简单云感知示例

*此示例与 Microsoft 游戏开发工具包（2021 年 4 月）兼容*

# 说明

此示例演示如何检测游戏流式处理客户端、更改屏幕控件布局、读取触摸点。

A screenshot of a computer

Description automatically generated with medium confidence

# 使用示例

在启动示例之前，请确保已启用游戏流式处理。可以在“流式处理”部分的“开发者主页”中执行此操作，或从“游戏”命令提示符运行 xbgamestream startlistening。

使用任何兼容的客户端应用（如 Xbox 游戏流式处理测试应用）连接到运行示例的主机。连接后，该示例应更改以反映流式处理客户端的存在。

该示例包括可通过在游戏命令提示符中运行来加载的示例布局：

tak serve --takx-file sample-layouts.takx

按下按钮可查看它们的显示，移动操纵杆和触发器以查看其读数。按 A（或覆盖中的 A 等效项）切换到新的覆盖。如果客户端已启用触摸，请触摸屏幕以查看正在读取的触摸点。

# 实现说明

此示例演示如何使用适用于 xCloud 的云感知 API。

布局来自示例布局 GitHub：<https://github.com/microsoft/xbox-game-streaming-tools/tree/master/touch-adaptation-kit/touch-adaptation-bundles>

# 版本历史记录

2021 年 5 月:初始示例

2022 年 3 月:更新以更正初始化代码

# 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/)。