

소셜 샘플

*이 샘플은 Microsoft 게임 개발 키트와 호환 가능(2020년 6월)*

# 설명

이 샘플에서는 Microsoft GDK(게임 SDK)에서 제공하는 소셜 관리자 C-API를 보여 줍니다.

이 샘플에는 다음에 대한 시나리오가 포함되어 있습니다.

* 사용자 추가 및 그룹 만들기
* 필터를 기반으로 소셜 그룹 검색
* 소셜 관리자 이벤트에 응답

# 샘플 빌드

* Xbox One 개발 키트를 사용하는 경우 활성 솔루션 플랫폼을 **Gaming.Xbox.XboxOne.x64**로 설정합니다.
* Project Scarlett를 사용하는 경우 활성 솔루션 플랫폼을 **Gaming.Xbox.Scarlett.x64**로 설정합니다.

*자세한 내용은 GDK 설명서에서* 샘플 실행을 *참조하세요.*

# 샘플 사용

샘플은 표준 게임 패드 또는 키보드를 사용하여 제어됩니다. 화면 아래쪽에는 사용 가능한 모든 작업이 포함된 입력 범례가 표시됩니다.

## 샘플 화면

Text

Description automatically generated

|  |  |
| --- | --- |
| 액션 | 게임 패드 |
| 사용자 로그인 | 메뉴 버튼/<Tab> 키 |
| 현재 필터의 UI 새로 고침 | A 버튼/F5 키 |
| 조회한 소셜 그룹 변경 | LB 및 RB 어깨 버튼/왼쪽 또는 오른쪽 화살표 키 |
| 끝내기 | 보기 버튼/<Esc> 키 |

# 구현 참고 사항

소셜 관리자 API와 직접 인터페이스하는 코드는 SocialManagerIntegration.cpp 파일에 캡슐화됩니다.

# 개인정보처리방침

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 개인정보 처리방침](https://privacy.microsoft.com/en-us/privacystatement/)을 참조하세요.

# 업데이트 기록

**업데이트 날짜:** *2021년 7월*

**초기 릴리스:** *2019년 9월*