# FaceBook小游戏SDK接入说明

1.FB小游戏是挂载在FB网页托管的游戏，与安卓苹果网页第三方登录不同，无需下载额外SDK。

2.需要在Index同级文件夹下面建立一个文件用于配置FB小游戏，文件名为fbapp-config.json，内容如下

{  
 "instant\_games": {  
 "platform\_version": "RICH\_GAMEPLAY",  
 "custom\_update\_templates": {  
 "play\_turn": {  
 "example": "Devon just finished his game and scored 999m"  
 },  
 "new\_match": {  
 "example": "Devon want to play with you"  
 }  
 },  
 "navigation\_menu\_version":"NAV\_FLOATING"  
 }  
}

3.上传FB网页托管需要在Index文件中添加如下JS代码

<!-- 添加Facebook小游戏SDK -->  
 <script src="https://connect.facebook.net/en\_US/fbinstant.6.3.js"></script>

4.需要与JS代码进行交互需要在Unity的Plugin文件夹下，建立一个文件，文件名为mergeInto.jslib，内容例子如下：

var func = {  
 $MsgMgr: {  
 //list:[], //这个list可以被外部调用并且不被清理 push存 pop取  
   
 //转C#字符串方法  
 ToString: function (returnStr) {  
 var bufferSize = lengthBytesUTF8(returnStr) + 1;  
 var buffer = \_malloc(bufferSize);  
 stringToUTF8(returnStr, buffer, bufferSize);  
 return buffer;  
 },  
  
 //Log  
 Log: function (log) {  
 gameInstance.SendMessage("FBUserSDK", "Log", log);  
 },  
  
 //className同时也是游戏对象的名字  
 //fnName是类下面的方法名  
 //param 参数为string 不需要转换C#字符串  
 SendMessage: function (className,fnName, param) {  
 gameInstance.SendMessage(className, fnName, param);  
 },  
 },  
  
 FBGetPlayerPhoto: function () {  
 //如果传参进来，参数是字符串 需要使用UTF8ToString(str) 转换为JS字符串  
 MsgMgr.Log('FB Get PlayPhoto');  
 return MsgMgr.ToString(FBInstant.player.getPhoto());  
 },  
}  
  
//带$的相当于JS内部建立一个静态类，可以被JS内部自己调用，需要调用autoAddDeps添加  
autoAddDeps(func, '$MsgMgr');  
mergeInto(LibraryManager.library, func);

public class FBUserSDK : MonoBehaviour  
{  
 /// <summary>  
 /// 获得玩家头像  
 /// </summary>  
 [DllImport("\_\_Internal")]  
 private static extern string FBGetPlayerPhoto();  
  
 //暴露给外部调用的方法  
 public string FnGetPlayerPhoto() => FBGetPlayerPhoto();  
  
 /// <summary>  
 /// Js调用Log  
 /// </summary>  
 /// <param name="log"></param>  
 [MonoPInvokeCallback(typeof(string))]  
 private void Log(string log)  
 {  
 Debug.Log(log);  
 }  
}

5.因为有些方法需要调用到UnityWebGL的内容，所以需要在Index文件中新建一个变量，将UnityWebGL客户端赋值给它

//暴露给mergeInto.jslib使用的UnityWebGL客户端  
 var gameInstance = null;  
 // 把加载Unity游戏代码和素材的代码段提取到一个function中，便于后续调用  
 function startUnity(){  
 var script = document.createElement("script");  
 script.src = loaderUrl;  
 script.onload = () => {  
 createUnityInstance(canvas, config, (progress) => {  
 progressBarFull.style.width = 100 \* progress + "%";  
 }).then((unityInstance) => {  
 loadingBar.style.display = "none";  
 fullscreenButton.onclick = () => {  
 unityInstance.SetFullscreen(1);  
 };  
 //因为是异步方法，所以需要在外部声明 内部赋值  
 gameInstance = unityInstance;  
 }).catch((message) => {  
 // alert(message); // facebook 不允许alert  
 console.error("Creating Unity Instance Failed: ", message);  
 });  
 };  
 document.body.appendChild(script);  
 }

6.Index剩余修改内容相关详见：<https://xmanyou.com/unity-webgl-convert-to-facebook-instant-game/>

相关Demo：<https://github.com/ToxicStar8/FaceBookSDKToUnityWebGL>

FB小游戏API中文文档：<https://www.jianshu.com/p/429b039df2ee>

7.如此就大功告成了，可以上传到FB网页托管进行测试