

鼠标输入示例

*此示例兼容于 Microsoft 游戏开发工具包（2020 年 8 月）*

# 说明

此示例演示如何使用 GameInput 实现鼠标控件。演示了两个不同的鼠标控件：相对鼠标控件和剪辑光标鼠标控件，用于捕获 Windows 鼠标，以停留在应用或游戏的窗口内。

# 使用示例

此示例使用鼠标控件与 UI 和游戏模式交互。按鼠标右键和鼠标左键退出不同的游戏模式并返回到 UI。

# 实现说明

在此示例中，鼠标有两种使用方式：使用 GameInput 的低延迟原始增量和 OS 计算的绝对位置。

## 相对模式（第一人称射击）

此模式有时称为“鼠标视角”或“鼠标移动”相机模式。某些应用或游戏可能更愿意根据鼠标的相对移动而不是鼠标位置将鼠标用作常规输入设备。这通常出现在第一人称射击游戏中。

若要在示例中进入此模式，请使用鼠标左键选择第一个人射击磁贴。同时按鼠标左键和鼠标右键退出。

## 边缘光标模式

在此模式下，鼠标受限于应用程序窗口的边界，并在接近这些边界时滚动。我们正在获取由操作系统计算的已处理的绝对位置，而不是使用 GameInput 进行低延迟输入。若要在示例中进入此模式，请使用鼠标左键选择“实时策略”磁贴。同时按鼠标左键和鼠标右键退出。

# 隐私声明

在编译和运行示例时，示例可执行文件的文件名将发送给 Microsoft，以帮助跟踪示例使用情况。若要选择退出此数据收集，你可以删除 Main.cpp 中标记为“示例使用遥测”的代码块。

有关 Microsoft 的一般隐私策略的详细信息，请参阅 [Microsoft 隐私声明](https://privacy.microsoft.com/en-us/privacystatement/)。