렇습니다.

샘플에서 이 모드로 들어가려면 마우스 왼쪽 단추를 사용하여 1인칭 슈팅 타일을 선택합니다. 마우스 왼쪽 단추와 오른쪽 단추를 모두 눌러 끝냅니다.

## 에지 커서 모드

이 모드에서는 마우스가 응용 프로그램 창의 경계까지로 제한되며 해당 경계에 접근하면 스크롤됩니다. 짧은 대기 시간 입력을 위해 GameInput을 사용하는 대신 OS에서 계산하여 처리된 절대 위치를 가져옵니다. 샘플에서 이 모드로 들어가려면 마우스 왼쪽 단추를 사용하여 실시간 전략 타일을 선택합니다. 마우스 왼쪽 단추와 오른쪽 단추를 모두 눌러 끝냅니다.

# 개인정보처리방침

샘플을 컴파일하고 실행하는 경우 샘플 사용량을 추적할 수 있도록 샘플 실행 파일의 파일 이름이 Microsoft에 전송됩니다. 이 데이터 수집을 옵트아웃하려면 "샘플 사용량 원격 분석"으로 레이블이 지정된 Main.cpp에서 코드 블록을 제거할 수 있습니다.

Microsoft의 개인 정보 정책에 대한 자세한 내용은 [Microsoft 개인정보처리방침](https://privacy.microsoft.com/en-us/privacystatement/)을 참조하세요.