OS プリミティブ ツール

*このサンプルは、2015 年 11 月の Xbox One XDK 以降と互換性があります。*

# 概要

このツールは、ホワイトペーパー[『同期プリミティブのコスト』](https://aka.ms/synchronization-primitives-costs)に記載の番号を発生させるために、使用されていました。自分のデータを収集したり、タイトルにより近いパターンを作成するために簡単に修正できます。

テストの結果はログファイルとして、Xbox One 版ツールでは *xd：* に、PC 版では*<作業ディレクトリ> \ Logs* に出力されます。出力先は、***FileLogger.cpp*** の ***FileLogger::OpenFile*** で変更することができます 。

# ツールを使う

コマンド ライン パラメータは、***idleWorkers [num]*** の 1 つだけです。このパラメータは、テスト中に実行されている他のビジー スレッドの数を設定します。パラメータが指定されていない場合は、アイドル状態のワーカーは作成されません。

このツールは、セマフォ、イベント、ミューテックス、共有リーダー/ライターロック、クリティカルセクション、および条件変数に関するデータを収集するすべてのテストを実行します。必要に応じて、これらのテストのサブセットを実行できます。制御関数は ***SharedOSPrimitive.cpp*** の ***PerformTests*** です 。

# 更新履歴

初回リリース 2016 年 10 月