# API 说明 v2.0

# FBInstant

Instant Games SDK 的顶级命名空间.

## FBInstant.getLocale 获取用户的地域信息。例如 zh\_CN、 en\_US 全部的地域信息数据，请看此链接: https://www.facebook.com/translations/FacebookLocales.xml 。注意，只有FBInstant.initializeAsync()获得回调以后，才能调用这个api。 代码示例:

var locale = FBInstant.getLocale(); // 'en\_US'

## FBInstant.getPlatform 当前游戏运行在哪个平台，返回值为： 'iOS', 'android' 和 'web'。 注意，只有FBInstant.initializeAsync()获得回调以后，才能调用这个api。 代码示例:

var platform = FBInstant.getPlatform(); // 'iOS', 'android' or 'web'

FBInstant.getSDKVersion  
获取SDK的版本号，例如 "2.0"。  
代码示例:

var sdkVersion = FBInstant.getSDKVersion(); // '2.0'

## FBInstant.initializeAsync 初始化SDK，应当在其他API使用前调用。 代码示例:

FBInstant.initializeAsync().then(function() {  
 FBInstant.initializeAsync().then(function() {  
 var locale = FBInstant.getLocale(); // 'en\_US'  
 var platform = FBInstant.getPlatform(); // 'iOS', 'android' or 'web'  
 var sdkVersion = FBInstant.getSDKVersion(); // '2.0'  
 var playerID = FBInstant.player.getID();  
});

当sdk 初始化结束会返回一个 [Promise](https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/JavaScript/Reference/Global_Objects/Promise)

## FBInstant.setLoadingProgress 告诉平台游戏初始化资源加载的进度. 代码示例：

FBInstant.setLoadingProgress(50); // 50%的资源被加载了

**参数**

* percentage [**number**](https://www.facebook.com/l.php?u=https%3A%2F%2Fdeveloper.mozilla.org%2Fen-US%2Fdocs%2FWeb%2FJavaScript%2FReference%2FGlobal_Objects%2FNumber&h=aAQGHrZf7&s=1)  0到100之间的数字.

## FBInstant.startGameAsync 这表明游戏已完成加载资源，用户准备好开始玩了。 代码示例：

FBInstant.startGameAsync().then(function() {  
 // 在这我们可以确定用户点击了开始游戏的按钮  
 myGame.start();  
});

当游戏应当开始玩的时候会返回一个 [Promise](https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/JavaScript/Reference/Global_Objects/Promise)  
收到这个信号说明用户已经明确的准备好玩游戏了，在此之后，游戏里不应该再有另一个“点击开始”的步骤。

## FBInstant.player 包含当前用户信息的一些方法和属性

## FBInstant.player.getID 玩家的唯一标识ID。一个Facebook用户的id是不会改变的。同一个Facebook的用户，在不同的游戏里会有不用的id。 注意，只有FBInstant.initializeAsync()获得回调以后，才能调用这个api。 代码示例：

FBInstant.setLoadingProgress(50); // 50%的资源被加载了

## FBInstant.player.getName 用户的名字。 注意，只有FBInstant.initializeAsync()获得回调以后，才能调用这个api。 代码示例：

var playerName = FBInstant.player.getName();

## FBInstant.player.getPhoto 用户头像的链接地址。头像的图片始终为正方形，尺寸最小为200x200。建议在游戏中使用的时候，先将图像缩放到所需的大小。 注意，只有FBInstant.initializeAsync()获得回调以后，才能调用这个api。 警告：由于跨域的问题，在 canvas 里使用图片会有问题。要防止此情况，请将图像的 cross-origin 属性设置为 "anonymous" 代码示例：

var playerImage = new Image();  
playerImage.crossOrigin = 'anonymous';  
playerImage.src = FBInstant.player.getPhoto();

FBInstant.player.getDataAsync  
取回在FB平台储存的当前用户的数据  
代码示例：

FBInstant.player  
 .getDataAsync(['achievements', 'currentLife'])  
 .then(function(data) {   
 console.log('data is loaded');  
 var achievements = data['achievements'];  
 var currentLife = data['currentLife'];  
});

**参数**

* keys [**Array**](https://www.facebook.com/l.php?u=https%3A%2F%2Fdeveloper.mozilla.org%2Fen-US%2Fdocs%2FWeb%2FJavaScript%2FReference%2FGlobal_Objects%2FArray&h=0AQFhhbSH&s=1)**<**[**string**](https://www.facebook.com/l.php?u=https%3A%2F%2Fdeveloper.mozilla.org%2Fen-US%2Fdocs%2FWeb%2FJavaScript%2FReference%2FGlobal_Objects%2FString&h=3AQFyeei5&s=1)**>** 要获取的数据的key值

返回值 [**Promise**](https://www.facebook.com/l.php?u=https%3A%2F%2Fdeveloper.mozilla.org%2Fen-US%2Fdocs%2FWeb%2FJavaScript%2FReference%2FGlobal_Objects%2FPromise&h=3AQFyeei5&s=1)**<**[**Object**](https://www.facebook.com/l.php?u=https%3A%2F%2Fdeveloper.mozilla.org%2Fen-US%2Fdocs%2FWeb%2FJavaScript%2FReference%2FGlobal_Objects%2FObject&h=IAQFNYWBY&s=1)**>** ，如果发送的Key存在，则通过Promise 返回储存的数据对象.

