

方向盘示例

*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对带和不带力反馈的方向盘的支持。

# 使用样本

本示例使用以下控件：

|  |  |
| --- | --- |
| 操作 | 游戏手柄 |
| 选择突出显示的按钮 | A |
| 导航至其他按钮 | 方向键上/下/左/右 |

# 实施说明 此示例监视所连接设备的变化。 连接识别为方向盘的设备后，该设备的硬件信息就会显示在屏幕上并且系统会监视其输入。 “方向盘特定值”显示方向盘特有的输入方法，包括角度（及其最大分辨率）、油门、制动器、离合器、手刹和外部动力信息。 以下是通过 INavigationController 公开的导航值，其显示整个控制台和游戏中导航区域的输入。

# 上面一排是代表力反馈方程式的按钮。 可以在 forces.txt 中添加和修改这些方程式。 要将方程式下载到方向盘，只需选择相应方程式的“创建”按钮。 在这里，您可以开始/停止和暂停/继续。 此外，还有一些按钮可以从设备请求和更新报告，这有助于调试潜在问题。

# 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/)。