?????????

????????Input System?

??????????

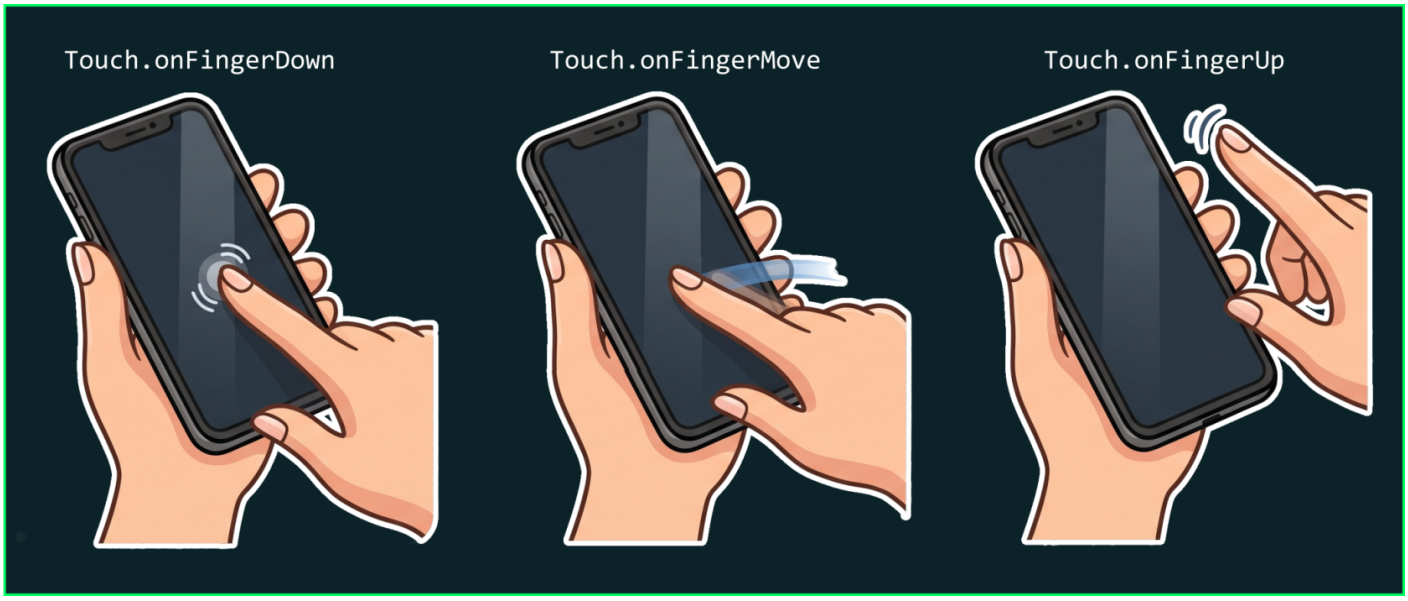
???????

```
using UnityEngine.InputSystem.EnhancedTouch;

// □□□
EnhancedTouchSupport.Enable()

// □□□
EnhancedTouchSupport.Disable()
```

?????????




```
using Touch = UnityEngine.InputSystem.EnhancedTouch.Touch;

// □□□□□□□□□□□
Touch.onFingerDown += □□□□□□;
```

```
// 指は移動中のとき
Touch.onFingerMove += 処理メソッド;

// 指が画面から放したとき
Touch.onFingerUp += 処理メソッド;
```

????????????

```
// finger: 指のデータ
void 処理メソッド(Finger finger)
{
    // イベントを処理
}
```

????????

```
// 現在画面を触れている指の本数（int型）
Touch.activeTouches;

// 現在画面を触れている指のデータ（Finger配列型）
Touch.activeFingers;
```

