SimpleDirectStorage のサンプル

*このサンプルは、Microsoft ゲーム開発キットのプレビュー (2020 年 2 月) に対応しています*

# 説明

このサンプルでは、DirectStorage のさまざまな使用方法を説明します。

* SimpleLoad – DirectStorage を初期化し、ファイルを開き、リクエストをキューに加え、完了を待つのに必要な最低限のインターフェイスです。
* StatusBatch – 通知の状態の配列を使用してリクエストのバッチを作成する方法を実演します。
* StatusFence – 通知の ID3DFence を使用してリスエストのバッチを作成する方法を実演します。
* MultipleQueues – 異なる優先度を使用して、複数のキューを作成する方法を実演します。
* Cancellation – 保留中のリクエストを取り消す方法を実演します。
* RecommendedPattern – DirectStorage を使用して最大のパフォーマンスを実現するための推奨パターンを説明します。
* ZLibDecompression – zlib 圧縮解除ハードウェアの使用方法を実演します。

# サンプルのビルド

このサンプルは、Xbox One とデスクトップ PC をサポートしていません。DirectStorage は、Gaming.Xbox.Scarlett.x64 の設定でのみサポートされます。

*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

このサンプルでは、データ ファイルを自動的に作成し、指定されたサブピースをそれぞれ実行します。

# 実装に関する注意事項

SampleImplementations フォルダーにすべての実装が置かれています。各手順を詳しく説明したドキュメントが用意されています。

BCPack 圧縮の使用例は、テクスチャ圧縮のサンプルをご覧ください。

zlib ライブラリ (バージョン 1.2.11) は、次のライセンスの下で提供されています: <http://zlib.net/zlib_license.html>

# 更新履歴

初期リリース: 2019 年 11 月

2020 年 2 月:zlib の圧縮解除をサポートするよう更新

# 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。