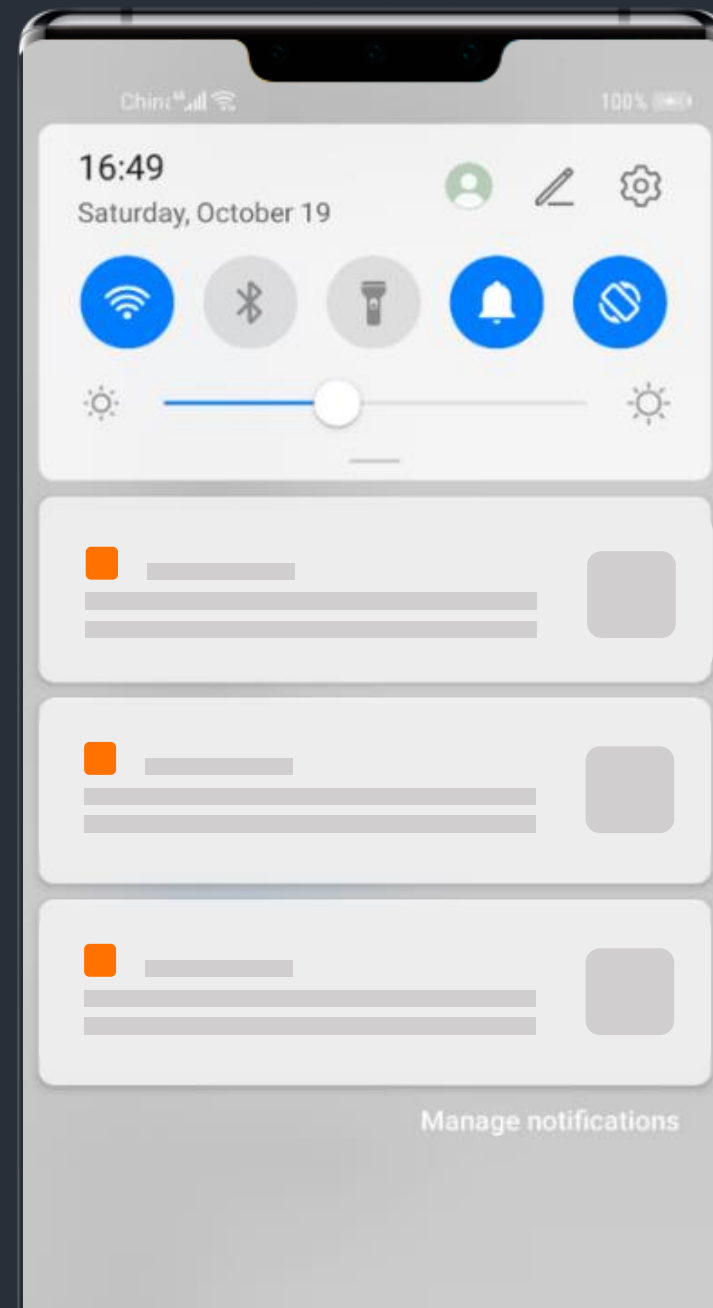




HUAWEI

HMS INSIDE UNIVERSITIES

2021



CONTENIDO



- 1 INTRODUCCIÓN A HMS
- 2 PUSH KIT
- 3 ANALYTICS KIT / DTM / ADS KIT
- 4 LOCATION/ MAP/ SITE
- 5 IAP
- 6 ACCOUNT KIT / IDENTITY
- 7 GAME SERVICE**
- 8 REMOTE CONFIGURATION
- 9 ML KIT / SCAN KIT
- 10 PANORAMA KIT / AWARENESS KIT
- 11 SAFE DETECT/ FIDO
- 12 NEARBY SERVICE

