**MSDK快速入门指导**

**版本号：v 1.0**

**编辑人：**furiontang

**更新日期：2014-07-07**

目录

[1. 目的 3](#_Toc392520030)

[2. 手Q登录 3](#_Toc392520031)

[3. 微信登录 7](#_Toc392520032)

[4. 好友排行 12](#_Toc392520033)

[5. 邀请好友 15](#_Toc392520034)

[6. 送心通知 18](#_Toc392520035)

[7. 大图炫耀（会话/空间|会话/朋友圈） 21](#_Toc392520036)

# 1.目的

本文针对手机游戏开发者初用MSDK时，容易疑惑，犯错的地方（登录、邀请等），画出了较详细的流程图，并做了简要说明。希望能帮助手机游戏开发商快速理解和运用MSDK，减少疑问，提高效率。

# 2.手Q登录

|  |  |
| --- | --- |
| UI示意 |  |
| 概要设计 |  |
| 说明 | |  |  |  | | --- | --- | --- | | **步骤** | **操作** | **备注** | | 1 | 初始化 | 初始化请参考http://mcloud.ied.com/wiki  中的IOS，ANDROID详细文档 | | 2 | 请求获取本地票据 | 如果上次正常登录，那么可以用此函数快速认证，避免拉起手q授权，提升用户体验。  游戏调用Msdk接口WGGetLoginRecord(LoginRet)  票据有：  AccessToken、payToken、openId、pf、pfKey | | 3 | 将票据信息返回给游戏客户端 | 通过引用参数LoginRet将票据传递给游戏客户端 | | 4 | 如果本地票据无效，调用Msdk的WGLogin接口，获取票据；  如果本地票据有效，转步骤6 | 这个函数会启动手Q程序，由手Q授权 | | 5 | 返回票据信息 | MsdkClient收到票据数据后，触发游戏端实现的接口函数OnLoginNotify(LoginRet)，LoginRet中的字段包含票据信息 | | 6 | 上传票据信息给游戏服务器 | 需要有以下信息AccessToken、openid | | 7 | 调用Msdk后台API，验证票据有效性 | 游戏服务器通过http请求调用MSDK后台api  /auth/verify\_login  查询账号是否最近登录过。需要以下带参数appid,openid,AccessToken  具体用法请参考http://mcloud.ied.com/wiki 中的后台API详细文档 | | 8 | MsdkServer 将查询结果以json格式的字符串返回 | 返回值有ret,msg.两个字段例如{"ret":0,"msg":"user is logged in"}  返回值及其含义的详细信息请参考http://mcloud.ied.com/wiki 中的后台API详细文档 | | 9 | 游戏服务器将结果返回给游戏客户端 | 如果票据有效，授权过程到此结束，建议此时建立游戏客户端和游戏服务器之间的长连接；票据失效转步骤4 | |
| 注意事项 | 常见问题:   * 1. 在需要手Q授权时，若用户没有安装手Q，MSDK将拉起Web页面进行授权。若授权后没有触发回调函数，很有可能是您的   MSDK配置有误, 详见http://mcloud.ied.com/wiki  中的IOS，ANDROID详细文档. **海纳游戏现在不支持拉起页面授权。可以通过WGIsPlatformInstalled接口判断是否安装手Q，未安装手Q则提示用户不能授权。**   * 1. 若android手Q授权偶尔收不到OnLoginNotify回调，   请确保com.tencent.tauth.AuthActivity和com.tencent.connect.common.AssistActivity在AndroidManifest.xml 与http://mcloud.ied.com/wiki中的ANDROID详细文档的说明一致。   * 1. Ios关于关于内置浏览器授权：精品游戏要提醒手Q侧开通此权限。非精品游戏提交苹果审核期间，需要在手Q侧临时开通内置浏览器授权功能。否则在未安装手Q的情况下会唤起系统浏览器授权，而苹果此时（游戏提交苹果审核期间）禁止授权。   2. ios手Q授权要正确配置Url scheme中的内容，游戏开发者特别容易配置错误。详细介绍见http://mcloud.ied.com/wiki中的ios接入文档。   3. 想了解此流程中更多的注意事项，以及所用到的函数的具体使用方法，请参考http://mcloud.ied.com/wiki 中的Android,ios,后台API详细文档. |

