

ユーザー ゲームパッド ペアリングのサンプル

*このサンプルは、2016 年 3 月の Xbox One XDK 以降と互換性があります。*

# 概要

このサンプルでは、ゲームパッド ペアリングとユーザー固有の入力管理にユーザーを実装する方法を紹介します。

# サンプルの使用

各プレーヤーのコントローラーで押されたボタンが、関連するユーザーの横の画面で強調表示されます。

# 実装上の注意

サンプルは、接続されたデバイスの変更を監視します。 デバイスが接続されると、デバイスが画面のリストに追加され、ボタンが押されたかどうか監視します。 ボタンが押されると、ボタンのインデックスとナビゲーション ボタンの両方によって画面上で特定され、コントローラーが割り当てられているユーザーにもマップされます。

# プライバシーステートメント

サンプルをコンパイルして実行すると、サンプルの実行可能ファイルの名前がMicrosoftに送信され、サンプルの使用状況の追跡に役立ちます。このデータ収集を無効にするには、Main.cppの「Sample Usage Telemetry」というラベルの付いたコードブロックを削除します。

マイクロソフトのプライバシーポリシー全般に関する詳細については、 [Microsoftのプライバシーステートメント](https://privacy.microsoft.com/ja-jp/privacystatement/)をご参照ください。