마우스 커서 샘플

*이 샘플은 2018년 4 XDK와 호환됩니다.*

# 설명

이 샘플은 Xbox 앱과 게임에서 마우스 컨트롤을 구현하는 방법을 보여줍니다. 다음의 세 가지 마우스 컨트롤이 설명됩니다: (1) 윈도우 마우스를 읽는 절대 마우스 제어, (2) 윈도우 마우스를 캡처하여 마우스의 모양 제어를 수행하는 상대 마우스 제어, (3) 앱 또는 게임 내에 머물도록 윈도우 마우스를 캡처하는 클립 커서 마우스 제어.

# 샘플 사용하기

이 샘플에서는 UI와 게임 모드와의 상호 작용을 위해 마우스 제어를 사용합니다. 마우스 오른쪽 버튼을 눌러 다른 게임 모드를 종료하고 UI로 돌아갑니다.

# 구현 정보

샘플 전체에서 3 가지 마우스 제어 모드가 일반적으로 참조됩니다.

## 절대 모드 (기본값)

이 모드에서 마우스 커서는 OS에 의해 제어되며 응용 프로그램의 창 밖으로 자유롭게 이동할 수 있습니다. 이것은 대부분의 프로그램에서 매일 사용되는 기본적인 창 상호 작용입니다. ICoreWindow 이벤트 "PointerMoved"는 마우스 움직임을 모니터링하고 읽는 데 사용됩니다.

[터치 입력에 대한 응답 (DirectX 및 C++)](https://msdn.microsoft.com/ko-kr/library/windows/apps/xaml/hh994925.aspx)를 참조하세요.

## 상대 모드

이 모드는 "마우스 모양" 또는 "마우스 이동" 카메라 모드라고도 합니다. 일부 앱 또는 게임은 마우스 위치 대신 마우스의 상대 이동을 기반으로 마우스를 일반 입력 장치로 사용하는 것을 선호할 수 있습니다. 이것은 1 인칭 슈팅 게임에서 흔히 볼 수 있습니다.

샘플에 이 모드를 입력하려면 1인칭 슈터 타일을 선택하세요. 이 모드를 사용하려면 모드를 종료하고 절대 마우스 모드로 돌아가는 방법이 필요합니다. 이 샘플에서 "Esc"를 누르면 모드를 종료하고 메뉴로 돌아갑니다.

이 모드를 구현하려면 시스템 커서를 null로 설정하여 숨기고 마우스 움직임은 ICoreWindow 이벤트 "MouseMoved"를 통해 읽습니다.

[마우스 제어 개발 (DirectX 및 C++)](https://msdn.microsoft.com/ko-kr/library/windows/apps/xaml/hh994925.aspx)를 참조하세요

## 클립 커서 모드

클립 커서 모드는 마우스가 응용 프로그램 창의 경계에 구속되는 절대 모드의 변형입니다. 이 모드를 시작하려면 실시간 전략 타일을 선택하세요. 또한 이 모드에서는 종료하고 절대 모드로 돌아가는 방법이 필요합니다. "Esc"를 누르면 모드가 종료되고 메뉴로 돌아갑니다.

이 모드를 구현하려면 시스템 커서를 null로 설정하여 숨기고 ICoreWindow 이벤트 "MouseMoved"(상대 모드와 비슷함)를 통해 마우스 움직임을 읽습니다. 그런 다음 응용 프로그램은 자체 마우스 커서를 그려 수동으로 위치를 업데이트하고 커서가 창을 떠나지 않도록 해야 합니다. 클립 커서 모드를종료하고 절대 모드로 돌아가면 시스템 커서가 이전에 숨겨진 위치에 나타납니다. 따라서 응용 프로그램이 자체 커서 그리기를 중지하면 시스템 커서는 응용 프로그램 커서가 이전에 그려진 위치로 설정되어야 합니다.

# 알려진 문제점

# 업데이트 기록

2018년 2월 초기 공개

2018년 6월에 업데이트되었으며, 4k를 지원하려면 마우스 위치를 픽셀로 변환해야 합니다.

# 개인정보처리방침

샘플을 컴파일하고 실행할 때 샘플 실행 파일의 이름이 Microsoft로 보내져 샘플 사용을 추적 할 수 있습니다. 이 데이터 수집을 거부하려면 Main.cpp에서 "샘플 사용 텔레메트리"라는 코드 블록을 제거하면 됩니다.

Microsoft의 개인 정보 취급 방침에 대한 일반적인 내용은 [Microsoft 개인 정보 취급 방침](https://privacy.microsoft.com/ko-kr/privacystatement/)을 참조하십시오.