# 3. 微信登录

|  |  |
| --- | --- |
| UI示意 |  |
| 概要设计 |  |
| 说明 | |  |  |  | | --- | --- | --- | | **步骤** | **操作** | **备注** | | 1 | 初始化 | 初始化请参考http://mcloud.ied.com/wiki  中的ios,android详细文档 | | 2 | 获取本地票据 | 游戏调用Msdk接口WGGetLoginRecord(LoginRet)  （如果上次正常登录，那么可以用此函数快速认证，避免拉起微信授权，提升用户体验。）  票据信息包含：openId、accessToken、refreshToken、 pf、pfKey | | 3 | 将票据信息返回给游戏客户端 | 通过引用参数LoginRet将票据传递给游戏客户端 | | 4 | 刷新AccessToken | 如果本地AccessToken无效，调用Msdk的WGRefreshWXToken()接口，刷新AccessToken | | 5 | 返回刷新结果 | MsdkClient收到票据信息后触发回调函数OnLoginNotify(LoginRet)，OnLoginNotify(LoginRet)中的参数LoginRet包含票据信息 | | 6 | 重新登录 | 如果刷新失败，调用MSDK接口，WGLogin接口重新授权，获取最新的票据信息 | | 7 | 返回登录结果 | MsdkClient接到授权结果后，会触发OnLoginNotify(LoginRet)回调函数，LoginRet结构体中含有游戏所需的票据信息  openId、accessToken、refreshToken, pf, pfKey | | 8 | 上传票据信息给游戏服务器 | 需要openid,access\_token | | 9 | 查询本地票据是否有效 | 游戏服务器通过http请求调用MSDK后台api  /auth/check\_token，需要带参数openid,access\_token  具体用法请参考http://mcloud.ied.com/wiki 中的后台API详细文档 | | 10 | json格式的字符串返回结果 | 返回值有ret,msg.两个字段例如{"ret":0,"msg":"ok"}  具体返回值及其含义，请参考http://mcloud.ied.com/wiki 中的后台API详细文档 | | 11 | 返回AccessToken是否有效 | 如果AccessToken有效，授权到此结束，建议此时建立游戏客户端和游戏服务器之间的长连接；票据失效转步骤6 | |
| 注意事项 | * 1. 微信授权需要保证微信版本高于4.0.   2. 拉起微信时候, 微信会检查应用程序的签名和微信后台配置的签名是否匹配(此签名在申请微信appId时提交过), 如果不匹配则无法唤起已经授权过的微信客户端.   3. 微信授权过程中, 点击左上角的“返回”按钮, 可能会导致没有授权回调, 游戏需要自己倒计时, 超时则算作用户取消授权.   4. WXEntryActivity.java 位置不正确（必须在包名/wxapi 目录下）则不能收到回调.   5. 在微信未登录的情况下, 游戏拉起微信输入用户名密码以后登录, 可能会没有登录回调, 这是微信客户端已知BUG.游戏在调用WGLogin登录之前可以开始一个倒计时, 倒计时完毕如果没有收到回调则算作超时, 让用户回到登录界面.   6. 微信授权同样需要配置Url scheme，详情见MSDK ios详细接入文档.   7. 想了解此流程中更多的注意事项，以及所用到的函数的具体使用方法，请参考http://mcloud.ied.com/wiki 中的Android,ios,后台API详细文档. |

