

SimpleFFBWheel 샘플

*이 샘플은 Microsoft 게임 개발 키트(2020년 6월)와 호환됩니다.*

# 설명

이 샘플에서는 GDK에서 포스 피드백 스티어링 휠을 사용하는 방법을 보여 줍니다.

# 샘플 빌드

Xbox One 개발 키트를 사용하는 경우 활성 솔루션 플랫폼을 Gaming.Xbox.XboxOne.x64로 설정합니다.

Xbox Series X|S 개발 키트를 사용하는 경우 활성 솔루션 플랫폼을 Gaming.Xbox.Scarlett.x64로 설정합니다.

*자세한 내용은 GDK 설명서에서* 샘플 실행을 *참조하세요.*

# 샘플 사용

지원되는 포스 피드백이 연결된 휠이 있는지 확인합니다. 입력을 제공하여 화면의 판독값을 확인합니다. 포스 피드백을 사용하려면 A를 누르고 사용하지 않으려면 B를 누릅니다.

# 구현 참고 사항

이 샘플에서는 새로운 GameInput API를 사용하여 레이싱 휠에서 입력을 읽고 포스 피드백을 제공하는 방법을 보여 줍니다.

# 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.