

SimpleCrossGenMPSD 示例

*此示例与 Microsoft GDK（桌面）和 GDKX (Xbox)（2020 年 11 月）兼容*

# 说明

本示例演示了如何使用 MPSD 来实现跨代和单代游戏的会话和匹配。此示例不演示 MPSD 功能的完整广度。

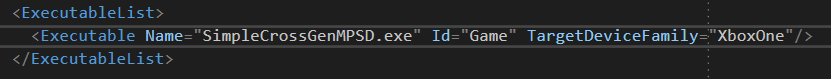
# 生成示例

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 Xbox Series X|S 开发工具包，请将活动解决方案平台设置为 Gaming.Xbox.Scarlett.x64。

如果使用电脑，请将活动解决方案平台设置为 Gaming.Desktop.x64。

如果要在 Xbox Series X|S 开发工具包上运行示例 Xbox One 版本，请将活动解决方案平台设置为 Gaming.Xbox.XboxOne.x64。还需要在 MicrosoftGame.config 文件中将 TargetDeviceFamily 设置为 XboxOne。



*有关详细信息，请参阅 GDK 文档中的*“运行示例”*。*

# 使用示例

此示例简单演示了如何使用 MPSD 管理针对单代和跨代方案的会话。

**主持游戏会话** - 主持一个简单的游戏会话，支持进程中邀请和加入。

**启动匹配**–创建大厅会话并开始匹配过程。

**主持游戏会话（跨代系）** - 主持支持跨代进程中邀请和加入的简单游戏会话。

**启动匹配（跨代系）**- 创建大厅会话并开始跨代匹配过程。

**取消匹配**–取消匹配并退出活动大厅会话

**保存会话**–离开活动游戏会话。

**邀请好友**–打开 shell UI，向用户好友列表中的玩家发送邀请。

## 主屏幕

Graphical user interface, text, website

Description automatically generated

# 实现说明

MPSD 用法全部在 SessionManager.h/.cpp 中。 在这里，你将找到以下内容的演示：

* 创建、加入、离开会话
* 启动和取消匹配
* 管理 MPSD 订阅和事件
* 正在发送邀请
* 管理活动

请参阅 MPSD 文档，了解详细的 API 说明和用法。

# 会话模板

它同样可用于四个会话模板：GameSession、GameSessionCrossGen、LobbySession、LobbySessionCrossGen。这些会话之间的核心区别是它们为 crossPlay 功能设置的值。对于支持跨代的会话，crossPlay 功能设置为 true，对于单代的会话，该功能设置为 false。

Text

Description automatically generated

# 更新历史记录

2021 年 2 月 - 初始版本 2021 年 2 月

# 隐私声明

在编译和运行示例时，将向 Microsoft 发送示例可执行文件的文件名以帮助跟踪示例使用情况。若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/)。