HMS GAME SERVICE



CONTENIDO

Introducción a
Game Service

1

Interacción

3

Preguntas y
respuestas

5

2

Ventajas

4

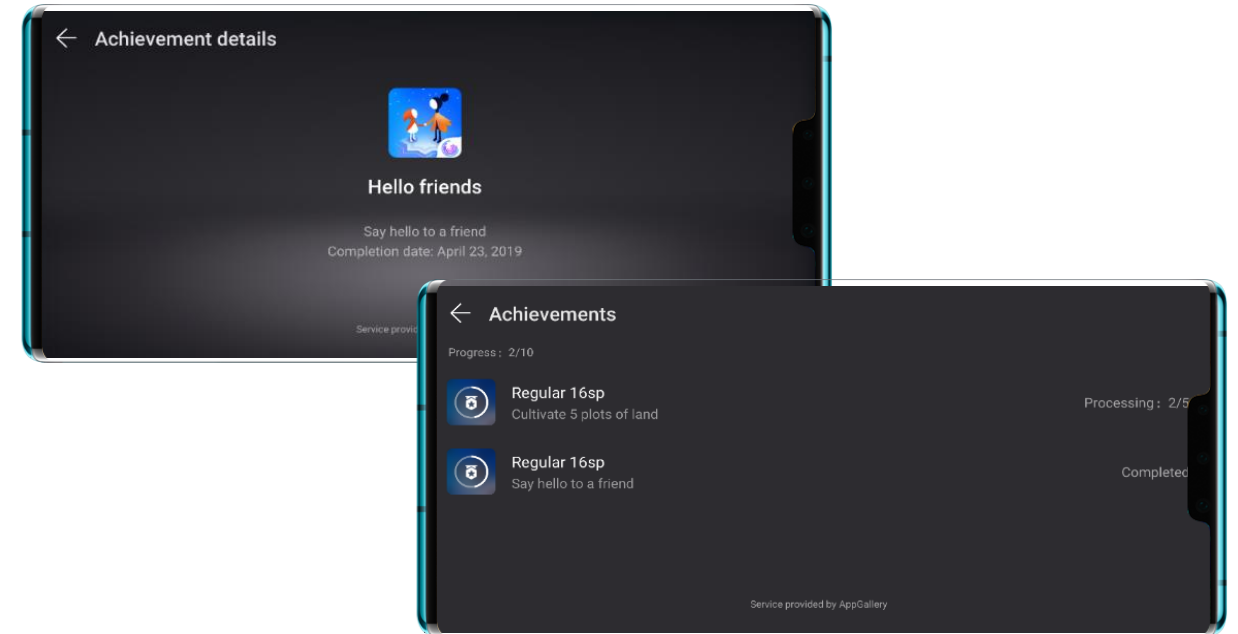
Pasos para
integrar

6

Referencias

Huawei Game Service

- ✓ Inicio de sesión con HUAWEI ID
- ✓ Prevención de adicciones de juego
- ✓ Ventanas flotantes
- ✓ Logros
- ✓ Eventos
- ✓ Tablas de clasificación
- ✓ Juegos guardados
- ✓ Estadísticas de jugador
- ✓ Acceso a información básica de juego
- ✓ Funciona en **todos** los dispositivos Android 4.4 o posterior



Logros



Tablas de
clasificación



Juegos
guardados



Eventos

¿Qué se puede hacer con Huawei Game Service?

Promoción

Promoción de su juego de forma rápida y eficaz entre la amplia base de usuarios de Huawei en todo el mundo



Inicio de sesión

El inicio de sesión en el juego utiliza la capacidad de Login proporcionada por el HUAWEI Account Kit.

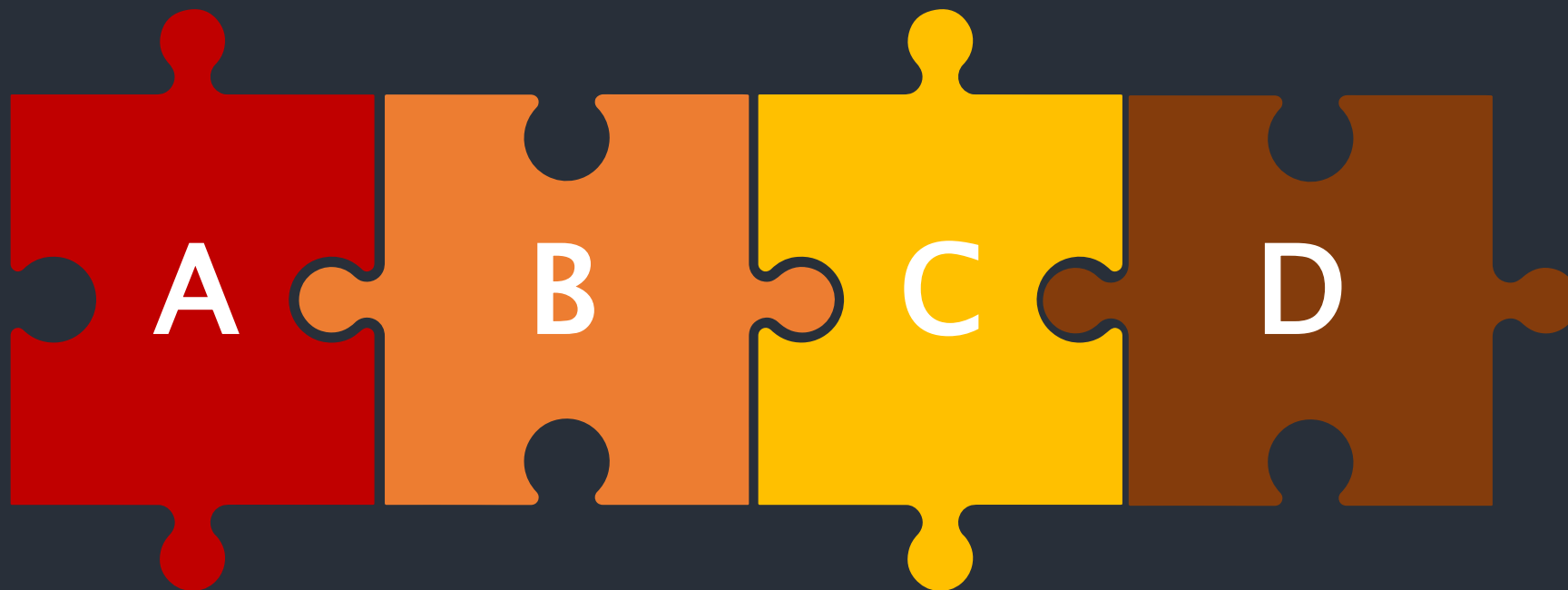


Operaciones

Implemente funciones como logros, tablas de clasificación y eventos más rápido y fácil, para que pueda construir rápidamente las bases de su juego.



