

GameDVR のサンプル

*このサンプルは、2016 年 3 月の Xbox One XDK 以降と互換性があります。*

# 説明 このサンプルでは、現在サインインしている Xbox Live ユーザーのタイトルとサンドボックスについて、非同期的に新規に記録し、既存の Game DVR クリップを照会する方法を紹介します。

# クリップが記録されたら、*D:\ApplicationClips* でアクセスすることができます 。

# サンプルの使用

サンプルでは、以下のコントロールを使用しています。

|  |  |
| --- | --- |
| 作用 | ゲームパッド |
| 記録/クエリを開始 | A |
| サンプルを終了 | LT+RT+RB |

# 実装上の注意 Game DVR API は WinRT ベースのため、RecordTimespanAsync（） および GetClipsAsync（） のイベント完了処理にラムダが使用されることに注意してください。

# お使いの Xbox Live アカウントは、Package.appxmanfiest の <extensions> セクションで定義されているタイトル ID と SCID にアクセスする必要があります。 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。