1. Usdk

Usdk的eclipse源码工程在usdk\android下面，除了Usdk源码工程，这里面放置了渠道和插件的eclipse或者android studio适配工程。

因为为了极大的扩展并简单的调用固定接口来实现unity和Android层的交互，即使在适配文件中添加额外的适配方法也无需在unity中添加相应接口，所以unity层实现了一个通用方法CallPlugin。

1. Android渠道和插件的适配

适配工程可以是eclipse或者android studio，适配工程需要引用Usdk源码工程，如果是android studio适配，可以先把usdk打包成jar再给android studio工程引用。适配成功以后需要到publish下的渠道或者插件目录下新建渠道和插件适配后的目录，渠道、插件相关的目录规范（eclipse目录规范）进行重新组织，把适配工程中相应的文件拷贝到相对于的目录中。

1. 渠道适配

渠道适配工程需要新建一个固定名字的包名：com.usdk.plugin，然后新建固定名字为：PlatformProxy.java的适配源文件，新建类为PlatformProxy。PlatformProxy类必须继承PlatformProxyBase类，然后重写PlatformProxyBase类中的接口。因为PlatformProxyBase继承了UsdkBase，所以PlatformProxy也能重写UsdkBase类中的接口，UsdkBase类中包含了android activity周期触发函数和一些常用的接口和字段，比如OnCreate,OnDestroy,OnFnish等，可自行在PlatformProxy类中重写和赋值。PlatformProxyBase类中包含了渠道相关的通用接口，比如Pay,login,logout等。

注意点：1、包名和类名固定：com.usdk.plugin，PlatformProxy.java 2、继承PlatformProxyBase类

1. 插件适配

渠道适配工程需要新建一个固定名字的包名：com.usdk.plugin，然后新建类名为xxxxProxy.java的适配类，并且适配类需要继承UsdkBase类，然后在适配类中新加相应的接口或者重写UsdkBase类中的接口。

注意点：1、包名：com.usdk.plugin 2、继承UsdkBase类

1. 构造Publish打包工程中适配渠道和插件相关目录结构

适配好了渠道和插件并不意味着工作结束，还需要在publish/android/sdk下的platforms、plugins目录下新建相应渠道或者插件适配目录，并且按照eclipse相关目录结构把适配工程相应的必要文件拷贝到相应目录下，并且新建build.gradle文件进行gradle相应的配置。如果有module依赖，需要新建settings.gradle文件进行module的依赖配置。

1. 一键打包

usdk内置一键打包工具，打包工具使用的是gradle,版本为3.1.2。unity5以上增加了gradle的打包，但是gradle版本一直都比较低，在unity2017.4.17才升级到了gradle3版本。而usdk打包已经脱离了unity的gradle打包，这样可定制化更灵活，能实现的功能更加多样化，但是需要通过unity把游戏工程导出为android工程。Unity2017之前可以导出为eclipse工程，但是高unity2017以上unity已经不能再导出为eclipse工程了，所以usdk兼容了两种工程方式打包，只需要在global.properties配置文件的[Unity]-[export.type]配置相应的工程类型即可，无需其他额外的设置。

1. build.bat是打包命令行文件，直接双击就可用。
2. global.properties是全局参数配置文件
3. publish.properties是渠道包参数相关配置。渠道或者插件适配完成后需要在这个文件中新加渠道包相关的配置，每个渠道有一个default的默认配置，这个配置项下面需要配置完整的参数，如果这个渠道的其他子渠道没有配置相关配置项，工具会自动到default配置项取参数配置。

build：值有gradle、unity、ant，本来设计了三种打包方式，现在只保留了gradle一种打包方式

keystore：签名文件放置在publish/android/sdk/keystore文件夹下，每个渠道都可以新建一个同名的xxxx.keystore签名文件和xxxx.properties的签名信息配置文件

package:游戏包名

appname:游戏名

icon:游戏图标，游戏图标需要按照android尺寸相关要求做好,路径相对于publish/android目录

splash:闪图，路径相对于publish/android目录

cdn：资源服地址

plugins:需要打入包体内的插件，usdk会按需加载插件，unity端调用了相关插件usdk发现包内没有此插件，那么usdk就不会再去加载此插件。多个插件之间用半角逗号隔开。

1. version.properties版本号缓存配置，可通过build.bat工具更改，也可手动更改
2. 多渠道打包

因为使用的是gradle打包方式，如果需要多渠道打包的话，需要修改unity导出的android工程中build.gradle配置文件，增加多渠道打包相关配置。

gradle多渠道打包配置请自行百度。

1. Jenkins远程构建apk

通过jenkins的多参远程构造功能，把参数传入到build.bat。需要对build.bat进行相应的改造，去掉键盘输入相关的操作，并且对工具内相应的参数接收来之传入的参数的赋值即可。