

SimpleFFBWheel 示例

*此示例兼容于 Microsoft 游戏开发工具包（2020 年 6 月）*

# 说明

此示例演示如何在 GDK 中使用力反馈方向盘。

# 生成示例

如果使用 Xbox One 开发工具包，请将活动解决方案平台设置为 Gaming.Xbox.XboxOne.x64。

如果使用 Xbox Series X|S 开发工具包，请将活动解决方案平台设置为 Gaming.Xbox.Scarlett.x64。

*有关详细信息，请参阅 GDK 文档中的*“运行示例”*。*

# 使用示例

确保已连接支持力反馈的滚轮。提供输入以查看屏幕上的阅读内容。按 A 启用强制反馈，按 B 禁用。

# 实现说明

此示例演示如何使用新的 GameInput API 从赛车方向盘读取输入并提供力反馈。

# 隐私声明

在编译和运行示例时，将向 Microsoft 发送示例可执行文件的文件名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/)。