シンプルなデバイスと SwapChain のサンプル

*このサンプルは、2016 年 10 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 アプリ用に Direct3D 11 デバイスとスワップ チェーンを作成する方法を紹介します。

# サンプルの使用

サンプルには終了以外にコントロールはありません。

# 実装上の注意

Xbox One アプリの Direct3D の設定は、他の Microsoft のプラットフォームと非常によく似ていますが、このサンプルでは重要な違いをいくつか紹介します：

* 標準の D3D11CreateDevice の代わりに、**D3D11XCreateDeviceX** を使用します。
* 4K ネイティブ スワップ チェーンと 1080p を使用します。
* Xbox One 用の 11.X Fast Semantics 拡張機能のオプションを使用します。

Direct3D 11 デバイスの作成に関するベスト プラクティスの詳細については、[「Direct3D 11 デバイス作成の分析」](https://blogs.msdn.microsoft.com/chuckw/2014/02/05/anatomy-of-direct3d-11-create-device/)を参照してください。

ループ タイマーの使用の詳細については、[StepTimer](https://github.com/Microsoft/DirectXTK/wiki/StepTimer)を参照してください。

# 更新履歴

最初のリリース、2017 年 5 月

# 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。