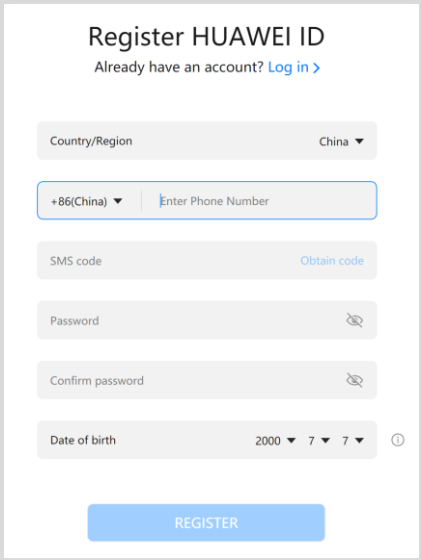
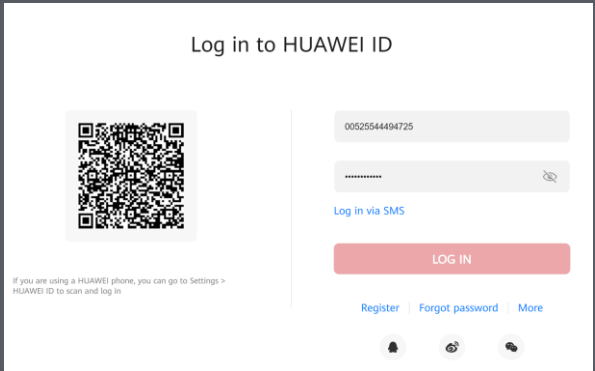
...buscas algo **SENCILLO** de integrar