# 4. 好友排行

|  |  |
| --- | --- |
| UI示意 |  |
| 概要设计 |  |
| 说明 | |  |  |  | | --- | --- | --- | | **步骤** | **操作** | **备注** | | 1 | 游戏客户端向游戏服务器申请获得同玩好友分数 | 需要传递accessToken，openid等参数，其中在参数传递之前，一定要调用WGGetLoginRecord接口，确定accessToken是否有效。  如果accessToken无效，在手Q平台下，使用WGLogin重新授权；在微信平台下，先通过WGRefreshWXToken()刷新accessToken，如果刷新失败，再调用WGLogin接口重新授权。 | | 2 | 游戏服务器调用Msdk提供的后台接口通过http请求获取好友openid列表 | 手Q平台请调用relation/qqfriends\_detail  参数:appid,accessToken,openid,flag  微信平台请调用  relation/wxfriends  参数：accessToken，openid  具体使用方法请参考http://mcloud.ied.com/wiki 中的后台API详细文档 | | 3 | Msdk服务器返回好友openid列表 | 通过json字符串将好友信息返回，微信和手q平台格式不同。  注意：如果票据无效，转至步骤1，重新刷新票据，或授权再查询好友信息。  具体返回值及其意义，参见http://mcloud.ied.com/wiki 中的后台API详细文档 | | 4 | 游戏服务器根据openid查询好友分数 | 为了防止服务器cpu过载，建议不在服务器端排序 | | 5 | 游戏服务器传回好友分数等信息 | 协议由游戏厂商自己制定 | | 6 | 显示排名信息 | 游戏客户端对分数计算并排序 | |
| 注意事项 | 想了解此流程中所用到的函数的具体使用方法，请参考http://mcloud.ied.com/wiki 中的Android,ios,后台API详细文档. |

# 5. 邀请好友

|  |  |
| --- | --- |
| UI示意 |  |
| 概要设计 |  |
| 说明 | |  |  |  | | --- | --- | --- | | 步骤 | 操作 | 备注 | | 1 | 客户端发出邀请好友请求 | 手机qq平台调用WGSendToQQ  微信平台调用WGSendToWeixin | | 2 | MsdkClient得到分享结果,进行回调 | 回调会触发客户端实现的接口OnShareNotify(ShareRet)，  分享结果在参数，ShareRet中 | | 3 | 客户端通过返回信息判断是否分享成功 | shareRet.platform表示当前平台  shareRet.flag表示成功失败  如果分享失败（概率很小），建议客户端提示用户“分享失败”。 | |
| 注意事项 | 1.手Q平台：此种消息分享需要唤起手Q,需要用户参与才能完成整个分享过程, 可以分享给游戏内和游戏外好友,通常用来邀请游戏外好友.  消息分享出去以后,消息接收者点击消息可以拉起调用接口时候传入的URL,通常此URL配置成游戏中心URL,如此则可以在手Q游戏中心配置自动拉起, 实现点击消息唤起游戏的效果.  如果用户手机上没有安装手Q或者安装的手Q版本低于4.0, 此接口唤起Web页面完成分享功能.  2.微信平台：此种消息分享需要唤起微信客户端,需要用户参与才能完成整个分享过程,可以分享给游戏内和游戏外好友,通常用来邀请游戏外好友.  消息分享出去以后,消息接收者点击消息可以拉起游戏.  3.对于android平台，手Q客户端4.6以前的版本返回的回调有问题, 故不要依赖此回调做其他逻辑. (其flag返回均为eFlag\_Succ)  4.Android平台下，在手Q平台下传递图片用网络url，在微信平台用二进制数据传参，分享需要手机有SD卡，若没有SD卡可能分享失败。  5.IOS平台下，在传递图片数据时，要用二进制图片数据传递参数；且通过web分享的话，图片显示不出来，这是手Q bug。  6.强烈建议此类分享信息不要分享到Qzone或朋友圈，以后将不会支持分享到Qzone或朋友圈的操作。  7.想了解此流程中更多的注意事项，以及所用到的函数的具体使用方法，请参考http://mcloud.ied.com/wiki 中的Android,ios API详细文档. |
|  |  |

