

mDNS 샘플

이 샘플은 Microsoft 게임 개발 키트 미리 보기와 호환됩니다(2019년 11월).

# 설명

이 샘플은 mDNS를 사용하여 로컬 네트워크에 게임 서비스와 방송을 등록하는 방법을 보여주며 네트워크 검색 및 확인을 설명합니다.

# 샘플 빌드하기

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.

이 샘플은 Xbox Live 기능을 사용하지 않으며 샌드박스 또는 제목과 관련된 구성을 필요로 하지 않습니다.

자세한 내용은 GDK 문서에서 샘플 실행하기를 참조하세요.

# 샘플 사용

샘플을 실행하면 다음 작업을 수행할 수 있습니다.

* **DNS 등록:** 네트워크 검색용 로컬 디바이스 등록
* **DNS 등록 취소:** 이전에 만든 등록 취소
* **찾아보기 시작:** 등록된 디바이스(셀프 포함)의 연속 네트워크 검색 시작
* **찾아보기 중지:** 이전에 시작한 DNS 찾아보기 취소

옵션을 선택하면 요청한 작업 결과를 보여주는 콘솔에 출력이 표시됩니다.

‘찾아보기 시작’을 선택하면 성공적으로 확인된 검색된 서비스의 끝점이 주기적으로 표시됩니다.

이 기능과 샘플은 여러 디바이스에서 동시에 작동합니다. 예를 들어, 데스크톱용 샘플을 실행하는 경우 Xbox와 PC에서도 검색할 수 있습니다.

# 업데이트 기록

2020년 2월 - 최초 릴리스 2020년 2월

# 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.