Registro

Dirígete a nuestra pagina web

01



02

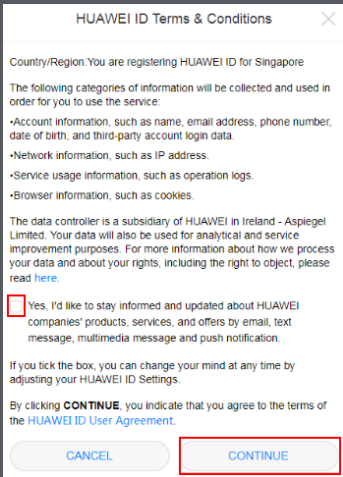
Llena con tus datos



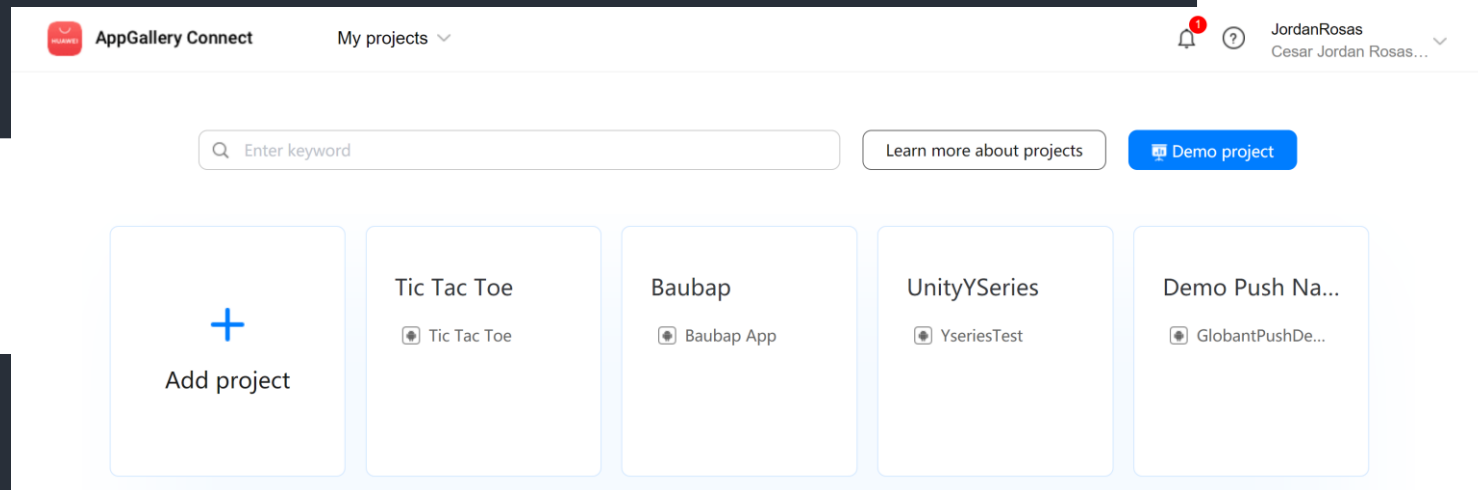
Registro y VERIFICACION DE IDENTIDAD

Acepta términos y condiciones

03

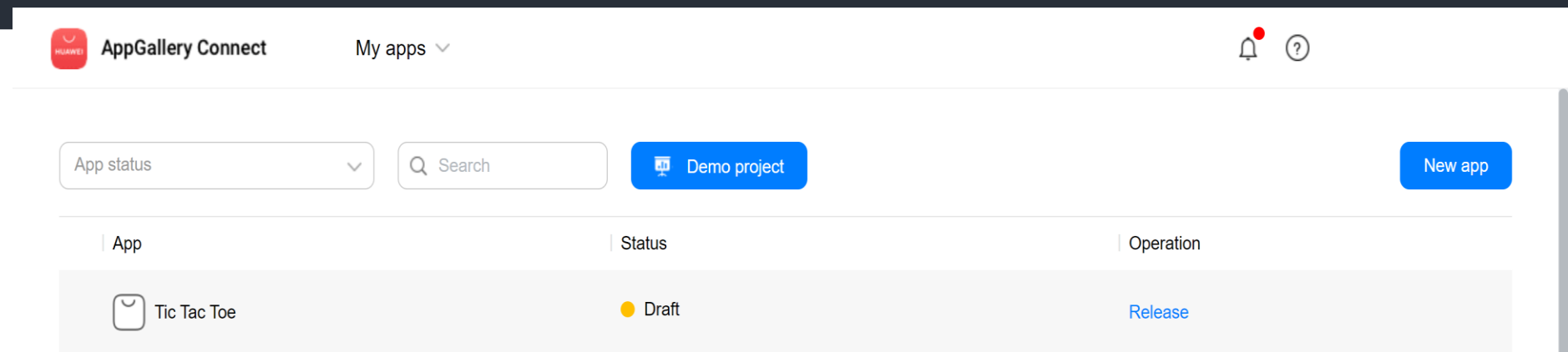


1) Crear un nuevo proyecto en AGC



2) **Generar** una aplicación y agregala al proyecto

- Platform: **Android**
- Device: **Mobile phone**
- App category: **Game**
- App Name
- Package Name
- Default language



3) **Firmar** la aplicación y configurar el certificado firngerprint

API key: [redacted]

App secret: [redacted]

SHA-256 certificate fingerprint:

Delete app

4) **Descarga** desde AGC y **AGREGA** a tu Proyecto el agonect-services.json

App information Add SDK

Latest configuration file (You may need to update this file after modifying project or app information or develop

agconnect-services.json

Package name: com.huawei.motahmsdemolocation

App ID: 101958025

API key: CV6pmYCPfffiEhNkt6176z7odjdpYZImjueqm0bmlO5VGanxlup3...

App secret: 460a77ad647262251550dede44559deb9ecfff08893c5552f7a203...

SHA-256 certificate fingerprint:

Delete app

3) **Habilitar** los HMS Game Services en el AGC

My projects ▾ Tic Tac Toe ▾ Tic Tac Toe ▾

General information Manage APIs Server SDK My plan My quota My bills

App messaging	
Cloud Hosting	
Cloud Storage	
In-App Purchases	
Account Kit	
Game Service	
Wallet Kit	
Push Kit	
Map Kit	



4) **Configurar** las dependencias al repositorio maven

```

1  |
2  | buildscript {
3  |     ext.kotlin_version = "1.3.72"
4  |     repositories {
5  |         google()
6  |         jcenter()
7  |         maven {url 'https://developer.huawei.com/repo/'}
8  |     }
9  |     dependencies {
10 |         //
11 |
12 |         classpath 'com.huawei.agconnect:agcp:1.4.1.300'
13 |     }
14 | }
15 |
16 | allprojects {
17 |     repositories {
18 |         google()
19 |         jcenter()
20 |         maven {url 'https://developer.huawei.com/repo/'}
21 |     }
22 | }
23 |
24 | task clean(type: Delete) {
25 |     delete rootProject.buildDir
26 | }

```

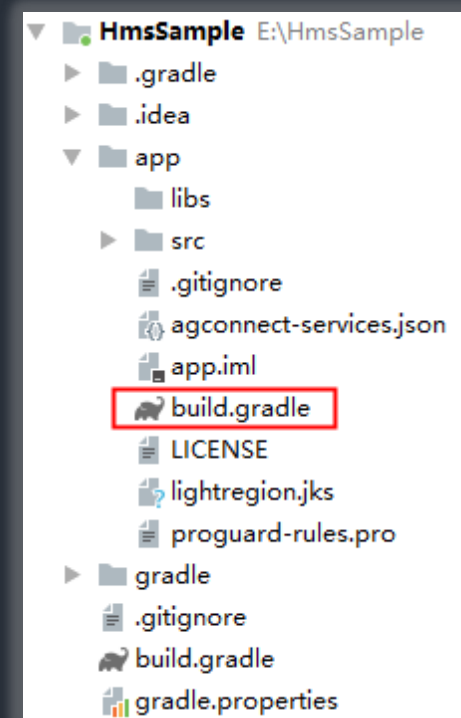


4) **Agregar** las dependencias a los HMS game Services

```

dependencies {
    implementation 'com.huawei.hms:hwid:{version}'
    implementation 'com.huawei.hms:ibase:{version}'
    implementation 'com.huawei.hms:game:{version}'
}

```



Distribute

Operate

Products

Product Management

Game Achievements

Game Event

Leaderboard

Achievement Details

Leaderboard Details

Event Reporting Details

Leaderboard

Let players compare their scores in your game. The competitive atmosphere incentivizes them to play longer and harder. [Development Guide](#).

Release

Review records

Obtain resources

Create

No.	Name	ID	Players	Status	Operation
-----	------	----	---------	--------	-----------

A

Crear un nuevo logro
(Avhievement) en AGC

B

Crear una nueva tabla de
clasificación (Leaderboard)

No.	Name	ID	Earners	Status	Operation
1	Gana una partida	9310BC3AFB2163D1768BE6186EE185BFA82506...	0	Testable	View Edit Reset progress Delete
2	Gana tres partidas	B111821C14386C08CD664F66E8E3738BC9AC8B...	0	Testable	View Edit Reset progress Delete
3	Gana cinco partidas	F641E28683780090698D56B13BE3BC6F5DF246F...	0	Testable	View Edit Reset progress Delete
4	Gana 5 partidas seguidas	98FF61FBBF2B246002EE87DF33452C6C97BF18...	0	Testable	View Edit Reset progress Delete

< Add leaderboard

Let players compare their scores in your game. The competitive atmosphere incentivizes them to play longer and harder. [Development Guide](#).

