DGames_SDK 接入文档

目录

1.IDE 配置

1.1 导入 assets 包 1

1.2 导入 aar 包 1

1.3 导入远程依赖库 1

1.4 so 文件适配 2

1.5 重新编译项目 3

2.客户端配置 3

2.1 权限及初始化 sdk 3

2.2 添加生命周期回调 5

2.3 sdk 提供的 api 6

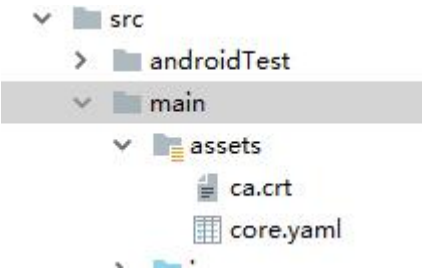
1.IDE 配置：

解压我方提供的接入文档压缩包后，可以在根目录下看到如下的 assets 证书文件夹、libs 资源包文件、sdkDemo、aar 包、DGames_SDK 接入文档、远程依赖库文件和 sdk 升级日志：

步骤：

1.1 导入 assets 文件夹

将 assets 文件夹导入到 Android Studio 工程中，位置如下图：



1.2 导入 aar 包

Android Studio 工程中将两个 aar 包直接放入 libs 包下，在项目的 build gradle 中添加

```
Repositories{

 flatDir{

dirs 'libs'}}
```

添加两行(如果您的 Android studio 是 3.0 之前的，请将以下的 implementation 修改成 compile)

```
    Implementation(name: 'dg_libproject', ext: 'aar')
    Implementation(name: 'gamesdklib', ext: 'aar')
```

1.3 导入远程依赖库（注意：或者直接复制 libs 文件到项目相应的位置，（远程依赖库和 libs 资源包）只能选择其中一个，下面用的是远程依赖库）

从远程依赖库文件中复制并导入远程依赖库：

如下图：

```
dependencies{

    implementation fileTree(include:['*.jar'],dir:'libs')
    implementation 'com.android.support:appcompat-v7:27.1.1'
    implementation(name: 'dg_libproject', ext: 'aar')
    implementation(name: 'gamesdklib', ext: 'aar')
    implementation('org.web3j:core:3.3.1-android')
    implementation 'com.journeyapps:zxing-android-embedded:3.3.0@aar'
    implementation 'com.google.zxing:core:3.3.0'
    implementation 'com.squareup.okhttp3:okhttp:3.10.0'
    implementation 'com.android.support:multidier:1.0.3'
    implementation 'com.android.support.constraint:constraint-layout:1.1.2'

}
```

1.4 so 文件适配

在 app 下的 build.gradle 中添加如下代码以适配机型：

```
ndk{

        abiFilters”armeabi-v7a”,”x86”,”armeabi”


        }
```

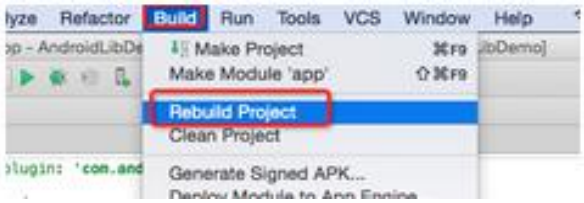
如下图：

```
android{
    compileSdkVersion 26
    defaultConfig{
        applicationId “com.dgames.sdkdemo”
        minSdkVersion 16
        targetSdkVersion 26
        versionCode 1
        versionName “1.0”
        testInstrumentationRunner “android.support.test.runner.AndroidJUnitRunner”

        ndk {
          abiFilters “armeabi-v7a”,  “x86” ,  “armeabi”
            }
        }
```

1.5 重新编译项目:

从工具栏依次选择："Build"-->"rebuild project"



温馨提示:因 gradle 的版本不同可能导致配置有些微小区别，可百度参考相关的网上配置文档引入 aar 包到工程。

注意:如果文件配置完成,项目报错:引用的 Dex 文件数超过方法数限制 65536，请参考网址：https://www.aliyun.com/jiaocheng/804289.html

