**微信小游戏官方支持总结**

1. 游戏圈是一个社区功能，可以发帖，可以点赞。提供游戏交流，用户互动，反馈收集的功能：
2. 调用wx.createGameClubButton() ，可创建打开游戏圈的按钮。可设置按钮的位置，大小，和外观。
3. 在MP管理后台可配置游戏圈管理员。管理员在手机端可操作帖子置顶、沉底、屏蔽等权限
4. 广告
   * 1. Banner广告:

广告显示在游戏内容的上方

开发者只需要控制 Banner 广告组件的位置和显示/隐藏即可

1. 激励视频广告：
   1. 开发者不能控制视频广告的关闭，只有用户点击“关闭广告”按钮时，广告才会关闭。可判断用户是否看完视频广告

小游戏广告能力目前暂时以邀请制开放申请，请留意后续通知

来自 <https://developers.weixin.qq.com/minigame/dev/api/wx.createBannerAd.html>

1. 分享（在小游戏文档中称为“转发”）

1. 转发有2种操作方式

a. 点击右上角按钮，会弹出菜单，点击菜单中的“转发“

b. 游戏内添加“转发”按钮

2. 转发的内容包含以下信息

a. 文字说明

b. 图片url

c. 一些参数。点击“转发消息”进入游戏后，这些参数也会带进游戏。

d. 支持动态消息（部分消息内容可以随时更改）。基础库 2.4.0 开始支持

1. 存储可分为本地存储和云存储。

1. 本地存储分2种方式：

a. Key-value方式：

i. 同一个微信用户，同一个小程序 storage 上限为 10MB。storage 以用户维度隔离，同一台设备上，A 用户无法读取到 B 用户的数据

ii. https://developers.weixin.qq.com/minigame/dev/tutorial/ability/storage.html

b. 文件方式：

2. 云存储

a. 通过key-value方式进行设置

b. 前端和后端都有对应的接口进行数据的操作（设置，获取）

c. 登录mp管理后台后，可对排行榜进行设置。排行榜数据是来自云存储内的数据的。

五. 一个微信用户的关系链数据包括两部分：

• 该用户好友的用户数据

• 该用户所在的某个群的群成员的用户数据

来自 <https://developers.weixin.qq.com/minigame/dev/tutorial/open-ability/open-data.html>

1. 如何登陆小程序后台
   * 1. 进入网址 https://mp.weixin.qq.com/
     2. 输入账号和密码
     3. 用有登陆权限的微信（账号）扫码