**B工程接入概述**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 版本 | 日期 | 作者 | 说明 |
| 1 | P0.01 | 2015-05-25 | [molo.xiao@tallbigup.com](mailto:molo.xiao@tallbigup.com) | 创建 |
| 2 | P0.02 | 2015-05-25 | [molo.xiao@tallbigup.com](mailto:molo.xiao@tallbigup.com) | 添加了支付方式：B\_PZ(只包含破晓和指盟的支付依赖插件) |
| 3 | P0.03 | 2015-05-25 | [molo.xiao@tallbigup.com](mailto:molo.xiao@tallbigup.com) | 更新了支付插件在模板中的放置方式 |
| 4 | P0.04 | 2015-05-25 | [molo.xiao@tallbigup.com](mailto:molo.xiao@tallbigup.com) | 更新了事件对应关系的表结构 |

**1 什么是B工程**

B工程是第三方支付接入插件的统称（相对于游戏统称为A工程）。目前的B工程是破晓的支付主线工程，包含了3种支付类型。分别是:

自有短信支付

乐途支付

指盟支付(sky)

[存在斯凯渠道去掉乐途的情况]

B工程还包含4个衍生工程，分别用于接入3个运营商（移动有MM和游戏基地两种）的短信支付系统。这四个工程设计时限定认为任务为申请计费代码。

**2 新增支付系统接入概述**

新增支付需要提供以下信息：

1 游戏的名称

2 游戏的包名

3 游戏的icon(icon提供木板参看附录A)

4 接入支付方式(参看附录B)

5 接入支付信息提供(参看附录C)

6 支付类型(参看附录D)

7 计费点信息(参看附录E)

8 计费点UI(附录F)

9 游戏通用信息配置（附录G）

10 游戏中事件与计费点对应关系(附录H)

需求的一般性模板参看附录I。

**附录A 游戏icon提供要求**

所有的游戏icon统一命名为：

ic\_launcher.png

存放的目录和尺寸要求如下：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 目录名称 | 尺寸 | 说明 |
| 1\* | drawable-ldpi | 36\*36 |  |
| 2 | drawable-mdpi | 48\*48 |  |
| 3 | drawable-hdpi | 72\*72 |  |
| 4 | drawable-xhdpi | 96\*96 |  |
| 5 | drawable-xxhdpi | 144\*144 |  |
| 6\* | drawable-xxxhdpi | 192\*192 |  |

注：其中1和6为可选提供。其它尺寸为必须提供。如果是高精度游戏，建议6也提供。

**附录B 破晓支付方式类型**

对于破晓的支付方式做了如下分类：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 支付名称 | 支付类型 | 说明 |
| 1 | B | 短信 | 自有支付，包含自有短信、乐途和指盟三种类型。 |
| 2 | B\_CM\_MM | 短信 | 移动MM |
| 3 | B\_CM\_G | 短信 | 移动游戏基地 |
| 4 | B\_CU | 短信 | CU=China Unicom |
| 5 | B\_CT | 短信 | CT=China Telecom |
| 6 | B\_OTHER | NA | 其它支付类型 |
| 7 | B\_PZ | 短信 | 只包含自有支付和指盟支付（去掉乐途，大部分需求来源于sky会检测是否带着乐途插件） |

注意，如果是多插件版本，需要指定默认的支付方式。如：

B(乐途)

意思是接入B工程，默认走乐途。

如果是其它工程，可能存在其它+某些默认支付方式的形式，可以按照如下方式书写：

B\_OTHER(你要求的支付 +poxiao)

或者

B\_OTHER(你要求的支付 +poxiao+letu)

**附录C 支付接入信息提供**

如果接入B工程或者4个运营商支付工程，不需要提供任何额外的信息。

如果不是，需要提供以下必要信息：

接入文档

接入依赖方式

是否需要弹出自有支付界面（对应直接起对方界面）

默认支付方式（如果存在多种支付方式）

**附录D 支付接入类型说明**

在破晓内部，从业务上将支付类型分为：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 序号 | 类型 | 说明 |
| 1 | 体验包 |  |
| 2 | 主线包 |  |
| 3 | 申请计费包 | 分为运营商和其它 |
| 4 | 带自有支付渠道包 | 非主线类型的支付渠道包 |

**附录E 计费点信息**

计费点信息以Excel的xlsx格式文件来提供。统一命名为：

PayPoint.xlsx

模板形式如下所示：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 计费点编号 | 计费点名称 | 价格/分 | 计费点描述 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

注：其中价格为大于等于0的值。

例如：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 计费点编号 | 计费点名称 | 价格/分 | 计费点描述 |
| 1 | 礼品赠送 | 0 | 购买1000金币 赠送500金币，只需X.XX元 |
| 2 | 高爆炸弹 | 1000 | 还在为难以捕捞鲨鱼而困扰，付费X.XX元，轻松解决 |

**附录F 计费点UI配置信息**

UI的配置信息分为两个部分，一部分是UI界面的展示信息。一部分是计费点和各个UI界面之间的关系。

先来说明计费点的UI展示信息。

计费点信息以Excel的xlsx格式文件来提供。统一命名为：

PaypointUi.xlsx

另外需要提供依赖的图片文件（所有图片均为英文命名且不能以数字开头，字母全部小写，单次之间以下划线”\_”分割，如”pay\_bg.png”），存放在payui的文件夹下。

