

ソーシャル サンプル

*このサンプルは Microsoft Game Development Kit (2020 年 6 月) と互換性があります*

# 説明

このサンプルでは、Microsoft Gaming SDK (GDK) によって提供される Social Manager C-API を示します。

このサンプルには、次のシナリオが含まれています:

* ユーザーの追加とグループの作成
* フィルターに基づくソーシャル グループの取得
* Social Manager イベントの使用

# サンプルのビルド

* Xbox One 開発キットを使用している場合は、アクティブなソリューション プラットフォームを **Gaming.Xbox.XboxOne.x64** に設定します。
* Project Scarlett を使用している場合は、アクティブなソリューション プラットフォームを **Gaming.Xbox.Scarlett.x64** に設定します。

*詳細については、GDK のドキュメントの*「サンプルの実行」*を参照してください。*

# サンプルの使用方法

サンプルは、標準のゲームパッドまたはキーボードを使用して制御されます。画面の下部には、使用可能なすべてのアクションを含む入力凡例が表示されます。

## サンプル画像

Text

Description automatically generated

|  |  |
| --- | --- |
| 操作 | ゲームパッド |
| ユーザーのサインイン | メニュー ボタン/Tab キー |
| 現在のフィルターの UI を更新する | ボタン/F5 キー |
| ソーシャル グループの表示を変更する | LB および RB ショルダー ボタン/左方向キーまたは右方向キー |
| 終了 | ビュー ボタン/ESC キーが押されました。 |

# 実装上の注意

Social Manager API と直接インターフェイスするコードは、SocialManagerIntegration.cpp ファイルにカプセル化されます。

# プライバシーに関する声明

サンプルをコンパイルして実行する場合、サンプルの使用状況を追跡するために、サンプル実行ファイルのファイル名が Microsoft に送信されます。このデータ コレクションからオプトアウトするには、Main.cpp の「Sample Usage Telemetry」というラベルの付いたコードのブロックを削除します。

全般的な Microsoft のプライバシー ポリシーの詳細については、「[Microsoft のプライバシーに関する声明](https://privacy.microsoft.com/en-us/privacystatement/)」を参照してください。

# 更新履歴

**更新日:***2021 年 7 月*

**初回リリース:***2019 年 9 月*