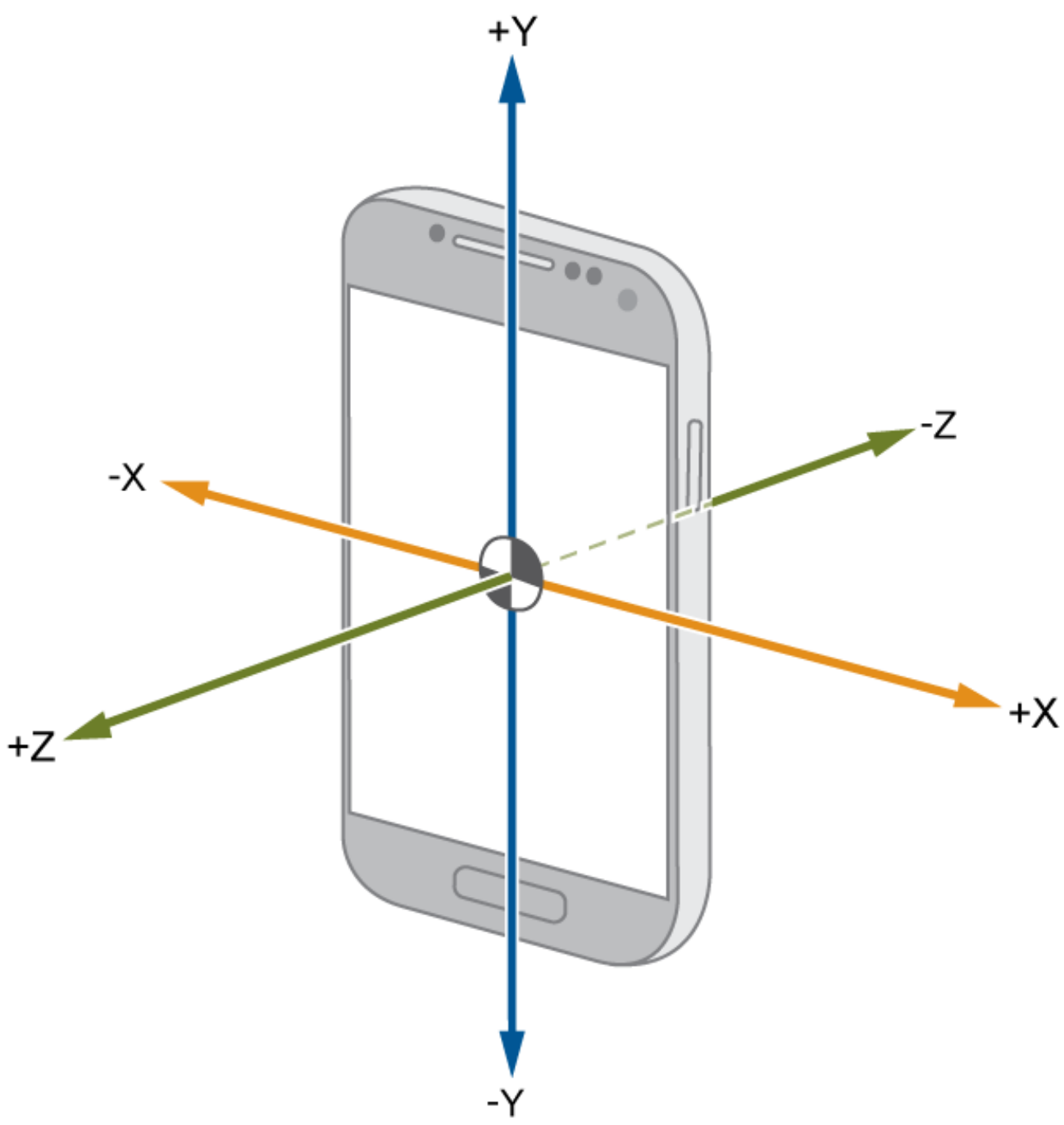
??????Finger?

```
// タッチした画面の位置（Vector2型）
finger.screenPosition

// タッチした指の順番（int型）
// 0 = 1本目
// 1 = 2本目
// 2 = 3本目
// …
// 9 = 10本目
finger.index
```

????????????????

???????



```
using UnityEngine.InputSystem;

// 使えるか?
bool canUse = Accelerometer.current != null;

// 有効化
InputSystem.EnableDevice(Accelerometer.current);

// 無効化
InputSystem.DisableDevice(Accelerometer.current);
```

