

소셜 샘플

*이 샘플은 Microsoft 게임 개발 키트 미리 보기(2019년 11월)와 호환됩니다.*

# 설명

이 샘플에서는 Microsoft GDK(게이밍 SDK)에서 제공하는 소셜 관리자 C-API를 보여 줍니다.

이 샘플에는 다음에 대한 시나리오가 포함됩니다.

* 사용자 추가 및 그룹 만들기
* 필터 기반 소셜 그룹 검색
* 소셜 관리자 이벤트에 응답

# 샘플 빌드

Xbox One 개발 키트를 사용하는 경우 활성 솔루션 플랫폼을 Gaming.Xbox.XboxOne.x64로 설정하세요.

Project Scarlett을 사용하는 경우 활성 솔루션 플랫폼을 Gaming.Xbox.Scarlett.x64로 설정하세요.

*자세한 내용은 GDK 문서에서* 샘플 실행하기*를 참조하세요.*

# 샘플 사용

샘플은 표준 게임 패드를 사용하여 제어합니다. 화면 아래쪽에 사용 가능한 작업을 포함하는 컨트롤러 범례가 표시됩니다.

## 샘플 화면

컴퓨터 스크린샷

자동 생성되는 설명

|  |  |
| --- | --- |
| 작업 | 게임패드 |
| 현재 필터에 대한 UI 새로 고침 | A 단추 |
| 표시되는 소셜 그룹 토글 | LB 및 RB 숄더 단추 |
| 종료 | B 단추/보기 단추 |

# 구현 참고 사항

소셜 관리자 C-API에 직접 연결되는 코드는 SocialManagerIntegration.cpp 파일에 캡슐화됩니다.

# 업데이트 기록

**초기 릴리스:** *2019년 9월*

# 개인정보처리방침

샘플을 컴파일하고 실행할 때 샘플의 사용을 추적하는 데 도움이 되도록 샘플 실행 파일의 파일 이름이 Microsoft에 전송됩니다. 이 데이터 수집을 옵트아웃하려면 Main.cpp에서 "샘플 사용 원격 분석"이라고 레이블이 지정된 코드 블록을 제거할 수 있습니다.

Microsoft의 일반 개인정보취급방침에 대한 자세한 내용은 [Microsoft 개인정보처리방침](https://privacy.microsoft.com/en-us/privacystatement/)을 참조하세요.