

SimpleDirectStorageCombo 示例

*此示例兼容于 Microsoft 游戏开发工具包（2020 年 6 月）*

# 说明

此示例演示了在主机和桌面上使用 DirectStorage 的几种不同方法。

* SimpleLoad - 用于初始化 DirectStorage、打开文件、将请求排入队列并等待完成的最小界面。
* StatusBatch - 演示如何使用状态数组创建一批请求以进行通知。
* StatusFence - 演示如何使用 ID3DFence 创建一批请求以进行通知。
* MultipleQueues - 演示如何使用不同的优先级创建多个队列。
* Cancellation - 演示如何取消挂起的请求。
* RecommendedPattern - 演示使用 DirectStorage 实现最高性能的建议模式。
* Xbox 硬件解压缩 - 演示在 Xbox Series X|S 主机上运行时如何使用硬件 zlib 解压缩。
* Xbox 内存中硬件解压缩 - 演示如何使用 Xbox Series X|S 主机上提供的硬件 zlib 解压缩来解压缩内存中已有的数据。
* Xbox 软件解压缩 - 演示如何在 Xbox One 系列主机上运行时使用软件 zlib 解压缩。

# 生成示例

此示例支持以下平台

* Gaming.Desktop.x64
  + 使用电脑 API 集上的 DirectStorage。
* Gaming.Scarlett.xbox.x64
  + 使用 Xbox Series X|S 主机上提供的 Xbox DirectStorage 实现
* Gaming.XboxOne.xbox.x64
  + 使用提供的软件仿真层，该层提供 Xbox DirectStorage 实现的功能，但在内部使用 Win32 API 集。

*有关详细信息，请参阅 GDK 文档中的*“运行示例”*。*

# 使用示例

该示例将自动创建一个数据文件，然后执行所述的每个子部分。

# 实施说明

所有实施都包含在 SampleImplementations 文件夹中。其中详细介绍了每个步骤的详细信息。

若要了解如何使用 BCPack 压缩的示例，请参阅 TextureCompression 示例。

zlib 库（版本 1.2.11）受此许可证约束：<http://zlib.net/zlib_license.html>

# 更新历史记录

初始版本 2022 年 2 月

# 隐私声明

在编译和运行示例时，示例可执行文件的文件名将发送给 Microsoft，以帮助跟踪示例使用情况。若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/)。