SimpleDirectStorage 샘플

*이 샘플은 Microsoft 게임 개발 키트 미리 보기(2020년 2월)와 호환됩니다.*

# 설명

이 샘플에서는 DirectStorage를 사용하는 몇 가지 방법을 보여 줍니다.

* SimpleLoad - DirectStorage를 초기화하고, 파일을 열고, 요청을 큐에 저장하고, 완료를 기다리는 최소 인터페이스입니다.
* StatusBatch – 알림을 위해 상태 배열을 사용하여 요청 일괄 처리를 만드는 방법을 설명합니다.
* StatusFence – 알림을 위해 ID3DFence를 사용하여 요청 일괄 처리를 만드는 방법을 설명합니다.
* MultipleQueues – 다른 우선 순위 수준을 사용하여 여러 큐를 만드는 방법을 보여 줍니다.
* Cancellation – 대기 중인 요청을 취소하는 방법을 보여 줍니다.
* RecommendedPattern – DirectStorage를 사용하여 최대 성능을 구현하기 위해 권장되는 패턴을 보여 줍니다.
* ZLibDecompression – zlib 압축 해제 하드웨어를 사용하는 방법을 설명 합니다.

# 샘플 빌드

이 샘플은 Xbox One 또는 Desktop을 지원하지 않습니다. DirectStorage는 Gaming.Xbox.Scarlett.x64 구성에서만 지원됩니다.

*자세한 내용은 GDK 문서에서* 샘플 실행하기*를 참조하세요.*

# 샘플 사용

이 샘플에서는 데이터 파일을 자동으로 만든 다음, 언급된 각 하위 요소를 실행합니다.

# 구현 참고 사항

모든 구현은 SampleImplementations 폴더에 포함됩니다. 수행되는 각 단계가 자세히 문서화되어 있습니다.

BCPack 압축을 사용하는 방법에 대한 예제는 TextureCompression 샘플을 참조하세요.

zlib 라이브러리(버전 1.2.11)는 <http://zlib.net/zlib_license.html> 라이선스에 따라 좌우됩니다.

# 업데이트 기록

최초 릴리스 2019년 11월

2020년 2월: Zlib 압축 해제를 지원하도록 업데이트됨

# 개인정보처리방침

샘플을 컴파일하고 실행할 때 샘플 사용을 추적하는 데 도움이 되도록 샘플 실행 파일의 파일 이름이 Microsoft에 전송됩니다. 이 데이터 수집을 옵트아웃하려면 Main.cpp에서 "샘플 사용 원격 분석"이라고 레이블이 지정된 코드 블록을 제거할 수 있습니다.

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