|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| SDG Game Plus | 文档编号 | 版本 | 密级 |
|  | 0.1 | 绝密 |
| 产品名称：Game Plus | | 共页 |

Game Plus 接入文档

**版权所有 盛大游戏有限公司**

logo-3

**修 改 历 史 记 录**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 日期 | 版本 | 说明 | 作者 |
| 2011-12-19 | V0.1 | 初稿 | 侯宝山 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

目录

[Game Plus 接入文档 1](#_Toc312142029)

[1. 部分定义说明 4](#_Toc312142030)

[2. 主要接口 4](#_Toc312142031)

[3. 游戏接入过程(详情见示例) 5](#_Toc312142032)

[4. Game Plus的下发及安装 5](#_Toc312142033)

# 部分定义说明

|  |  |
| --- | --- |
| GPLUS\_SDK\_VERSION | 游戏接入GPLUS所用的GPLUS接口版本 |
| GPLUS\_OK | GPLUS返回:成功 |
| GPLUS\_FALSE | GPLUS返回:失败 |
| GPLUS\_RENDERTYPE\_UNKNOWN | 未知引擎 |
| GPLUS\_RENDERTYPE\_GDI | GDI引擎 |
| GPLUS\_RENDERTYPE\_OPENGL | OPENGL引擎 |
| GPLUS\_RENDERTYPE\_DDRAW | DDRAW引擎 |
| GPLUS\_RENDERTYPE\_D3D7 | D3D7引擎 |
| GPLUS\_RENDERTYPE\_D3D8 | D3D8引擎 |
| GPLUS\_RENDERTYPE\_D3D9 | D3D9引擎 |
| GPLUS\_RENDERTYPE\_D3D10 | D3D10引擎 |
| GPLUS\_RENDERTYPE\_D3D11 | D3D11引擎 |

# 主要接口

IGPLUSApp

提供GPLUS组件功能

例如：登录、登出等功能

|  |  |
| --- | --- |
| **接口名称** | **功能简述** |
| Login | 登录GPLUS(游戏登录成功后调用此方法) |
| Logout | 注销GPLUS(游戏注销后调用此方法) |
| GetLoginState | 获取登录状态 |
| ModifyAppInfo | 修改游戏相关信息 |

IGPLUSDx9

与游戏的D3D9图形引擎对接，为GPLUS提供图形与消息支持

|  |  |
| --- | --- |
| **接口名称** | **功能简述** |
| [Initialize](http://wiki.open.sdo.com/index.php?title=ISDOADx9::Initialize) | 初始化GPLUS内部d3d9图形引擎 |
| [Render](http://wiki.open.sdo.com/index.php?title=ISDOADx9::Render) | 绘制GPLUS界面，内部调用了IDirect3DDevice9::BeginScene、IDirect3DDevice9::EndScene |
| [RenderEx](http://wiki.open.sdo.com/index.php?title=ISDOADx9::RenderEx) | 绘制GPLUS界面，确保在IDirect3DDevice9::BeginScene、IDirect3DDevice9::EndScene之间调用 |
| [Finalize](http://wiki.open.sdo.com/index.php?title=ISDOADx9::Finalize) | 释放GPLUS内部d3d9图形引擎 |
| [OnDeviceReset](http://wiki.open.sdo.com/index.php?title=ISDOADx9::OnDeviceReset) | d3d9设备重置成功后通知 |
| [OnDeviceLost](http://wiki.open.sdo.com/index.php?title=ISDOADx9::OnDeviceLost) | 通知GPLUS内部图形引擎d3d9设备丢失 |
| [OnWindowProc](http://wiki.open.sdo.com/index.php?title=ISDOADx9::OnWindowProc) | 传入Windows消息使GPLUS内部可得到消息处理实现交互功能 |
| HasUI | 获取在某点是否有ui |

# 游戏接入过程(详情见示例)

1. 加载gplus启动模块(gplusbridge.dll)
2. 获取导出函数
3. 使用导出函数进行初始化
4. 查询com接口
5. 调用IGPLUSDx9 com接口进行初始化,渲染,设备重置等
6. 使用导出函数销毁gplus
7. 卸载gplus(gplusbridge.dll)

注:如果编译示例工程错误,请注意:由于示例工程使用的dxsdk为Microsoft DirectX SDK (June 2010)版本,如果机器上的安装的dxsdk版本低于此版本,请使用附带的dxsdk(dx11.rar).此dxsdk仅供示例使用.不做其他用途

# Game Plus的下发及安装

1. 目录结构

游戏根目录

|---GPLUS根目录(目录名称:GPLUS)

| |---GplusBridge.dll及其他文件

| |---bin目录

| |Gplus文件

|

|--其他目录

1. 下发:游戏补丁中携带一个gplus的压缩包,游戏补丁安装时,解压到如上目录结构所述的目录中.