

SimpleCrossGenMPSD Sample

*이 샘플은 Microsoft GDK(데스크톱) 및 GDKX(Xbox)(2020년 11월)와 호환됩니다.*

# 설명

이 샘플은 MPSD를 사용하여 교차 생성 게임과 단일 세대 게임 모두에 세션 및 매치메이킹을 구현하는 방법을 보여줍니다. 이 샘플에서는 MPSD 기능의 전체 범위를 보여 주지 않습니다.

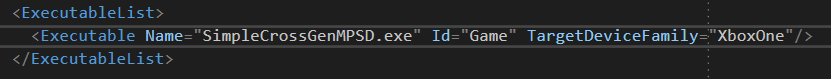
# 샘플 빌드

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

Xbox Series X|S 개발 키트를 사용하는 경우 활성 솔루션 플랫폼을 Gaming.Xbox.Scarlett.x64로 설정합니다.

PC를 사용하는 경우 활성 솔루션 플랫폼을 Gaming.Desktop.x64로 설정합니다.

Xbox Series X|S 개발 키트에서 샘플의 Xbox One 버전을 실행하려면 활성 솔루션 플랫폼을 Gaming.Xbox.XboxOne.x64로 설정하세요. 또한 MicrosoftGame.config 파일에서 TargetDeviceFamily를 XboxOne으로 설정해야 합니다.



*자세한 내용은 GDK 설명서에서* 샘플 실행을 *참조하세요.*

# 샘플 사용

이 샘플은 단일 세대 및 교차 세대 시나리오 모두에서 MPSD를 사용하여 세션을 관리하는 방법에 대한 단순화된 데모를 보여줍니다.

**게임 세션 호스트** - 진행 중인 초대 및 참여를 지원하는 간단한 게임 세션을 호스트합니다.

**매치 메이킹 시작** – 로비 세션을 생성하고 매치 메이킹 프로세스를 시작합니다.

**게임 세션 호스트(CrossGen)** - 세대 간 초대를 지원하고 진행 중인 참여를 지원하는 간단한 게임 세션을 호스트합니다.

**매치 메이킹 시작(CrossGen)** - 로비 세션을 생성하고 세대 간 매치 메이킹 프로세스를 시작합니다.

**매치 메이킹 취소** – 매치 메이킹을 취소하고 활성 로비 세션을 종료합니다.

**세션 나가기** – 활성 게임 세션을 나갑니다.

**친구 초대** – 사용자의 친구 목록에 있는 플레이어에게 초대를 보내기 위한 셸 UI를 엽니다.

## 메인 화면

Graphical user interface, text, website

Description automatically generated

# 구현 참고 사항

MPSD 사용량은 모두 SessionManager.h/.cpp에서 찾을 수 있습니다. 여기에서 다음과 같은 데모를 찾을 수 있습니다.

* 세션 생성, 참여 및 나가기
* 매치 메이킹 시작 및 취소
* MPSD 구독 및 이벤트 관리
* 초대 보내기
* 활동 관리

자세한 API 참고 사항 및 사용법은 MPSD 문서를 참조하세요.

# 세션 템플릿

이것은 4개의 세션 템플릿에도 동일하게 사용됩니다. GameSession, GameSessionCrossGen, LobbySession 및 LobbySessionCrossGen. 이러한 세션 간의 핵심 차이점은 crossPlay 기능에 대해 설정한 값입니다. 교차 생성을 지원하는 세션의 경우 crossPlay 기능은 true로 설정되고 단일 생성과 함께 사용하기 위한 세션에 대해서는 false로 설정됩니다.

Text

Description automatically generated

# 업데이트 기록

2021년 2월 - 2021년 2월 초기 릴리스

# 개인정보 처리방침

샘플을 컴파일하고 실행하는 경우 샘플 사용량을 추적할 수 있도록 샘플 실행 파일의 파일 이름이 Microsoft에 전송됩니다. 이 데이터 수집을 옵트아웃하려면 "샘플 사용량 원격 분석"으로 레이블이 지정된 Main.cpp에서 코드 블록을 제거할 수 있습니다.

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