FBInstant.player.setDataAsync  
把当前用户的数据储存在FB平台上。  
代码示例：

FBInstant.player  
.setDataAsync({  
 achievements: ['medal1', 'medal2', 'medal3'],  
 currentLife: 300,  
})  
.then(function() {  
 console.log('data is saved');  
});

**参数**

* data [**Object**](https://www.facebook.com/l.php?u=https%3A%2F%2Fdeveloper.mozilla.org%2Fen-US%2Fdocs%2FWeb%2FJavaScript%2FReference%2FGlobal_Objects%2FObject&h=VAQHYrcuS&s=1) 包含key-value的数据对象.

返回值 [**Promise**](https://www.facebook.com/l.php?u=https%3A%2F%2Fdeveloper.mozilla.org%2Fen-US%2Fdocs%2FWeb%2FJavaScript%2FReference%2FGlobal_Objects%2FPromise&h=0AQFhhbSH&s=1) 数据储存成功会返回一个promise

FBInstant.context  
当前游戏的来源信息

FBInstant.context.id  
当前游戏来源的唯一id。例如你的信息流中有很多好友都发了这个游戏，通过这个id来知道你玩的是哪一个。注意，必须在FBInstant.startGameAsync的回调后才能得到这个id。在FBInstant.endGameAsync的回调后可能会更新这个id。如果平台不支持，或者是在独立页面玩的游戏，这个id值为null。  
代码示例：

var contextID = FBInstant.context.getID();

## FBInstant.setScore 向平台上传分数。每当玩家的分数在游戏中改变时，就可以调用这个方法，这样平台可以在游戏外实时更新这些分数，提升用户体验。当调用 endGameAsync 时，通过这个API发送的分数将显示在排行榜上。 代码示例：

FBInstant.setScore(42);

**参数**

* score [**number**](https://www.facebook.com/l.php?u=https%3A%2F%2Fdeveloper.mozilla.org%2Fen-US%2Fdocs%2FWeb%2FJavaScript%2FReference%2FGlobal_Objects%2FNumber&h=QAQH_b_CV&s=1) 玩家在游戏里的分数

## FBInstant.endGameAsync 显示平台统一的游戏结束画面。 代码示例：

FBInstant.endGameAsync().then(function() {  
 // 在这里我们可以确定，玩家点击了重玩的按钮  
 myGame.resetScore();  
 myGame.restartWithoutTutorial();  
});

当游戏重新开始的时候，返回一个 [Promise](https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/JavaScript/Reference/Global_Objects/Promise)

## FBInstant.takeScreenshotAsync 进行截屏，用户以后可以分享给别人。 代码示例：

myGame.displayFinalScore();  
FBInstant.takeScreenshotAsync().then(function() {  
 console.log('Screenshot taken!');  
}).catch(function() {  
 console.log('Failed to take screenshot.');  
});

截屏成功或者失败，都会返回一个 [Promise](https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/JavaScript/Reference/Global_Objects/Promise)

## FBInstant.sendScreenshot 用户要分享的截屏画面。截屏尺寸应该和游戏场景的尺寸一致。 代码示例：

var scoreCanvas = new HtmlCanvasElement();  
var base64Picture = scoreCanvas.toDataURL();

FBInstant.sendScreenshotAsync(base64Picture).then(function() {  
 console.log('Screenshot sent!');  
}).catch(function(error) {  
 console.log('Failed to send screenshot.');  
 console.log(error.toString());  
});

**参数**

* base64picture [**string**](https://www.facebook.com/l.php?u=https%3A%2F%2Fdeveloper.mozilla.org%2Fen-US%2Fdocs%2FWeb%2FJavaScript%2FReference%2FGlobal_Objects%2FString&h=EAQH4cQyH&s=1) 把截图进行 base64 编码后的字符串.

发送成功或者失败，都会返回一个 [Promise](https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/JavaScript/Reference/Global_Objects/Promise)

## FBInstant.abort 遇到错误中止游戏。只有当游戏进入不可恢复的状态时才可被调用。 代码示例：

FBInstant.abort(e);

**参数**

* e [**Error**](https://www.facebook.com/l.php?u=https%3A%2F%2Fdeveloper.mozilla.org%2Fen-US%2Fdocs%2FWeb%2FJavaScript%2FReference%2FGlobal_Objects%2FError&h=6AQGX3sOE&s=1) 具体的错误信息