

ソーシャルサンプル

*このサンプルは、Microsoft ゲーム開発キットのプレビュー (2019 年 11 月) に対応しています。*

# 説明

このサンプルでは、Microsoft Gaming SDK (GDK) により提供される Social Manger C-API の使用方法を実演します。

このサンプルには、次のシナリオが含まれます。

* ユーザーを追加し、グループを作成
* フィルターを使用してソーシャル グループを取得
* Social Manager のイベントに応答

# サンプルのビルド

Xbox One の devkit を使用している場合は、アクティブなソリューション プラットフォームを Gaming.Xbox.XboxOne.x64 に設定します。

Project Scarlett を使用している場合は、アクティブなソリューション プラットフォームを Gaming.Xbox.Scarlett.x64 に設定します。

*詳細については、GDK ドキュメント*の「サンプルの実行」を*参照してください*。

# サンプルの使用

標準コントローラーを使用してサンプルを操作します。 画面下部に、実行できるアクションを示すコントローラーの凡例が表示されます。

## サンプル画面

コンピュータのスクリーンショット

自動生成された説明

|  |  |
| --- | --- |
| 動作 | コントローラー |
| 現在のフィルターに合わせて UI を更新する | A ボタン |
| 表示するソーシャル グループを切り替える | LB/RB ショルダー ボタン |
| 終了 | B ボタン/ビュー ボタン |

# 実装に関する注意事項

Social Manager C-API と直接やりとりするコードは SocialManagerIntegration.cpp ファイルにまとめてあります。

# 更新履歴

**初期リリース:***2019 年 9 月*

# プライバシーに関する声明

サンプルをコンパイルして実行すると、サンプルの使用状況を追跡するため、サンプル実行可能ファイルのファイル名が Microsoft に送信されます。このデータ収集を無効にするには、「Sample Usage Telemetry」とラベル付けされた Main.cpp 内のコードのブロックを削除します。

Microsoft のプライバシー方針の詳細については、「[Microsoft プライバシーに関する声明](https://privacy.microsoft.com/en-us/privacystatement/)」を参照してください。