OS 원시 도구

*이 샘플은 Xbox One XDK 2015 년 11 월 이상 버전과 호환됩니다.*

# 설명

이 도구는 [동기화 프리미티브 비용](https://aka.ms/synchronization-primitives-costs) 백서에 포함 된 숫자를 생성하는 데 사용 되었습니다. 이는 본인자신의 데이터를 모으는데 사용될 수 있고 본인의 타이틀에 더 가깝게 패턴을 생성하기 위하여 쉽게 수정할 수 있습니다.

테스트 결과는 다음과 같은 로그 파일로 출력됩니다. 도구의 Xbox One 버전용 *xd :* 와 도구의 PC 버전용*<working directory>\Logs*입니다. 이것은 ***FileLogger.cpp***의 ***FileLogger::OpenFile*** 에서 변경할 수 있습니다.

# 도구 사용

단 하나의 명령 행 매개 변수가 있으며, 이는 ***idleWorkers [num]***입니다. 이렇게하면 테스트 중에 실행중인 다른 사용중인 스레드의 수를 설정합니다. 매개 변수가 누락되면 idle worker 가 생성되지 않습니다.

이 도구는 Semaphores, Events, Mutexes, Shared Reader/Writer Locks, Critical Sections 및 조건 변수에 대한 데이터를 수집하는 모든 테스트를 실행합니다. 원하는 경우 이러한 테스트의 하위 집합을 실행할 수 있습니다. 제어 함수는 ***SharedOSPrimitive.cpp*** 의 ***PerformTests*** 입니다.

# 업데이트 기록

초기 출시 2016년 10월