简单播放声音流示例

*此示例与 2015 年 11 月的 Xbox One XDK 或更高版本兼容。*

# 描述

此示例演示如何在 Xbox One 上使用 XAudio2 流式播放 wav 文件。



# 使用样本

除了通过“视图”按钮退出外，此示例没有其他控件。

# 实施说明

此样本演示如何使用其自带 WAV 文件解析器流式播放 WAV 文件。

有关使用 XAudio2 进行流式播放的其他示例，请参阅[GitHub](https://github.com/walbourn/directx-sdk-samples/tree/master/XAudio2)：

* **XAudio2AsyncStream**，准备磁盘上的 .WAV 数据以支持 Win32 非缓冲重叠 I/O
* **XAudio2MFStream**，使用 Media Foundation Source Reader 解压缩 WMA 文件中的数据。

# 已知的问题

此示例不支持流式播放 XMA 或 xWMA .wav 文件。

# 更新历史记录

2012 年 3 月初版。使用 2018 年 9 月发布的新 ATG 示例模板重写。

# 隐私声明

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。要选择退出此数据收集，您可以删除Main.cpp中标记为“Sample Usage Telemetry”的代码块。

有关 Microsoft 隐私政策的更多信息，请参阅 [Microsoft 隐私声明](https://privacy.microsoft.com/zh-cn/privacystatement/)。