Language: English (US)-default

Manage Language List

Change default

Name: Enter a leaderboard name 0/100

English (US)-default

Score format: Numeric

0 Number of decimal places

Add custom unit

Display effect: 123,450,000

Icon: 512 x 512 px, PNG or JPG

Example:

Ordering: Larger is better Smaller is better

Limits: Enter a lower limit 0/18

A score lower than this value cannot be added to the leaderboard.

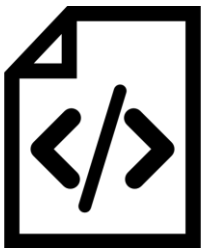
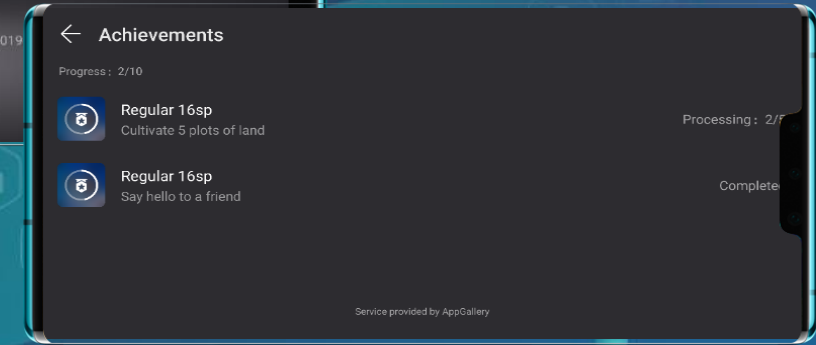
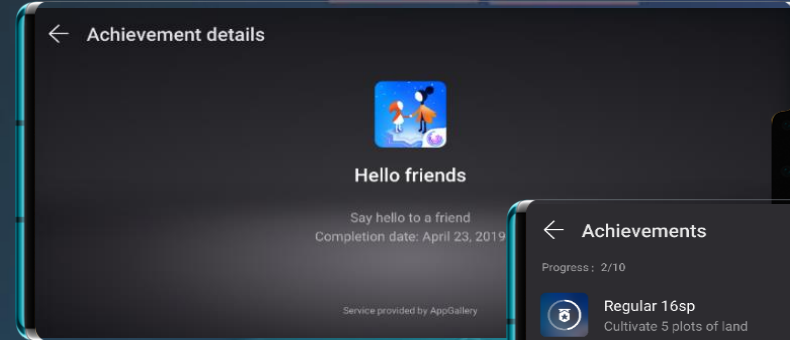
Enter an upper limit 0/18

A score higher than this value cannot be added to the leaderboard.

List order: /1



Desarrolla el
JUEGO



HMS Game SERVICE tiene
APIs intuitivas y fáciles de integrar.



Lanzamiento del juego



1

Agregue el siguiente código al método **onCreate** de la clase **Application** para registrar la función **callback listening** de la actividad

```
1.public class MyApplication extends Application{  
2.    @Override  
3.    public void onCreate(){  
4.        super.onCreate();  
5.        HuaweiMobileServicesUtil.setApplication(this);  
6.    }  
7.}
```

2

Llame al método **JosApps.getJosAppsClient** para inicializar el objeto **JosAppsClient** y llame al método **JosAppsClient.init** para inicializar el juego



Antes de la compilación, asegúrese de que el nombre de la clase de aplicación, por ejemplo, `android: name = ". MyApplication"`, se haya configurado en la sección de la aplicación en el archivo de manifiesto de la aplicación.

```
1.private void init() {  
2.    JosAppsClient appsClient = JosApps.getJosAppsClient(this);  
3.    appsClient.init();  
4.    Log.i(TAG, "init success");  
5.}
```





1

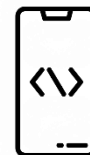
La aplicación llama a la API correspondiente de **HUAWEI Account Kit** para realizar la verificación de identidad. Para obtener detalles sobre el proceso de desarrollo, consulte Iniciar sesión con una identificación.

2

Después de una verificación de identidad exitosa, llame al método `Games.getPlayerClient` para inicializar la instancia de `PlayerClient` y llame al método `PlayerClient.getPlayer` para obtener el `PlayerId` y el token de acceso del jugador actual.

