OSPrimitiveTestCombo サンプル

*このサンプルは Microsoft Game Development Kit (2020 年 6 月) と互換性があります。*

# 説明

このサンプルは、ドキュメントの「同期プリミティブのコスト」エントリで動作します。ドキュメントに示されているすべての数値は、このサンプルから生成されました。このサンプルを使用すると、ベンチマークの手法を調べたり、他の構成をモデル化したりすることができます。

# サンプルのビルド

Xbox One 開発キットを使用している場合、アクティブ ソリューション プラットフォームを Gaming.Xbox.XboxOne.x64 に設定します。

Xbox Series X|S 開発キットを使用している場合、アクティブ ソリューション プラットフォームを Gaming.Xbox.Scarlett.x64 に設定します。

PC を使用している場合には、アクティブ ソリューション プラットフォームを Gaming.Desktop.x64 に設定します。

*詳細については、GDK のドキュメントの*「サンプルの実行」*を参照してください。*

# 更新履歴

初回リリース 2020 年 11 月

# プライバシー ステートメント

サンプルをコンパイルして実行する場合、サンプルの使用状況を追跡するために、サンプル実行ファイルのファイル名が Microsoft に送信されます。このデータ コレクションからオプトアウトするには、Main.cpp の「Sample Usage Telemetry」というラベルの付いたコードのブロックを削除します。

全般的な Microsoft のプライバシー ポリシーの詳細については、「[Microsoft プライバシー ステートメント](https://privacy.microsoft.com/en-us/privacystatement/)」を参照してください。