シンプルな再生サウンド ストリームのサンプル

*このサンプルは、2015 年 11 月の Xbox One XDK 以降と互換性があります。*

# 概要

このサンプルでは、Xbox One で XAudio2 を使用して wav ファイルをストリーミングする方法を紹介します。



# サンプルの使用

サンプルには、[表示] ボタンを使用して終了する以外にコントロールはありません。

# 実装上の注意

このサンプルでは、独自の WAV ファイル パーサーを使用して wav ファイルをストリーミングする方法を紹介します。

XAudio2 を使ったストリーミングの他の例については、[GitHub](https://github.com/walbourn/directx-sdk-samples/tree/master/XAudio2) を参照してください。

* **XAudio2AsyncStream** は、Win32 非バッファ オーバーラップ I /O をサポートするためにディスク上の. WAV データを準備します。
* **XAudio2MFStream** は、Media Foundation Source Reader を使用して WMA ファイルからデータを解凍します。

# 既知の問題点

このサンプルはストリーミング XMA または xWMA .wav ファイルをサポートしません。

# 更新履歴

最初のリリース、2012 年 3 月2018 年 9 月にリリースされた新しい ATG サンプルテンプレートを使用して書き換えます。

# 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と、サンプルの実行可能ファイルの名前がMicrosoftに送信され、サンプルの使用状況の追跡に役立ちます。このデータ収集を無効にするには、Main.cppの「Sample Usage Telemetry」というラベルの付いたコードブロックを削除します。

マイクロソフトのプライバシーポリシー全般に関する詳細については、 [Microsoftのプライバシーステートメント](https://privacy.microsoft.com/ja-jp/privacystatement/)をご参照ください。