2

```
1. public void getPlayer() {
2. // Call the getPlayerClient method for initialization.
3. PlayerClient client = Games.getPlayerClient(this);
4. // Obtain player information.
5. Task<Player> task = client.getPlayer();
6. task.addSuccessListener(new OnSuccessListener<Player>() {
7. @Override
8. public void onSuccess(Player player) {
9. String accessToken = player.getAccessToken();
10. String displayName = player.getDisplayName();
11. String unionId = player.getUnionId();
12. String openId = player.getOpenId();
13. // TODO get player success, check accessToken, then start your game
14. }
15. }).addOnFailureListener(new OnFailureListener() {
16. @Override
17. public void onFailure(Exception e) {
18. if (e instanceof ApiException) {
19. String result = "rtnCode:" + ((ApiException) e).getStatusCode();
20. // TODO get player failed, check rtnCode
21. }
22. }
23. });
24. }
```



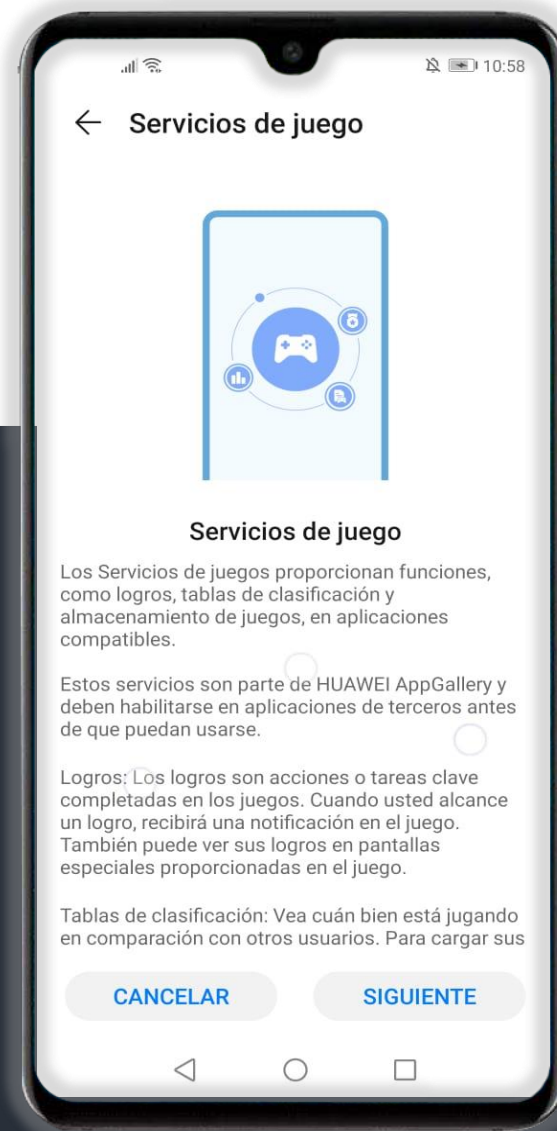
3

Llame al análisis del token de acceso para verificar el token de acceso del jugador.

2

4

Si su juego tiene su propio sistema de cuenta de juego, vincule el ID de HUAWEI actual a la cuenta del juego del jugador. Puede desarrollar esta función por su cuenta.





Mostrar lista de Logros mediante Huawei AppAssistant (Achievements)

1

La aplicación llama a **Games.getAchievementClient** para solicitar la inicialización de la instancia **AchievementsClient** y llama al método **getShowAchievementListIntent()** para solicitar la pantalla de logros.

```
1.AchievementsClient client =  
Games.getAchievementsClient(this);
```

3

La aplicación debe llamar al método **startActivityForResult** (Intent, int) de la página para mostrar la página de logros a **Huawei AppAssistant**.

```
1.task.addOnSuccessListener(new OnSuccessListener<Intent>()  
{  
2.@Override  
3.public void onSuccess(Intent intent) {  
4.if (intent != null) {  
5.try {  
6.startActivityForResult(intent, 1);  
7.} catch (Exception e) {  
8.Log.e("Achievement", "Achievement Activity is Invalid");  
9.}}}}})
```

2

HMS SDK devuelve de forma asincrónica el objeto **Intent** a la aplicación, que se utiliza para saltar a la página de logros.

```
1.Task<Intent> task =  
client.getShowAchievementListIntent();
```

4

Huawei AppAssistant muestra la página de logros del jugador.



Mostrar lista de Logros mediante Huawei AppAssistant (Achievements)



Estado de un logro: un logro puede estar en uno de los tres estados diferentes de un juego.

Oculto: un logro oculto significa que los detalles sobre el logro están ocultos al jugador.

Revelado: un logro revelado significa que el jugador conoce el logro, pero aún no lo ha obtenido.

Desbloqueado: un logro desbloqueado significa que el jugador ha obtenido el logro con éxito.

Desbloquear un logro



1 El jugador ha completado un Logro

2 La aplicación invoca al método `reachWithResult` del `AchievementsClient` para solicitar desbloquear un Logro designado. Si no hay conexión de red o la aplicación no necesita obtener el resultado de la operación de inmediato, puede adoptar el método `reach`.

