ShareSDK For Unity3D支持一键打包功能须知

(仅面向 iOS端)

概述:针对以往Unity- iOS开发者在集成ShareSDK时，每次导出项目都要重新导入ShareSDK的情况，从本版本开始，ShareSDK将支持自动导入功能，每次生成Xcode项目将不再需要重复如导入SDK,添加依赖库，对info.plist的设置等工作。

步骤：

1. 到mob.com官方下载iOS ShareSDK,并将ShareSDK文件夹压缩为ShareSDK.zip。
2. Unity项目导入了插件后发现会有两个文件夹，一个是Plugin，用于存放ShareSDK功能的接口脚本，另一个是Editor，用于存放支持一键打包功能的插件。将ShareSDK.zip 复制到 Editor –> SDKPorter 目录下。
3. 找到Editor –> SDKPorter下名为 ShareSDK.projmods 的文件。会发现各种参数已经预先填好。您需要修改的就是根据您自身所需的第三方平台的路径。请注意files参数，里面填写的各个framewrok的路径。可以根据自己的情况增删(根据放入的ShareSDK.zip的实际情况哦)。
4. 如果需要设置info.plist文件（如iOS9的白名单,如URL Scheme），请打开文件Editor –> SDKPorter – ShareSDKPostProcessBuild.cs 。找到文件中的EditInfoPlist方法,并自行按照格式修改 PlistAdd 和 LSAdd 字符串(也可以自行添加其他键值,请自行参考xcode的info.plist文件源码)。
5. 完成上述步骤即可一劳永逸，再也不需要每次调试的时候都要重新导入ShareSDK了。