# 6. 送心通知

|  |  |
| --- | --- |
| UI示意 |  |
| 概要设计 |  |
| 说明 | |  |  |  | | --- | --- | --- | | **步骤** | **操作** | **备注** | | 1 | 给好友送心 | 由游戏客户端发给游戏服务器，  送心逻辑由游戏自己完成，我们  只提供分享消息的功能 | | 2 | 返回送心结果 | 游戏服务器发给游戏客户端，  如果送心失败，返回步骤1 | | 3 | 用Msdk提供的接口，分享送心消息 | 如果送心成功，且用户要求告知好友  ，则调用Msdk接口。  手Q平台用  WGSendToQQGameFriend()  微信平台用WGSendMessageToWe  chatGameCenter() | | 4 | 传回分享结果 | Msdk通过回调函数返回分享结果，OnShareNotify(shareRet)  为回调函数 | | 5 | 客户端显示分享结果 | shareRet中包含应用所在平台，  分享是否成功，等信息。  如果分享失败，建议客户端提示  用户“分享失败”。 | |
| 注意事项 | 1. 手Q平台：游戏需要分享消息给指定好友(指定好友的openId). 此种分享不需要拉起手Q客户端, 分享过程无需用户参与, 调用接口即可完成分享. 但是只能分享给游戏内好友. 消息分享出去以后, 消息接收者点击消息可以拉起分享调用时候传入的URL,通常此URL配置成游戏中心URL,如此则可以在手Q游戏中心 配置自动拉起, 实现点击消息唤起游戏的效果. 2. 微信平台：游戏需要分享消息给指定好友(指定好友的openId). 此种分享不需要拉起微信客户端, 分享过程无需用户参与, 调用接口即可完成分享. 但是只能分享给游戏内好友.消息分享出去以后,消息接收者点击消息可以唤起游戏.现在微信提供了分享消息到游戏中心的消息中心,分享出去的消息支持文本,图片,链接,视频.每个消息可以附带一个按钮, 按钮可以实现拉起游戏,拉起指定web页面,拉起游戏排行榜几种能力. 3. 想了解此流程中更多的注意事项，以及所用到的函数的具体使用方法，请参考http://mcloud.ied.com/wiki 中的Android,ios,后台API详细文档. |

# 7. 大图炫耀（会话/空间|会话/朋友圈）

|  |  |
| --- | --- |
| UI示意 |  |
| 概要设计 |  |
| 说明 | |  |  |  | | --- | --- | --- | | **步骤** | **操作** | **备注** | | 1 | 生成炫耀大图 | 图由游戏客户端生成 | | 2 | 用户选择炫耀类型 | 分会话，Qzone炫耀两种。  会话炫耀会以qq消息的形式，发给用户选择的炫耀对象 | | 3 | 发送用户的炫耀请求 | 调用Msdk接口  手Q平台调用  WGSendToQQwithPhoto  微信平台调用  WGSendToWeixinWithPhoto  具体用法详见http://mcloud.ied.com/wiki  中的ios,android详细文档 | | 4 | 返回炫耀请求结果 | Msdk调用回调函数  OnShareNotify(ShareRet)，将分享结果返回给游戏客户端  如果分享失败（概率很低），建议客户端提示用户“消息分享失败”。 | |
| 注意事项 | android应用在手Q平台下在步骤3中使用图片的本地路径传递图片信息，在微信平台下用二进制数据传递图片信息。ios在手Q，微信平台下均用二进制数据传递图片信息.  写给android开发者：  1.对于手Q平台：要完成此种消息分享需要唤起手Q, 需要用户参与才能完成整个分享过程,可以分享给游戏内和游戏外好友.  如果用户手机上没有安装手Q或者安装的手Q版本低于4.5, 此接口唤起Web页面完成分享功能. 图片最短边大于640px时, 后台会对图片做压缩.需要手机有SD卡，否则可能失败.   1. 对于微信平台：此种消息分享需要唤起微信, 需要用户参与才能完成整个分享过程,可以分享给游戏内和游戏外好友,此种消息可以分享到会话(好友)或者朋友圈, 对于用户微信4.0及以上支持分享到会话, 微信4.2及以上支持分享到朋友圈. 图片大小不能大于10M, 分享的图片微信会做相应的压缩处理.需要手机有SD卡，否则可能失败.   写给ios开发者：  1.手Q4.2及以上版本.  2.唤起手Q分享到Qzone的弹框需要手Q4.5及以上版本.  3.不能通过web分享.  4.图片大小不能大于10M.  具体说明，详见http://mcloud.ied.com/wiki中的ios,android详细文档  3.想了解此流程中更多的注意事项，以及所用到的函数的具体使用方法，请参考http://mcloud.ied.com/wiki 中的Android,ios,后台API详细文档. |

相关文档链接

[\\tencent.com\tfs\部门目录\IEG互动娱乐事业群\互动娱乐发行线\移动游戏产品部\流程公用目录\流程\02 MSDK](\tencent.com\\tfs\\部门目录\\IEG互动娱乐事业群\\互动娱乐发行线\\移动游戏产品部\\流程公用目录\\流程\\02 MSDK版本公告)