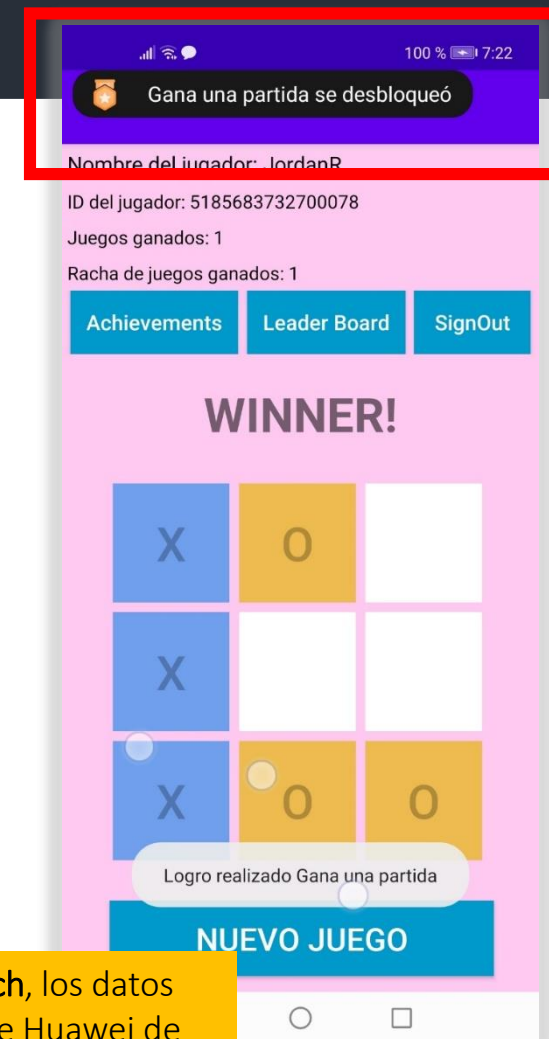
3 Cuando se utiliza `reachWithResult`, HMS SDK devolverá el resultado de la operación de forma asíncrona.

```
1.Task<Void> task = client.reachWithResult(achievementId);
```

```
1.task.addSuccessListener(new OnSuccessListener<Void>() {  
2.@Override  
3.public void onSuccess(Void v) {  
4...  
5.}).addFailureListener(new OnFailureListener() {  
6.@Override  
7.public void onFailure(Exception e) {  
8...  
9.}});
```



*Cuando se utiliza el método `reach`, los datos no se pueden enviar al servidor de Huawei de inmediato. Por lo tanto, puede haber un retraso o desviación.



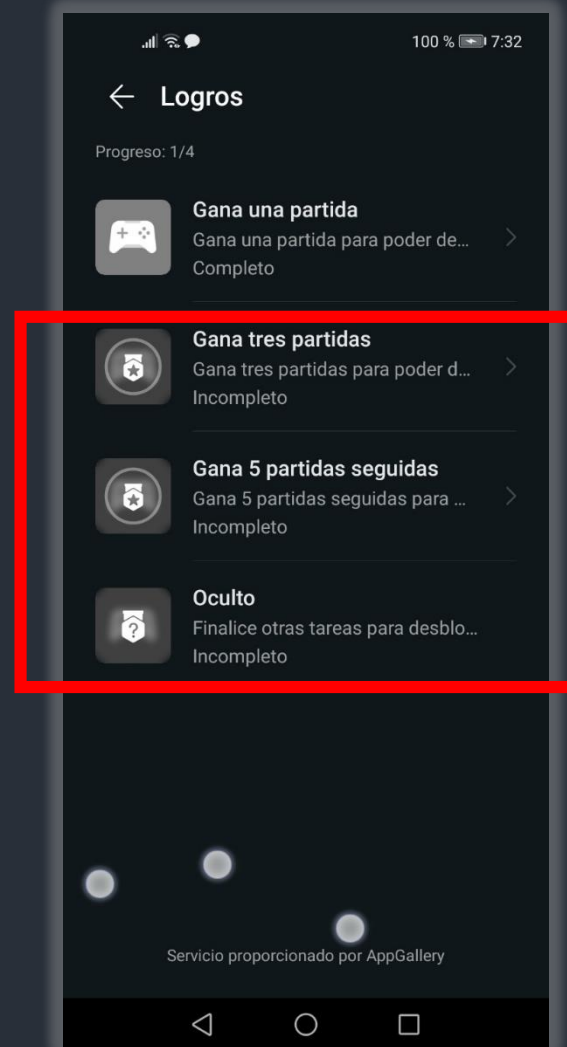
Revelar un logro oculto

- 1 El jugador activa un logro oculto al jugar
- 2 La aplicación llama al método `visualize` o `visualizeWithResult` del `AchievementsClient` para solicitar que se revele el logro oculto.
- 3 Cuando se utiliza `visualizeWithResult`, HMS SDK devolverá el resultado de la operación de forma asincrónica.

```
1.Task<Void> task = client.visualizeWithResult(achievementId);
2.task.addOnSuccessListener(new OnSuccessListener<Void>() {
3.@Override
4.public void onSuccess(Void v) {
5.// Update achievement data
6.}
7.}).addOnFailureListener(new OnFailureListener() {
8.@Override
9.public void onFailure(Exception e) {
10....
11.}
12.});
```

Desarrollo

Integración de HMS Game Services

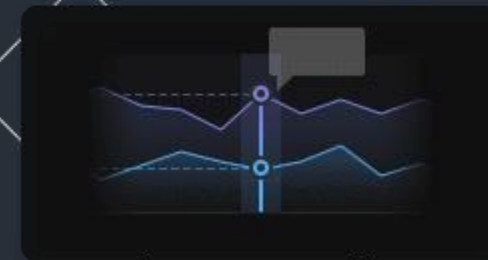


Incrementar pasos de logros



Llame al método **grow** o **growWithResult** de **AchievementsClient** para solicitar un aumento escalonado para el logro actual

```
1.Task<Boolean> task = client.growWithResult(achievementId, stepsNum);
2.task.addOnSuccessListener(new OnSuccessListener<Boolean>() {
3.@Override
4.public void onSuccess(Boolean isSuccess) {
5.if (isSuccess) {
6.Log.i("Achievement", "growWithResult success");
7.} else {
8.Log.i("Achievement", "achievement can not grow");
9.}
10.}
11.}).addOnFailureListener(new OnFailureListener() {
12.@Override
13.public void onFailure(Exception e) {
14.if (e instanceof ApiException) {
15.String result = "rtnCode:"
16.+ ((ApiException) e).getStatusCode();
17.Log.e("Achievement", "result:" + result);
18.}
19.}
20.});
```



Mostrar leaderboard mediante Huawei AppAssistant

Cuando un jugador activa la exploración de la tabla de clasificación, el juego obtiene el **Intent** de la pantalla de lista de la tabla de clasificación de **HUAWEI AppAssistant**.

