

AdvancedExceptionHandling 샘플

*이 샘플은 Microsoft 게임 개발 키트(2020년 6월)와 호환됨*

# 설명

이 샘플에서는 제목에서 발생할 수 있는 예외를 처리하는 몇 가지 고급 방법을 보여 줍니다.

* 별도의 프로세스를 사용하여 크래시 덤프 저장 – 별도의 프로세스를 사용하여 크래시 덤프를 생성하는 방법을 보여 줍니다. 크래시 덤프를 만드는 데 권장되는 패턴입니다.
* Windows 오류 보고에 사용자 지정 데이터 추가 – 나중에 분석할 수 있도록 Microsoft 서버에 크래시 덤프와 함께 업로드되는 Windows 오류 보고 시스템에 데이터를 추가하는 방법을 보여 줍니다.
* 크래시 덤프 업로드 중 – 크래시 덤프가 제목 실행에 방해가 되지 않고 더 많은 예외를 발생시키지 않도록 해당 서버에 크래시 덤프를 업로드하는 방법을 보여줍니다.
* 일시 중단/재개(PLM) 중 예외 처리 – PLM 일시 중단/재개 경로 중에 발생하는 예외를 처리하는 방법을 보여 줍니다.
* 전체 예외 시스템 – 모든 부분을 전체 예외 시스템으로 통합합니다.

# 샘플 빌드

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

Xbox Series X|S를 사용하는 경우 활성 솔루션 플랫폼을 Gaming.Xbox.Scarlett.x64로 설정합니다.

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

*자세한 내용은 GDK 설명서에서* 샘플 실행을 *참조하세요.*

# 샘플 사용

각 데모에 대해 컨트롤러의 해당 버튼을 누릅니다. 예외가 발생할 때 코드에서 수행되는 작업 순서가 디스플레이에 표시됩니다.

# 구현 참고 사항

모든 예제는 예제 폴더에 포함됩니다. 각 시스템에 대한 세부 정보와 작동 방식이 자세히 설명되어 있습니다.

# 업데이트 기록

2021년 6월 최초 출시

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