**B工程首次接入流程**

# [winneshen@tallbigup.com](mailto:winneshen@tallbigup.com)

2015-9-17

# 一、准备材料：

1. 游戏基本信息：游戏名称（CP）、tbuid（肖山）、letu appid（刘卓）、sky appid（刘卓）、skypayinfo.xml（刘卓）、gameid（刘卓）、avos appid和avos key（运营事先创建后，在[https://leancloud.cn](https://leancloud.cn上可查看avos) 上可查看avos相关值）
2. 工单（彭茗）
3. 计费相关信息：图片PayUI（康康）、计费点图片坐标paypointui.xlsx（康康）、UI和支付类型对应表uitopay.xlsx（康康）、计费点文件paypoint.xlsx（CP）、事件点计费点对应关系表event2pay.xlsx（CP）
4. 接入了B\_Debug的游戏主工程（CP）
5. 签名文件poxiao.keystore（从其他游戏根目录的sign文件下拷贝）

# 二、操作流程：

1. 整理游戏基本信息：游戏名称gamename、工程名称projectname、gameid、letuappid、skyappid、包名packagename。提交给晓玉，加入gamedb数据库。
2. 重写build.xml。模板是BuildApks\src\build\in\default中的build.xml。修改project的name属性。
3. 将包含签名文件的文件夹放在游戏的根目录下。
4. 添加ant.properties。
5. 添加local.properties。
6. 添加混淆文件proguard.cfg。
7. 检查AndroidManifest.xml中tbuid的值是否写正确。
8. 以工程名为名，在BuildApks\src\build\in\default新建文件夹，并在文件夹中添加event2pay.xlsx，paypoint.xlsx，以及Add\_Avos和B\_Single\_Zimon两个文件夹。在Add\_Avos中添加appInfo.txt，内容为"appid":"avos的appid","appkey":"avos的 appkey"，具体可参见其他游戏目录该文件。在B\_Single\_Zimon中添加zmfiles文件夹，skymobi\_a文件，ZM\_ChannelID,ZYF\_ChannelID，这些文件可以从其他游戏目录下拷取。但需替换zmfiles文件夹下的SkyPayInfo.xml。
9. 将工单表gameConfig.xlsx，UiToPay.xlsx，paypointui.xlsx放在BuildApks\src\build\in目录下。
10. 将paypoint.xlsx，event2pay.xlsx放在BuildApks\src\build\in\default\<对应游戏工程名>
11. 压缩PayUI文件夹中的图片，并将该文件夹（去除xlsx表格）放到主工程的assets目录下。若assets目录下已存在PayUI文件夹，则覆盖原文件夹。
12. 修改主工程依赖为B。
13. 在BuildApks\src\build下的pathconfig.path文件中修改路径。
14. 双击buildapks.py运行脚本。
15. 在save\_path目录下提取apks。
16. 出包后，获得letu key（刘卓）。
17. 将游戏名称gamename、包名packagename和letu key提交给晓玉，加入到gamedb库对应的游戏表中。
18. 双击buildapks.py运行脚本。
19. 在save\_path目录下提取apks。

*具体打包脚本的使用可参见《打包方使用手册》。*