간단한 사운드 스트림 재생 샘플

*이 샘플은 Xbox One XDK 의 2015 년 11 월 이상버전과 호환됩니다.*

# 설명

이 샘플에서는 Xbox One에서 XAudio2를 사용하여 wav 파일을 스트리밍하는 방법을 보여줍니다.



# 샘플 사용하기

샘플에는 보기 단추를 통해 종료하는 것 이외의 다른 컨트롤이 없습니다.

# 구현 정보

이 샘플은 자체 WAV 파일 파서를 사용하여 wav 파일을 스트리밍하는 방법을 보여줍니다.

XAudio2로 스트리밍을 하는 다른 예는 다음을 참조하십시오 [GitHub](https://github.com/walbourn/directx-sdk-samples/tree/master/XAudio2):

* **XAudio2AsyncStream** Win32 비버퍼 오버랩 I / O를 지원하기 위해 디스크상의 .WAV 데이터를 준비합니다.
* **XAudio2MFStream** Media Foundation Source Reader를 사용하여 WMA 파일에서 데이터의 압축을 풉니 다.

# 알려진 문제점

이 샘플은 스트리밍 XMA 또는 xWMA .wav 파일을 지원하지 않습니다.

# 업데이트 기록

초판 2012 년 3 월. 2018 년 9 월에 출시된 새로운 ATG 샘플 템플릿을 사용하여 다시 작성.

# 개인정보처리방침

샘플을 컴파일하고 실행할 때 샘플 실행 파일의 이름이 Microsoft로 보내져 샘플 사용을 추적 할 수 있습니다. 이 데이터 수집을 거부하려면 Main.cpp에서 "샘플 사용 텔레메트리"라는 코드 블록을 제거하면 됩니다.

Microsoft의 개인 정보 취급 방침에 대한 일반적인 내용은 [Microsoft 개인 정보 취급 방침](https://privacy.microsoft.com/ko-kr/privacystatement/)을 참조하십시오.