

Controller di gioco

Michael Anderson

Traduzione italiana: Pino Toscano



Controller di gioco

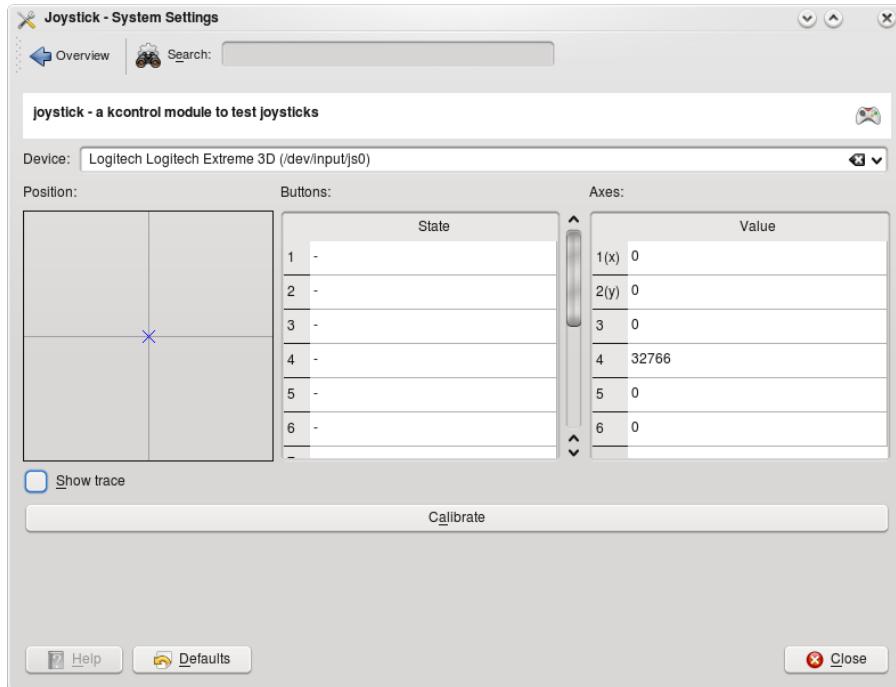
Indice

1 Calibra di controller di gioco	4
----------------------------------	---

Controller di gioco

1 Calibra di controller di gioco

Questo modulo fornisce un'interfaccia per calibrare i controller di gioco e per vedere quali funzioni del controller di gioco sono associate a quali pulsanti o assi logici.



Dispositivo

Qui puoi vedere il percorso del dispositivo. Se hai più di un controller di gioco puoi scegliere quale configurare.

Se nessun controller di gioco è trovato nel tuo computer e sai che ce n'è uno inserito, puoi inserire qui il file corretto del dispositivo.

Posizione

La posizione disegnata degli assi X e Y del joystick del controller di gioco. Abilita **Mostra traccia** per disegnare il percorso del joystick da un punto all'altro.

SUGGERIMENTO

Se il joystick non riesce a raggiungere tutti i punti in questo grafico, oppure non è centrato correttamente, devi calibrare il dispositivo.

Pulsanti

Qui puoi vedere lo stato dei pulsanti del controller di gioco (se sono premuti o no) e se sono associati correttamente. Quando un pulsante è premuto, apparirà **PREMUTO** accanto al numero logico (per come lo vede il computer) del pulsante che è stato premuto.

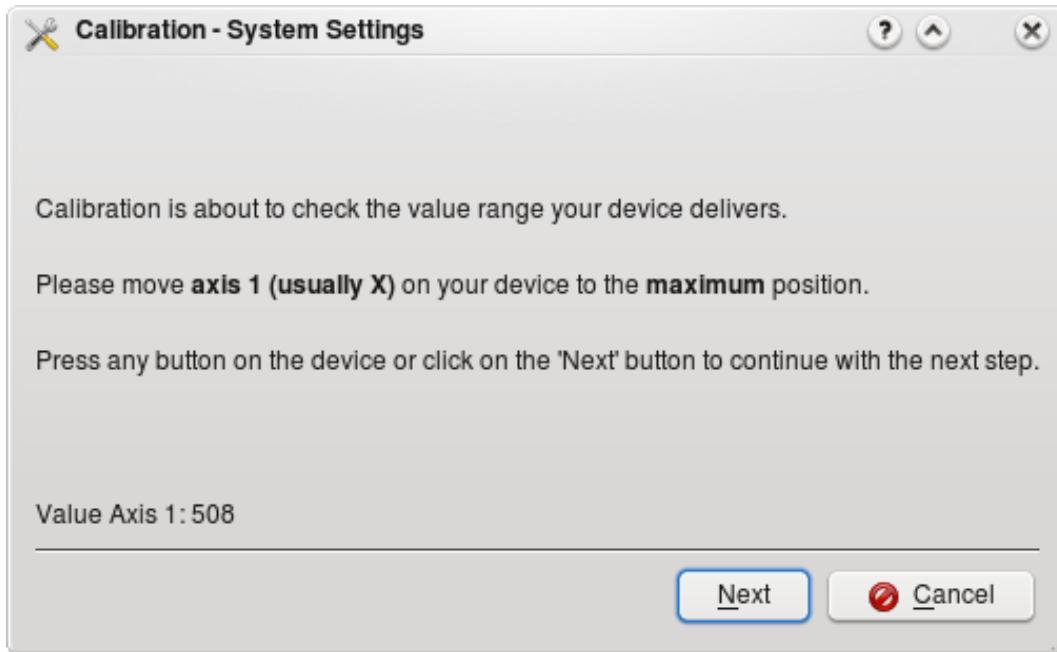
Assi

Questo mostra i valori numerici delle posizioni degli assi. 0 significa che un asse è centrato, mentre i valori massimi e minimi dipendono dal controller di gioco e da ogni suo asse.

Calibra

Premendo **Calibra** sarà aperta una finestra di dialogo per calibrare tutti gli assi dei joystick.

Controller di gioco



Ciascun asse dovrà essere mosso prima alla posizione minima, quindi al centro ed infine alla posizione massima. Un misuratore nell'angolo in basso a sinistra nella finestra di dialogo aiuterà a determinare come i valori aumentano e diminuiscono.