Para obtener el objeto Intent de todas las tablas de clasificación, llame al método **RankingsClient.getTotalRankingsIntent**.

Para obtener el objeto Intent de una tabla de clasificación específica en todos los marcos de tiempo, llame al método **RankingsClient.getRankingIntent** (String rankingId).

Para obtener el objeto Intent de una tabla de clasificación específica en un período de tiempo específico, llame al método **RankingsClient.getRankingIntent** (String rankingId, int timeDimension).

Desarrollo

Integración de
HMS Game Services



Mostrar leaderboard mediante Huawei AppAssistant

Desarrollo

Integración de
HMS Game Services



Llame al método `startActivityResult` para abrir la pantalla de la lista de clasificación de HUAWEI AppAssistant.

```
1.Task<Intent> intentTask = rankingsClient.getTotalRankingsIntent();
2.intentTask.addOnSuccessListener(new OnSuccessListener<Intent>() {
3.    @Override
4.    public void onSuccess(Intent intent) {
5.        try {
6.            //use startActivityForResult to launch activity
7.            startActivityForResult(intent, 100);
8.        } catch (Exception e) {
9.            //exception when launch the activity
10.        }
11.    }
12.});
13.intentTask.addOnFailureListener(new OnFailureListener() {
14.    @Override
15.    public void onFailure(Exception e) {
16.        if (e instanceof ApiException) {
17.            // errCode information
18.            String result = "rtnCode:" + ((ApiException) e).getStatusCode();
19.        }
20.    }
21.});
```



Enviar puntuación de clasificación



Para enviar síncronamente la puntuación del jugador actual sin una unidad personalizada usamos el método `submitScoreWithResult`

Este método envía solicitudes de forma sincrónica. Es decir, las solicitudes se envían inmediatamente al servidor de juegos de **Huawei** después de que un cliente de la aplicación llama a este método y el resultado de la ejecución se devuelve inmediatamente.

```
1. RankingsClient rankingsClient = Games.getRankingsClient(activity);
2. Task<ScoreSubmissionInfo> scoreTask = rankingsClient.submitScoreWithResult(rankingId, score);
3. scoreTask.addOnSuccessListener(new OnSuccessListener<ScoreSubmissionInfo>() {
4. @Override
5. public void onSuccess(ScoreSubmissionInfo scoreTask) {
6. //success to get ScoreSubmissionInfo bean data.
7. }
8. });
9. scoreTask.addOnFailureListener(new OnFailureListener() {
10. @Override
11. public void onFailure(Exception e) {
12. if (e instanceof ApiException) {
13. // errCode information
14. String result = "rtnCode:" + ((ApiException) e).getStatusCode();
15. }
16. }
17. });
```



Mostrar puntuaciones



Puede implementar diferentes páginas de visualización de puntuaciones para diferentes escenarios.

Para mostrar directamente la posición del jugador actual, por ejemplo, para mostrar la puntuación del jugador actual clasificado en el puesto 1000 en el centro de la pantalla, llame a los métodos

RankingsClient.getCurrentPlayerRankingScore y
RankingsClient.getPlayerCenteredRankingScores.

Para mostrar las puntuaciones por página, llame al método **RankingsClient.getMoreRankingScores**.

Para mostrar solo un número específico de clasificaciones superiores, llame al método

RankingsClient.getRankingTopScores.

```
1.Task<RankingsClient.RankingScores> task
2.= rankingsClient.getRankingTopScores(rankingId, timeDimension,
3.maxResults, offsetPlayerRank, pageDirection);
3.task.addOnSuccessListener(new
4.OnSuccessListener<RankingsClient.RankingScores>() {
4.@Override
5.public void onSuccess(RankingsClient.RankingScores s) {
6.showLog(method + " success. ");
7.// Obtain scores on a leaderboard.
8.}
9.});
```



Time Dimension
Periodo de tiempo de la tabla de clasificación
0 - Diario
1 - Semanal
2 - Todo el tiempo



¿Quieres saber mas?



Referencia de API

Consulte nuestra amplia biblioteca de recursos.

<https://developer.huawei.com/consumer/en/doc/development/HMSCore-References/jos-games-0000001050121646>

<https://developer.huawei.com/consumer/en/doc/development/HMSCore-Guides/dev-process-0000001050193900>



SDK

Descargue la versión más reciente de SDK.

<https://developer.huawei.com/consumer/en/doc/development/HMSCore-Library/game-sdk-download-0000001050121222>

<https://developer.huawei.com/consumer/en/doc/development/HMSCore-Examples/game-example-0000001050123171>



Guía de desarrollo

Descargue nuestras instrucciones más recientes para la integración del kit.



Código de muestra

Inspírese con nuestra completa colección de casos de estudio.

