클라우드 변수 대체 샘플

*이 샘플은 Microsoft 게임 개발 키트(2021년 4월)와 호환 가능합니다.*

# 설명

이 샘플에서는 게임 내에서 터치 적응 키트의 상태를 변경하는 방법을 보여 줍니다.

Text

Description automatically generated

# 샘플 사용

샘플을 시작하기 전에 게임 스트리밍이 사용하도록 설정되어 있는지 확인합니다. 호환 가능한 클라이언트 앱(예: Xbox 게임 스트리밍 테스트 앱)을 사용하여 샘플을 실행하는 콘솔에 연결합니다. 연결되면 스트리밍 클라이언트의 현재 상태를 반영하도록 샘플을 변경해야 합니다. “표준 컨트롤러” TAK가 로드되었는지 확인합니다.

트리거 단추를 눌러 TAK에서 B 버튼의 불투명도를 변경합니다. 방향 패드를 위로 눌러 Y 버튼의 표시 유형을 토글하고 방향 패드를 아래로 눌러 A 버튼의 사용 상태를 전환합니다.

# 구현 참고 사항

이 샘플에서는 xCloud에 클라우드 인식 API를 사용하는 방법을 보여 줍니다.

레이아웃은 샘플 레이아웃 디렉터리에 있으며, 출처는 샘플 레이아웃 GitHub <https://github.com/microsoft/xbox-game-streaming-tools/tree/master/touch-adaptation-kit/touch-adaptation-bundles>입니다.

# 버전 기록

2021년 7월: 시작 샘플

# 개인정보처리방침

샘플을 컴파일하고 실행하는 경우 샘플 사용량을 추적할 수 있도록 샘플 실행 파일의 파일 이름이 Microsoft에 전송됩니다. 이 데이터 수집을 옵트아웃하려면 "샘플 사용량 원격 분석"으로 레이블이 지정된 Main.cpp에서 코드 블록을 제거할 수 있습니다.

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