

# 接入 SDK 后方法数超 65536 的 Eclipse 解决方案

## 前言：

如果您在接百度游戏 SDK 之前您的游戏没有包方法数超 65536 问题，而接入百度游戏 SDK 后出现了方法数超 65536 问题，那么您可以按下面我们要讲的方案处理，当然如果您有自己的方式处理方法数超 65536 问题，那请您按您自己的方式处理。

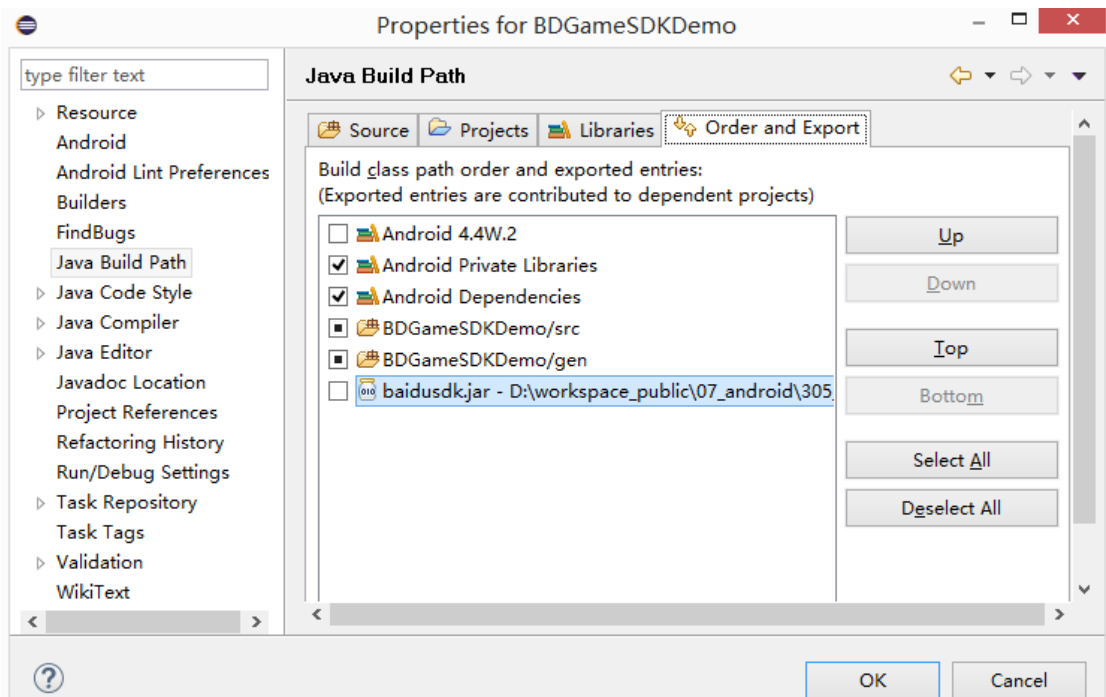
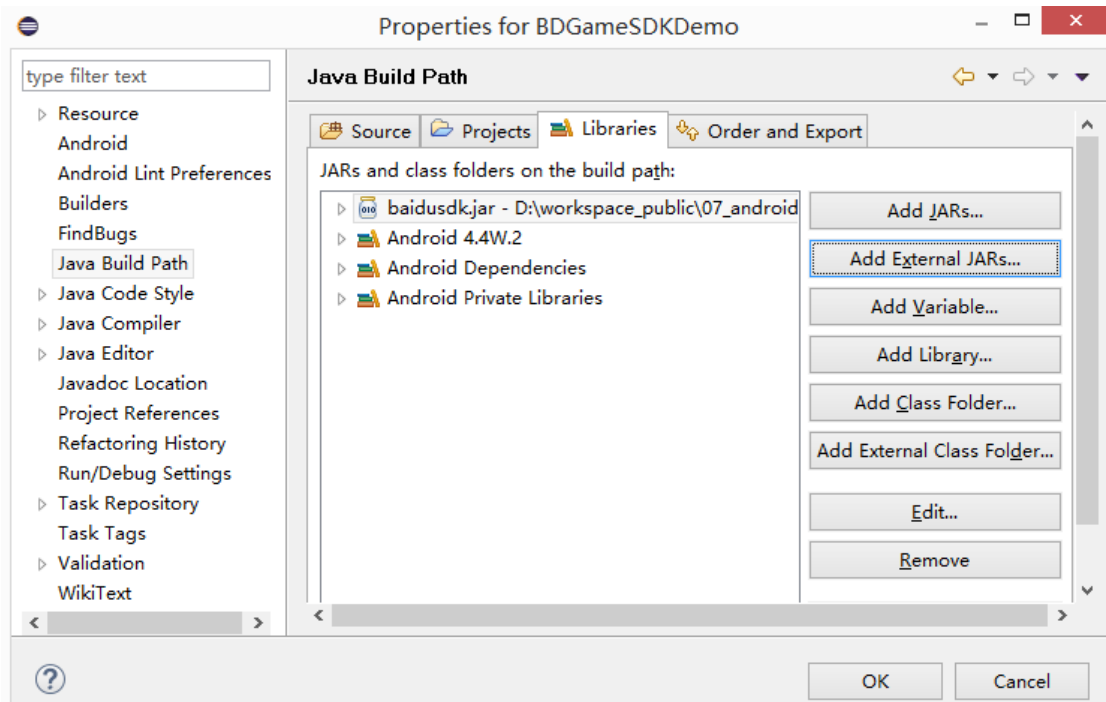
如果您选择我们提供的方式，那么您需要按以下步骤处理：

## 步骤一

将百度移动游戏 SDK 文件夹下的：05-方法数超 65536SDK 解决方案\BDGameSDK\_LibProject 库 Add 到您的游戏工程。

## 步骤二

将“05-方法数超 65536SDK 解决方案\baidusdk.jar”包通过 Add External JARS 方式添加到您自己的游戏项目中，然后在 Order and Export 中将该 jar 包的复选框勾**去掉**（这样做只是保证项目编译不出异常，但不编译进 APK 中）。如图：



### 步骤三

您需要自己创建个 Application 来继承 MultiDexApplication 类, 在该类中您需要在 `attachBaseContext` 中调用 `MultiDex.install(Context context)`, 以及调百度移动游戏的 `BDGameSDK.initApplication(Application`

application)方法。

**注意：要先调 `MultiDex.install(Context context)`，然后再通过反射调 `BDGameSDK.initApplication(Application application)`。**

代码举例如图：

```
@Override
protected void attachBaseContext(Context base) {
    // TODO Auto-generated method stub
    super.attachBaseContext(base);
    MultiDex.install(this);

    try{
        Class<?> threadClazz = Class.forName("com.baidu.gamesdk.BDGameSDK");
        Method method = threadClazz.getMethod("initApplication", Application.class);
        method.invoke(null, this);
    }catch(Exception e){
        e.printStackTrace();
    }
}
```

最后需要把这个类声明到您 AndroidManifest.xml 的<application>里面。