クラウド変数の置換サンプル

*このサンプルは Microsoft Game Development Kit (2021 年 4 月) と互換性があります*

# 説明

このサンプルでは、タッチ アダプテーション キットの状態をゲーム内から変更する方法を示します。

Text

Description automatically generated

# サンプルの使用方法

サンプルを起動する前に、ゲーム ストリーミングが有効になっていることを確認します。互換性のあるクライアント アプリ (Xbox ゲーム ストリーミング テスト アプリなど) を使用して、サンプルを実行しているコンソールに接続します。接続したら、ストリーミング クライアントの存在を反映するようにサンプルを変更する必要があります。「標準コントローラー」の TAK が読み込まれたことを確認します。

トリガー ボタンを押して、CTRL の B ボタンの不透明度を変更します。方向パッドを上に押して Y ボタンの表示を切り替え、方向パッドを下に押して、A ボタンの有効な状態を切り替えます。

# 実装上の注意

このサンプルでは、xCloud 用クラウド対応 API の使用方法を示します。

レイアウトは、サンプル レイアウト ディレクトリにあり、 GitHub: <https://github.com/microsoft/xbox-game-streaming-tools/tree/master/touch-adaptation-kit/touch-adaptation-bundles> からのものです。

# バージョン履歴

2021 年 7 月:初期サンプル

# 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。