

RTC_GameController_Win 資料

ポート名	Controller_Type	データ型	TimedString			
出力内容	ポートはありますが出力は特に行っていません。					
受け取り方						
ポート名	Button	データ型	TimedULong			
出力内容	PS4 コントローラのボタンの押下状態を出力しています。各ボタンに値を振り分けその値の合計の値を出力しています。ボタンと値の対応表は以下になります。					
	番号	PS4	値	番号	PS4	値
	1	□	1	8	R2	128
	2	×	2	9	SHARE	256
	3	○	4	10	OPTION	512
	4	△	8	11	L3	1024
	5	L1	16	12	R3	2048
	6	R1	32	13	PS	4098
	7	L2	64	14	タッチパッドボタン	8196
	例 1)△を押された時：8 出力					
	例 2)○と L3 を同時に押したとき：4+1024=1028 で 1028 が出力される。					
	※L2、R2 は Analog でも出力されます。					
受け取り方	受け取る値は合計の値なので、合計の値を分解して各ボタンの押下状態を確認する必要があります。					
	以下の①～③をボタン番号 14 から降順に行います。					
	①合計の値とボタンの値を比較する。合計の値がボタンの値以上の場合は②以下なら③の処理を行う。					
	②ボタンが押されていると判定。判定後合計の値からボタンの値を引く。その後①の処理に戻る。					
	③合計の値より下の場合は押されていないと判定。その後①の処理に戻る。					
	例えば×：2、R3：2048、タッチパッドボタン：8196 が押されている場合、合計は 10246 になります。すると処理は以下の流れになります。					
	①if 10246 >= 8196 → ②タッチパッドボタン押下と判定;10246- 8196=2050					
	①if 2050 < 4098 → ③PS 非押下と判定;					
	①if 2050 >= 2048 → ②R3 押下と判定;2050-2048=2					

	<p>①if 2 < 1024 → ③L3 非押下と判定; ①if 2 < 512 → ③OPTION 非押下と判定; ①if 2 < 256 → ③SHARE 非押下と判定; ①if 2 < 128 → ③R2 非押下と判定; ①if 2 < 64 → ③L2 非押下と判定; ①if 2 < 32 → ③R1 非押下と判定; ①if 2 < 16 → ③L1 非押下と判定; ①if 2 < 8 → ③△非押下と判定; ①if 2 < 4 → ③○非押下と判定; ①if 2 >= 2 → ②×押下と判定;2-2=0 ①if 0 < 1 → ③□非押下と判定;</p> <p>上記の処理で押下されたボタンは×、R3、タッチパッドボタンの3つであることが分かります。</p> <p>実施のプログラムの仕方以下の「値確認コンポーネント」を参考にしてください。</p>																										
ポート名	Analog	データ型	TimedDoubleSeq																								
出力内容	<p>アナログの状態を出力します。アナログとは左スティック、右スティック、十字キー、L2、R2のことを指します。各値は配列に入れられて出力されます。ボタンと値と配列の関係は以下になります。</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>PS4 コントローラ</th> <th>値範囲</th> <th>出力配列</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>十字キー↑↓</td> <td>↑押した場合：-1、デフォルト：0、↓押した場合：1</td> <td>data[0]</td> </tr> <tr> <td>十字キー←→</td> <td>←押した場合：-1、デフォルト：0、→押した場合：1</td> <td>data[1]</td> </tr> <tr> <td>左スティック上下</td> <td>上傾き最大時：-1、デフォルト：0、下傾き最大時：1 -1~1の間で値が変化</td> <td>data[2]</td> </tr> <tr> <td>左スティック右左</td> <td>左傾き最大時：-1、デフォルト：0、右傾き最大時：1 -1~1の間で値が変化</td> <td>data[3]</td> </tr> <tr> <td>右スティック上下</td> <td>上傾き最大時：-1、デフォルト：0、下傾き最大時：1 -1~1の間で値が変化</td> <td>data[4]</td> </tr> <tr> <td>右スティック右左</td> <td>左傾き最大時：-1、デフォルト：0、右傾き最大時：1 -1~1の間で値が変化</td> <td>data[5]</td> </tr> <tr> <td>L2</td> <td>デフォルト：-1~押し込み最大：1 -1~1の間で値が変化</td> <td>data[6]</td> </tr> </tbody> </table>			PS4 コントローラ	値範囲	出力配列	十字キー↑↓	↑押した場合：-1、デフォルト：0、↓押した場合：1	data[0]	十字キー←→	←押した場合：-1、デフォルト：0、→押した場合：1	data[1]	左スティック上下	上傾き最大時：-1、デフォルト：0、下傾き最大時：1 -1~1の間で値が変化	data[2]	左スティック右左	左傾き最大時：-1、デフォルト：0、右傾き最大時：1 -1~1の間で値が変化	data[3]	右スティック上下	上傾き最大時：-1、デフォルト：0、下傾き最大時：1 -1~1の間で値が変化	data[4]	右スティック右左	左傾き最大時：-1、デフォルト：0、右傾き最大時：1 -1~1の間で値が変化	data[5]	L2	デフォルト：-1~押し込み最大：1 -1~1の間で値が変化	data[6]
PS4 コントローラ	値範囲	出力配列																									
十字キー↑↓	↑押した場合：-1、デフォルト：0、↓押した場合：1	data[0]																									
十字キー←→	←押した場合：-1、デフォルト：0、→押した場合：1	data[1]																									
左スティック上下	上傾き最大時：-1、デフォルト：0、下傾き最大時：1 -1~1の間で値が変化	data[2]																									
左スティック右左	左傾き最大時：-1、デフォルト：0、右傾き最大時：1 -1~1の間で値が変化	data[3]																									
右スティック上下	上傾き最大時：-1、デフォルト：0、下傾き最大時：1 -1~1の間で値が変化	data[4]																									
右スティック右左	左傾き最大時：-1、デフォルト：0、右傾き最大時：1 -1~1の間で値が変化	data[5]																									
L2	デフォルト：-1~押し込み最大：1 -1~1の間で値が変化	data[6]																									

	R2	デフォルト：-1～押し込み最大：1 -1～1の間で値が変化	data[7]
受け取り方	配列をして送られてきますので、配列をコピーして使用してください。 実施のプログラムの仕方以下の「値確認コンポーネント」を参考にしてください。		
値確認コンポーネント			
https://rtc-fukushima.jp/wp/wp-content/uploads/2018/09/Input_RTC_GameController.zip			