

mDNS サンプル

*このサンプルは、Microsoft ゲーム開発キットのプレビュー (2019 年 11 月) に対応しています。*

# 説明

このサンプルでは、mDNS を使用して、ゲームサービスを登録し、ローカル ネットワーク全体にブロードキャストする方法を示します。また、ネットワーク探索 & 解決のデモンストレーションを示します。

# サンプルのビルド

Xbox One の devkit 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。

このサンプルで Xbox Live 機能を使用することはありません。サンドボックスやタイトルに関連するものを設定する必要はありません。

*詳細については、GDK 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

サンプルを実行すると、次の操作が実行できます。

* **DNS の登録:**ローカル デバイスを登録してネットワーク検出を行う
* **DNS の登録を解除する:**以前に作成した登録を解除する
* **ブラウズの開始:**継続的なネットワーク検出を開始する (自己を含む)
* **ブラウズの停止:**以前に開始した DNS ブラウズをキャンセルします。

オプションを選ぶと、コンソールに、要求されたアクションの結果が表示されます。

[ブラウズの開始] が選択された場合、正常に解決されたサービスのエンドポイントが、定期的に表示されます。

この機能とサンプルのクロス デバイス関数では、たとえば、このサンプルのデスクトップ版を実行すると、Xbox と PC が相互検出できるようになります。

# 更新履歴

2020 年 2月 - 初期リリース 2020 年 2 月

# 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と、サンプルの使用状況を追跡するため、サンプル実行可能ファイルのファイル名が Microsoft に送信されます。このデータ収集を無効にするには、「Sample Usage Telemetry」とラベル付けされた Main.cpp 内のコードのブロックを削除します。

Microsoft のプライバシー方針の詳細については、「[Microsoft 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。