

휠 샘플

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

# 설명

이 샘플은 힘 피드백이 있거나 없는 휠에 대한 지원을 구현하는 방법을 보여줍니다.

# 샘플 사용하기

이 샘플에서는 다음 컨트롤을 사용합니다:

|  |  |
| --- | --- |
| 액션 | 게임 패드 |
| 강조 표시된 버튼 선택 | A |
| 다른 버튼으로 이동 | D 패드 위/아래/왼쪽/오른쪽 |

# 구현 정보 샘플은 연결된 장치의 변경 사항을 모니터링합니다. 휠로 식별되는 장치가 연결되면 하드웨어 정보가 화면에 표시되고 입력에 대해 모니터링됩니다. "휠 특정 값"은 각도 (및 최대 분해능), 스로틀, 브레이크, 클러치, 수동 브레이크 및 외부 전원 정보를 포함하여 휠에 고유한 입력 방법을 보여줍니다. 아래는 INavigationController를 통해 노출된 네비게이션 값입니다.이 네비게이션 값은 콘솔과 게임에서 영역을 탐색하기 위한 입력을 보여줍니다.

# 상단에는 힘 피드백 방정식을 나타내는 버튼이 있습니다. 이 방정식은 forces.txt에 추가 및 수정할 수 있습니다. 수식을 일주일에 다운로드하려면 방정식의 "만들기" 버튼을 선택하십시오. 거기에서 시작/중지하고 일시 중지/계속 할 수 있습니다. 또한 장치에서 보고서를 요청하고 업데이트하는 버튼이 있어 잠재적 문제를 디버깅하는 데 도움이 됩니다.

# 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.