심플 디바이스 및 스왑 체인 샘플

*이 샘플은 Xbox One XDK 2016 년 10 월 이상 버전과 호환됩니다.*

# 설명

이 샘플에서는 Direct3D 11 장치를 만들고 Xbox One 응용 프로그램의 체인을 교환하는 방법을 보여줍니다.

# 샘플 사용하기

샘플에는 종료 이외의 컨트롤이 없습니다.

# 구현 정보

Xbox One 앱 Direct3D 설정은 다른 Microsoft 플랫폼과 매우 유사하지만 이 샘플에서는 몇 가지 주요 차이점을 보여줍니다.

* 표준 D3D11CreateDevice 대신 **D3D11XCreateDeviceX**를 사용
* 1080p에 4K 네이티브 swapchains 사용
* Xbox One 용 11.X Fast Semantics 확장의 선택적 사용

Direct3D 11 디바이스를 만드는 최상의 방법에 대한 자세한 내용은 다음을 참조하십시오. [Direct3D 11 디바이스 생성 분석](https://blogs.msdn.microsoft.com/chuckw/2014/02/05/anatomy-of-direct3d-11-create-device/).

루프 타이머의 사용에 대한 자세한 내용은 다음을 참조하십시오. [StepTimer](https://github.com/Microsoft/DirectXTK/wiki/StepTimer).

# 업데이트 기록

초기 출시는 2017 년 5 월입니다

# 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.