

SimpleFFBWheel サンプル

*このサンプルは Microsoft Game Development Kit (2020 年 6 月) と互換性があります。*

# 説明

このサンプルでは、GDK でフォース フィードバック ハンドルを使用する方法を示します。

# サンプルのビルド

Xbox One 開発キットを使用している場合、アクティブ ソリューション プラットフォームを Gaming.Xbox.XboxOne.x64 に設定します。

Xbox Series X|S 開発キットを使用している場合、アクティブ ソリューション プラットフォームを Gaming.Xbox.Scarlett.x64 に設定します。

*詳細については、GDK のドキュメントの* 「サンプルの実行」*を参照してください。*

# サンプルの使用方法

サポートされているフォース フィードバックが接続されたホイールがあることを確認します。画面上の読み取りを確認するための入力を行います。A ボタンを押してフォース フィードバックを有効にし、B ボタンを押して無効にします。

# 実装上の注意

このサンプルでは、新しい GameInput API を使用して、レーシング ホイールからの入力を読み取り、フォース フィード バックを提供する方法を説明します。

# 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。