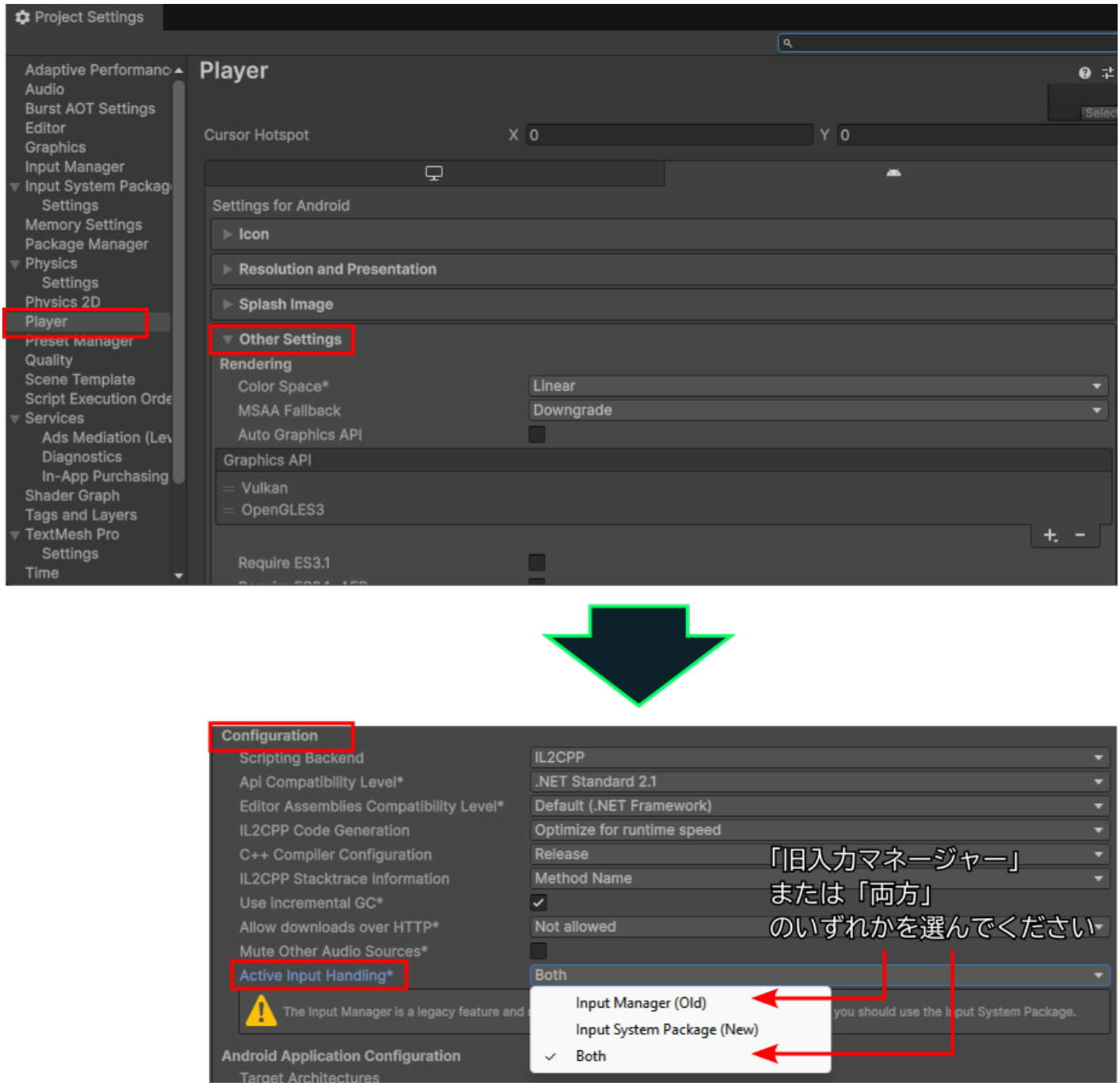
??????

```
// 加速度の値（3次元ベクトル）
Vector3 value = Accelerometer.current.acceleration.ReadValue();
```

加速度センサーの座標系

???????????Input Manager?

以下の機能は「旧入力マネージャー」を使用する機能であるため、「プレーヤー設定」でアクティブな入力を適切に設定しなければならない。



???????

???????

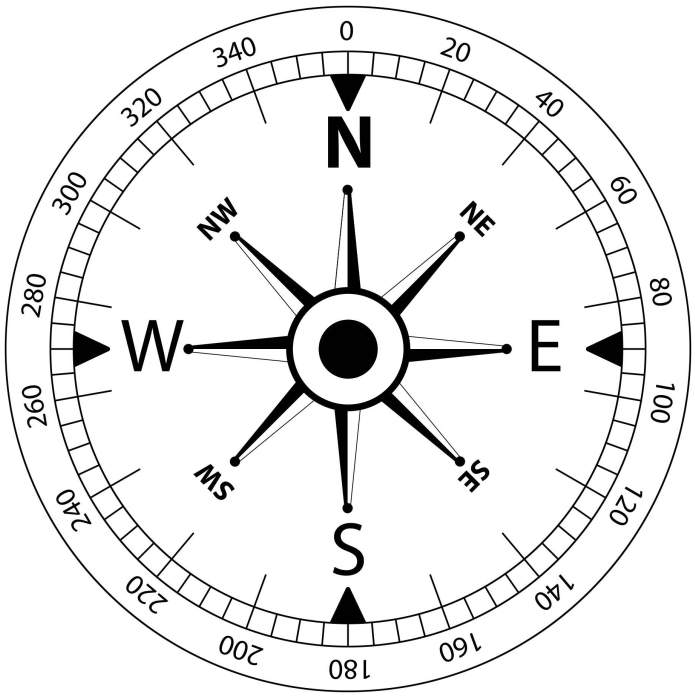
```
// □□□
Input.compass.enabled = true;

// □□□
Input.compass.enabled = false;
```

??????

```
// □□□0□□360□□□□□
float value = Input.compass.trueHeading;
```

`trueHeading` □□□□□□□□□□□□□□



GPS?????????

???????

```
// □□□
Input.location.Start();


// □□□
Input.location.Stop();
```

??????

```
// □□□□
LocationInfo position = Input.location.lastData;
float lat = position.latitude;  // □□
float lon = position.longitude; // □□
```

Revision #3
Created 2026-07-14 07:19:51 UTC by Menendez Francisco
Updated 2026-07-27 23:51:05 UTC by Menendez Francisco