以上 IDE 配置完毕，开始客户端配置

2.客户端配置： 当前版本: v1.0.0

2.1：权限及初始化 sdk（必接）

```
*Config.LOGIN.....................已登录
*Config.UNLOGIN..................未登录
*Config.LOGINOUT.................已退出
*config.setLandscap.............横竖屏设置  true 为横屏  false 为竖屏
*config.setAppId................cp 传入的 appId
*config.setApibrowse............cp 传入的正式浏览器地址
*config.setDebugApibrowse......cp 传入的测试浏览器地址
*config.setFloatGravity........悬浮球的初始化显示位置
*config.setDecimals.............精确度
*config.setErc721.........是否显示 ERC_721 装备交易记录,true 显示，false 不显示
*config.setDgameDebug..........判断是正式（false）还是测试（true）环境
*config.setLanguage.............en 英文   cn 中文
*@param     amount..............支付金额
*@param     orderId.............订单号
*@param     toAddress...........自定义支付地址
*@param     comment+System.currentTimeMillis //支付信息(特别注意：为了避免重复
                                            交易，支付信息后面必须加上时间戳)
*@param     tokenId........事务标识（物品的唯一 I D）
*@param     equip_info..游戏设备详情(包括 id,名字,价格,图片,备注等以 json 形式拼接)
*@param     comment_erc..游戏 appid，服务器分类 id，游戏设备 id（以逗号连接的字符串）
PermissionUtils                  //权限工具类(温馨提示：先实例化一个工具类对象)
setPermission();                 //权限接入方法
getConfig();                     //得到 config 对象，供 sdk 初始化调用
QueryGameAmount(this,new ICallback);//当前用户子链币余额查询方法(参考 SDKDEMO)
QueryDgasAmount(new ICallback);      //当前用户 DGAS 余额查询方法(请参阅 SDKDEMO)
transErc(MainActivity.this, orderId, tokenId, equip_info,comment) //ERC_721 转账
transErcAddress(MainActivity.this,orderId,toAddress,tokenId,equip_info,comment)
                                 //ERC_721 输入转账地址转账
gameQueryAssetErc(tokenId)       //ERC_721 查询资产归属功能
subStringRecharge();             //直接调起 dgas 或 dgame 充值页面方法
```

在主 Activity 中调用：

```
PermissionUtils permissionUtils=new PermissionUtils();
Public void getConfig(){
config=new Config();
```

```
  config.setAppId(“V431rSWOMpq3xGGJYSQTGH5ox1MBiXjJRw”);
  config.setApibrowse(“http://192.168.2.32:801”);
  config.setDebugApibrowse(“https://queryfb.dgame.org.4490”);
  config.setFloatGravity(FloatGravity.TOP_CENTER);
  config.setDecimals(“100000000”);
  config.setLanguage(“cn”);
  config.setErc721(true);
  config.setDgameDebug(true);
  }
  perms = new String[]{
              Manifest.permission.CAMERA,
              Manifest.permission.WRITE_EXTERNAL_STORAGE,
              Manifest.permission.READ_PHONE_STATE,
              Manifest.permission.ACCESS_FINE_LOCATION
                 };
  private void setPermission(){
        if(android.os.Build.VERSION.SDK_INT>=android.os.Build.VERSION.CODES.M){

        permissionUtils.requestRunPermission(perms,new PermissionListener()){
        @Override
        public void onGranted(){
                DGameManager.init(this,config);
                }
        @Override
        public void onDenied(List<String> deniedPermission){
            for(int i=0;i<deniedPermission.size();i++){
        showRequestRunPermission=ActivityCompat.shouldsShowRequestRunPermission
Rationale(this,.get(i));
        }if(showRequestRunPermission){
        setPermission();
                }else{
                showMissingPermissionDialog();
                }
                }
            });
        }else{
                DGameManager.init(this,config);
        }
  //Permissions callback method
  @Override
  public void onRequestPermissionsResult(int requestCode, @NonNull
String[]permissions, @NonNull int[] grantResults) {
  super.onRequestPermissionsResult(requestCode, permissions, grantResults);

    permissionUtils.onRequestPermissionsResult(requestCode, permissions,
grantResults);
      }
```

```
Private void showMissingPermissionDialog(){

AlterDialog.Builder builder=new AlterDialog.Builder(this);

  builder.setTitle(“prompt”);

  builder.setMessage(“For your normal use of SDK,please open the permissions!”);

  builder.setPositiveButton(“go Set!”,new DialogInterface.OnClickListener(){
 Public void onClick(DialogInterface dialog,int which){
                  startAppSettings();
        }
});
}
    Builder.setCancelable(false);
    Builder.show();
}
    Private void startAppSettings(){
    Intent intent=new Intent(Setting.ACTION_APPLICATION_DETAILS_SETTINGS);
    intent.setData(Uri.parse(“package:”+getPackageName()));
    startActivityForResult(intent,REQUEST_CODE_SDK_RESULT_PERMISSIONS);
    }
  @Override
  protected void onActivityResult(int requestCode, int resultCode, Intent data){
  super.onActivityResult(requestCode, resultCode, data);
  if (requestCode==REQUEST_CODE_SDK_RESULT_PERMISSIONS){
        setPermission();

  }
```

