

用户游戏手柄配对示例

*本示例适用于 2016 年 3 月 Xbox One XDK 或更高版本。*

# 描述

此示例演示了如何实现用户与游戏手柄配对以及用户特定的输入管理。

# 使用样本

在每个玩家的游戏手柄上按下的按钮在屏幕上与相关用户一起突出显示。

# 实施说明

此示例监视所连接设备的变化。 连接某个设备后，系统会将其添加到屏幕上的列表中，并监视按钮操作。 当按下按钮时，它在屏幕上通过按钮的索引和它被映射到的导航按钮以及游戏手柄所分配给的用户来识别。

# 隐私声明

编译和运行示例时，示例可执行文件的文件名将发送给Microsoft以帮助跟踪示例使用情况。要选择退出此数据收集，您可以删除Main.cpp中标记为“Sample Usage Telemetry”的代码块。

有关 Microsoft 隐私政策的更多信息，请参阅 [Microsoft 隐私声明](https://privacy.microsoft.com/zh-cn/privacystatement/)。