

Wheel 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

このサンプルではフォースフィードバックのあるなしに関わらず、Wheelのサポートを実施する方法を示します。

# サンプルの使用

サンプルでは、以下のコントロールを使用しています。

|  |  |
| --- | --- |
| 作用 | ゲームパッド |
| ハイライトされたボタンを選択 | A |
| 違うボタンへと進みます | D-Pad アップ/ダウン/左/右 |

# 実装上の注意 サンプルでは接続されたデバイスでの変化を管理します。 デバイスがWheelとして特定されたものに接続されたら、ハードウェア情報は画面に表示され、入力のために管理されます。 「Wheel特定値」では、角度（そして最大解像度）、スロットル、ブレーキ、クラッチ、ハンドブレーキ、外部出力情報などを含む、Wheel独自の入力メソッドを示します。 以下は、コンソール及びゲーム内でのナビゲーティングエリアに対するインプットを示す、INavigationControllerで露出したナビゲーション値です。

# トップボタン上で、フォースフィードバックの方程式を示すボタン。 これらの方程式はforces.txtに追加し、変更することができます。 この週に方程式をダウンロードするには、方程式の「作成」ボタンを選択するだけです。 そこから開始/停止および一時停止/続けるができます。 加えて、デバイスからのレポートを要求したり、更新したりするボタンがあり、潜在的な問題をデバッグするうえで役立ちます。

# 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。