

## Lecture des joysticks sous Windows

La lecture des joysticks utilise une dll standard de windows 'mmsystem.dll'.

La procédure pour interroger un joystick quelconque sous windows depuis un langage évolué est décrite sur le site internet suivant :

<http://tcharles.developpez.com/joystick/>

### *Langage C*

Les exemples sont écrits en langage C.

### *Fonctions disponibles*

La liste est non exhaustive.

- JoySetCapture
- JoyReleaseCapture
- joyGetPos
- joyConfigChanged
- joyGetDevCaps
- joyGetNumDevs
- joyGetPos
- joyGetPosEx
- joyGetThreshold
- joySetThreshold

Pour tous les détails, il suffit de faire une recherche sur internet avec l'une de ces fonctions.

### *Delphi*

Pour Delphi, il faut inclure l'unité `MMSYSTEM`.



## *Exemple de fonction en C*

### **fonction JoySetCapture**

```
MMRESULT joySetCapture(    HWND hwnd,  
                          UINT uJoyID,  
                          UINT uPeriod,  
                          BOOL fChanged );  
/* http://msdn.microsoft.com/en-us/library/ms709363\(VS.85\).aspx ) */
```

### ***Quantité de joysticks***

Jusqu'à 16 joysticks peuvent être utilisés en même temps.

Windows XP/ 2K	Les valeurs valides pour uJoyID vont de 0 (JOYSTICKID1) à 15
Windows NT 4.0	Les valeurs valides sont limitées à JOYSTICKID1 et JOYSTICKID2.