2.2：添加生命周期回调(必接)

在主 Activity 的 onStart 中添加

```
DGameManager.onStart();
```

在主 Activity 的 onResume 中添加

```
DGameManager.onResume();
```

在主 Activity 的 onPause 中添加

```
DGameManager.hideFloatintView();
```

在主 Activity 的 onStop 中添加

```
DGameManager.onStop();
```

在主 Activity 的 onDestroy 中添加

```
DGameManager.onDestory();
```

2.3：sdk 提供的 api

如下表，以下的调用方式均为：DGameManager.函数名(...)，具体使用方法请参考提供的 sdkDemo，

函数名	作用	参数&类型	描述
Login(context)	登录	Context 上下文	直接调用即可
setSDKLoginCallback(new ILoginCallBack())	**登录回调(请参考 demo)**	ILoginCallBack 回调接口	OnSuccess（message）回调成功 Cp 端获得 signdata 登录验证参数 uname 玩家昵称 address 设备地址 OnFailed（message）回调失败
Pay（context,orderId, amount，comment）	**支付**	Context 上下文 orderId 支付订单 Amount 支付金额 Comment 支付信息	直接调用即可
setSDKPayCallback(new IpayCallback)	**支付回调**	IPayCallback 回调接口	OnPaySuccess(jsonStr) 回调成功 cp 端获得： payOrderId 支付订单号 txid 交易流水号 onPayFail(message)
PayAddress（context,orderId,toAddress,amount，comment）	**自定义支付地址**	Context 上下文 orderId 支付订单 toAddress 支付地址 Amount 支付金额 Comment 支付信息	直接调用即可
openUserCenter()	**打开个人中心**	无	直接调用即可
isLogin()	**判断是否登录**	无	直接调用即可
queryGameAmount(context，new ICallback)	**查询子链币余额**	Context 上下文	直接调用返回当前用户子链币余额

queryDgasAmount(new Icallback)	**查询 Dgas 余额**	无	直接调用返回当前用户 dgas 余额
transErc(context,orderId,tokenId,equip_info,comment)	**ERC_721 资产转账**	Contex 上下文 orderId 支付订单 tokenId 物品的唯一 I D equip_info 游戏装备信息 Comment 转账信息	直接调用即可
transErcAddress(context,orderId,toAddress，tokenId,equip_info,comment)	**ERC_721 资产自定义地址转账**	Contex 上下文 orderId 支付订单 toAddres 转账地址 tokenId 物品的唯一 I D Comment 转账信息	直接调用即可
setSDKTransErcCallback(new ITransErcCallback)	**ERC_721 转账回调**	无	onTransErcSuccess(str) 提交事务成功 onTransERCFail(str) 提交事务失败
gameQueryAssetErc(tokenId)	**ERC_721 查询资产归属**	tokenId 物品的唯一 I D	直接调用返回资产归属的用户地址
rechargeSubChain(context)	**Dgas,dgame 充值子链币**	Context 上下文	直接调用即可

注意：关于支付回调请参考服务器支付回调接口文档。