

GameDVR 샘플

*이 샘플은 2016 년 3 월 Xbox One XDK 이상과 호환됩니다.*

# 설명 이 샘플은 제목과 샌드 박스용으로 현재 로그인 한 Xbox Live 사용자에 대해 새 레코드를 비동기적으로 기록하고 기존 게임 DVR 클립을 쿼리하는 방법을 보여줍니다.

# 클립이 녹화되면 *D:\ApplicationClips* 에서 클립에 액세스 할 수 있습니다.

# 샘플 사용하기

이 샘플에서는 다음 컨트롤을 사용합니다:

|  |  |
| --- | --- |
| 액션 | 게임 패드 |
| 녹음/쿼리 시작 | A |
| 샘플 종료 | LT+RT+RB |

# 구현 정보 게임 DVR API는 WinRT 기반입니다. 따라서 RecordTimespanAsync() 및 GetClipsAsync()의 이벤트 완료를 처리하는 데 사용되는 lambdas에 주의하십시오.

# Xbox Live 계정은 Package.appxmanfiest 의 <extensions> 섹션에 정의된 제목 ID 및 SCID에 액세스 해야합니다. 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.