

사용자 게임 패드 페어링 샘플

*이 샘플은 2016 년 3 월 Xbox One XDK 이상과 호환됩니다.*

# 설명

이 샘플은 게임 패드 페어링 및 사용자별 입력 관리를 구현하는 방법을 보여줍니다.

# 샘플 사용하기

각 플레이어의 컨트롤러에서 버튼을 누르면 관련 사용자와 함께 화면에 강조 표시됩니다.

# 구현 정보

샘플은 연결된 장치의 변경 사항을 모니터링합니다. 장치가 연결되면 화면의 목록에 추가되고 버튼 누름이 모니터링됩니다. 버튼을 누르면 버튼의 색인과 컨트롤러가 할당된 사용자뿐만 아니라 매핑된 탐색 버튼을 통해 화면에서 식별됩니다.

# 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.