

社交示例

此示例与 Microsoft 游戏开发工具包预览版（2019 年 11 月）兼容

# 说明

本示例演示 Microsoft Gaming SDK (GDK) 提供的社交管理器 C-API。

本示例涉及以下相关应用场景：

* 添加用户并创建组
* 基于筛选器检索社交群组
* 响应社交管理器事件

# 构建示例

如果使用 Xbox One 开发工具包，请将活动解决方案平台设置为 Gaming.Xbox.XboxOne.x64。

如果使用 Project Scarlett，请将活动解决方案平台设置为 Gaming.Xbox.Scarlett.x64。

有关详细信息，请参阅 GDK 文档中的“运行示例”。

# 使用示例

本示例是使用标准游戏手柄进行控制的。 屏幕底部显示提供可用操作的控制器图例。

## 示例屏幕

计算机的屏幕截图

描述已自动生成

|  |  |
| --- | --- |
| 操作 | 游戏手柄 |
| 刷新当前筛选器的 UI | A 按钮 |
| 切换已查看的社交群组 | LB 和 RB 肩按钮 |
| 退出 | B 按钮/“视图”按钮 |

# 实现说明

直接与社交管理器 C-API 交互的代码封装在 SocialManagerIntegration.cpp 文件中。

# 更新历史记录

初始发布：2019 年 9 月

# 隐私声明

在编译和运行示例时，示例可执行文件的文件名将发送给 Microsoft，用于帮助跟踪示例使用情况。要选择退出此数据收集，你可以删除 Main.cpp 中标记为“示例使用遥测”的代码块。

有关 Microsoft 的一般隐私策略的详细信息，请参阅《[Microsoft 隐私声明](https://privacy.microsoft.com/en-us/privacystatement/)》。