SimpleDirectStorage 示例

此示例与 Microsoft 游戏开发工具包预览版（2020 年 2 月）兼容

# 说明

此示例展示了使用 DirectStorage 的几种不同方法。

* SimpleLoad - 初始化 DirectStorage、打开文件、将请求排入队列并等待完成的最小接口。
* StatusBatch - 演示如何使用通知的状态数组创建一批请求。
* StatusFence - 演示如何使用通知的 ID3DFence 创建一批请求。
* MultipleQueues - 演示如何使用不同的优先级级别创建多个队列。
* Cancellation - 演示如何取消挂起的请求。
* RecommendedPattern – 演示使用 DirectStorage 实现最佳性能的推荐模式。
* ZLibDecompression - 演示如何使用 zlib 解压缩硬件。

# 构建示例

此示例不支持 Xbox One 或台式机。仅在 Gaming.Xbox.Scarlett.x64 配置中支持 DirectStorage。

有关详细信息，请参阅 GDK 文档中的“运行示例”。

# 使用示例

示例将自动创建一个数据文件，然后执行所提及的每个子片段。

# 实现说明

所有实现均包含在 SampleImplementations 文件夹中。每一步都有详细的文档记录。

有关如何使用 BCPack 压缩的示例，请参阅 TextureCompression 示例。

zlib 库（版本 1.2.11）受此许可证的制约：<http://zlib.net/zlib_license.html>

# 更新历史记录

初始发布：2019 年 11 月

2020 年 2 月：更新以支持 Zlib 解压缩

# 隐私声明

在编译和运行示例时，会将示例可执行文件的文件名发送给 Microsoft，用于帮助跟踪示例使用情况。要选择退出此数据收集，你可以删除 Main.cpp 中标记为“示例使用遥测”的代码块。

有关 Microsoft 的一般隐私策略的详细信息，请参阅《[Microsoft 隐私声明](https://privacy.microsoft.com/en-us/privacystatement/)》。