简单设备和交换链示例

*此示例与 2016 年 10 月的 Xbox One XDK 或更高版本兼容*

# 描述

此示例演示了如何为 Xbox One 应用创建 Direct3D 12 设备和交换链。

# 使用样本

除退出外，此示例没有其他控件。

# 实施说明

虽然 Xbox One 应用 Direct3D 设置与其他 Microsoft 平台非常相似，但此示例演示了一些关键差异：

* 使用 **D3D12XboxCreateDevice** 而不是标准 D3D12CreateDevice
* 利用 4K 原生交换链与 1080p

有关 Direct3D 12 设备创建最佳实践的更多信息，请参见 [Direct3D 12 创建设备剖析](https://blogs.msdn.microsoft.com/chuckw/2016/08/16/anatomy-of-direct3d-12-create-device/)。

有关使用循环计时器的详细信息，请参阅 [StepTimer](https://github.com/Microsoft/DirectXTK/wiki/StepTimer)。

# 更新历史记录

2017 年 5 月首次发布

# 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/)。