模板如下表所示（默认所有的计费点都走480\*800的分辨率）：

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Id | Type | X | Y | Width | Height | DefaultName | SpecialName |
| 计费点的UI编号 | 空间类型 | 控件左上角在界面中的X坐标 | 控件左上角在界面中的Y坐标 | 控件在基准分辨率下的宽度 | 控件在基准分辨率下的高度 | 图片名称 | 图片二态名称（仅仅对于button一类的控件存在，普通控件填写和DefaultName一样的值） |

注1：其中type的类型如下所示：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 名称 | 类型 | 说明 |
| 1 | image | 图片 |  |
| 2 | confirmbutton | 确认按键 | 点击此按键会产生确认支付行为 |
| 3 | cancelbutton | 取消按键 | 点击此按键会产生取消支付行为（注意，”X”和”取消”都为这种类型） |

注2：所有的数字填写均为大于等于0的整数。

注3：其中ui界面的编号为运营定义。均为数字，且不同的UI界面数字需要不同。

再来说明计费点编号和UI界面编号对应关系的配置。

信息以Excel的xlsx格式文件来提供。统一命名为：

UiToPay.xlsx

格式如下表所示：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| uipoint | type | paypoint |
| ui界面编号 | 支付插件类型。具体填写方式参看附录G的默认支付插件类型说明 | 计费点编号 |

注意：定制界面可能包含乐途和自有支付的两套图片，可能对于同一个计费点乐途和自有支付的界面完全相同，也需要配置两次（唯一的区别是计费点的类型不同）

**附录G 游戏通用信息配置**

游戏的基本信息在GameConfig.xlsx的Excel文件中配置。其中配置模板如下：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 键 | 值 | 说明 |
| push开关 |  | true,打开；false，关闭。  Push默认指AVOS+SKyPush的组合。 |
| 游戏记录开关 |  | 是否打开第三方游戏统计的开关。True，打开。False，关闭。 |
| 默认支付 |  | 默认支付类型。乐途填写"letu"，指盟填写"sky"，自有支付填写"poxiao"，免费为"free"。MM基地填"cmmm"，游戏基地填"cmg"，联通填"cu"，电信填"ct"。其它值为非法。 |
| Letu支付merchantKey |  |  |
| Letu支付merchantId |  |  |
| Letu支付appId |  |  |
| Letu支付UiKey |  |  |
| Sky支付appId |  |  |
| Sky支付merchantPasswd |  |  |
| Sky支付merchantId |  |  |

注：以上信息在对应的配置模板中均有说明。

自有支付配置在gamepayplugin.px的文本文件中，格式为：

APPID=

GAMEID=

如：

APPID=7002646（sky申请的值）

GAMEID=9982（自己分配的值）

自有渠道号配置在gameinfo.px目录中，格式为：

ENTER\_ID=”渠道号”

如：

ENTER\_ID=1000\_push

关于斯凯需要提供文件的配置需求请参看运营需求。

**附录H 游戏中事件点与计费点关系**

每个游戏均需要说明游戏中计费点和事件点的关系。

此对应关系信息以Excel的xlsx格式文件来提供。统一命名为：

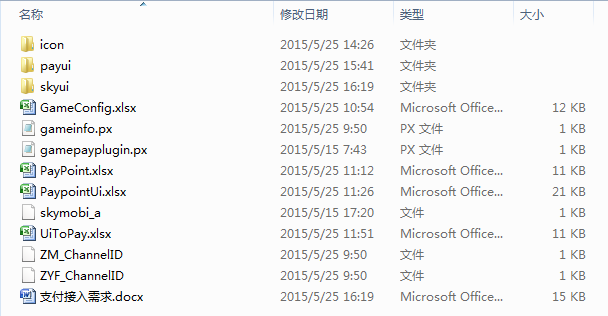
EventToPaypoint.xlsx

模板如下表所示：

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 事件序号类型 [0,新增;1,变更] | 事件描述 | 对应计费点编号 | 计费点描述 | 是否开启[1,开启;0,关闭] | 说明 |
|  |  |  |  |  |  |

**附录I 提供信息模板**

所有游戏信息统一放置在payrequire文件夹中。其中文件结果如下图所示：



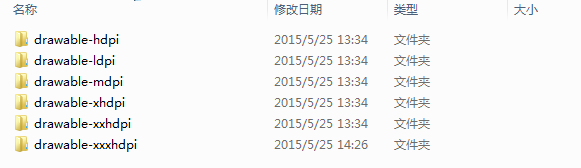
注意：斯凯定制界面放置在skyui目录下。文件名命名规则如下：

com.skymobi.pay.appui\_版本号.pl

其中前面前缀” com.skymobi.pay.appui\_”如果变更需要说明（原则上不能变更，可能会出现指盟插件错误）。

如果sky（或者指盟）版本更新，这部分内容可能会更新。

其中icon文件夹目录如下所示：



[end]