

需要注意且强制内容

1. HTML 结构要求

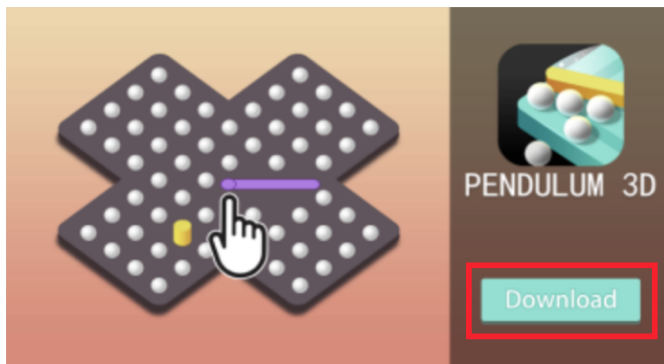
HTML 要求：必须有 html/body/head 标签、编码为 utf-8

提示：HTML 结构要求

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
  <meta charset="utf-8">
  <!-- 开发者自己的代码 -->
</head>
<body>
  <!-- 开发者自己的代码 -->
</body>
</html>
```

2. 下载按钮调用

需要一个“立即下载”的按钮从始至终贯穿这个游戏，点击此按钮统一调用接口 `window.install()`，写法是 `window.install && window.install()`;



示例：下载按钮调用

提示：SDK调用，下载按钮调用

```
var downloadBtn = document.getElementById('download-btn');
downloadBtn.addEventListener('click', function (e) {
  window.install && window.install();
});
```

3. 游戏结束调用

在游戏结束的时候(在出结束画面时)必须调用接口 `window.gameEnd()`，写法是 `window.gameEnd && window.gameEnd()`;

4. 游戏初始化调用

游戏初始化时需要加载所有资源，加载完成后调用接口 `window.gameReady()`，写法是 `window.gameReady && window.gameReady()`;

5. 开始游戏调用

在游戏中公开一个gameStart方法，我们会在游戏开始的时候主动执行该方法，方便开发者可以在游戏开始的时候去处理一些逻辑，比如开始倒计时，开始背景音乐等。

提示：SDK调用，游戏开始

```
function gameStart() { // 开发者自行实现游戏开始时需要逻辑 }
```

6. 重新试玩调用

如游戏中存在重新试玩的场景，请在重新试玩时调用接口window.gameRetry()，写法是 `window.gameRetry && window.gameRetry()`;

7. 关闭游戏调用

在游戏中公开一个gameClose方法，我们会在游戏结束的时候主动执行该方法，方便开发者可以在游戏结束的时候去处理一些逻辑，比如关闭背景音乐等。

提示：SDK调用，游戏结束

```
function gameClose() { // 开发者自行实现游戏结束时需要逻辑 }
```

8. 关闭按钮的处理方法

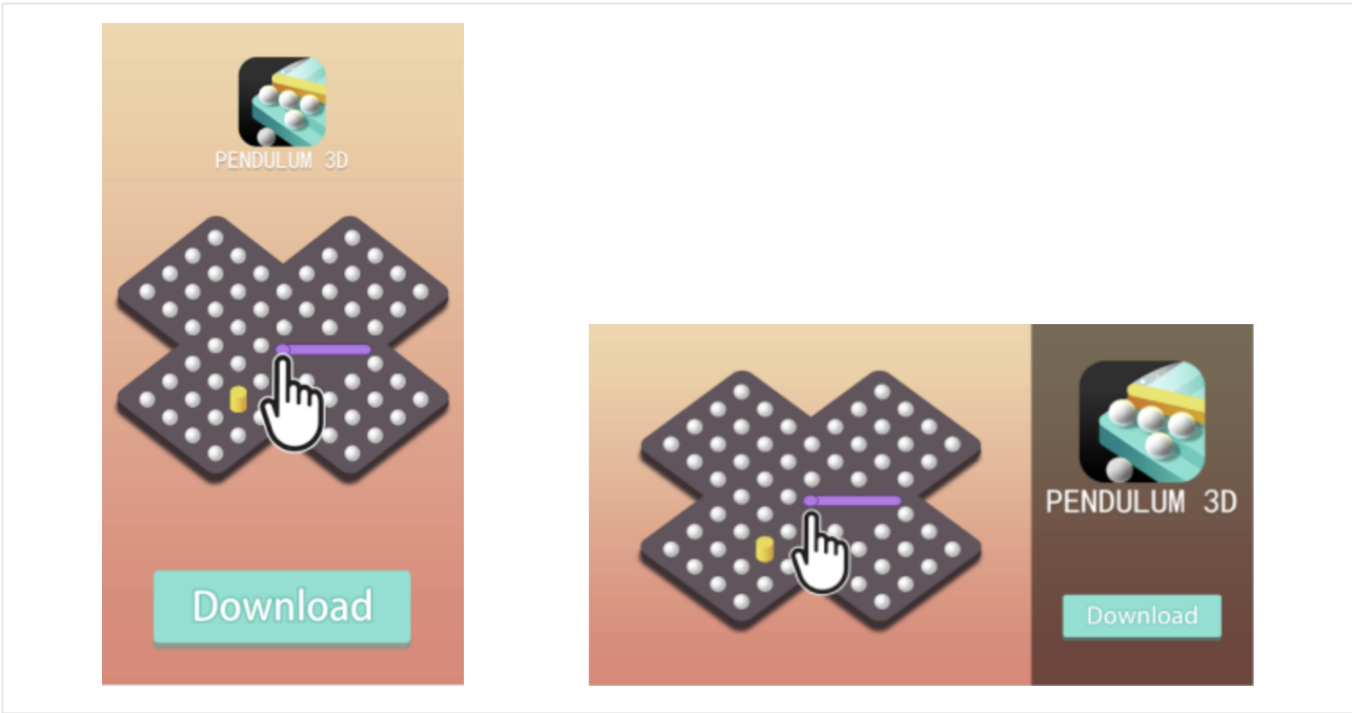
我们会处理关闭按钮，请不要自行添加。

9. Loading界面的处理方法

我们添加LOADING界面，请不要自行添加。

10. 游戏适配的处理方法

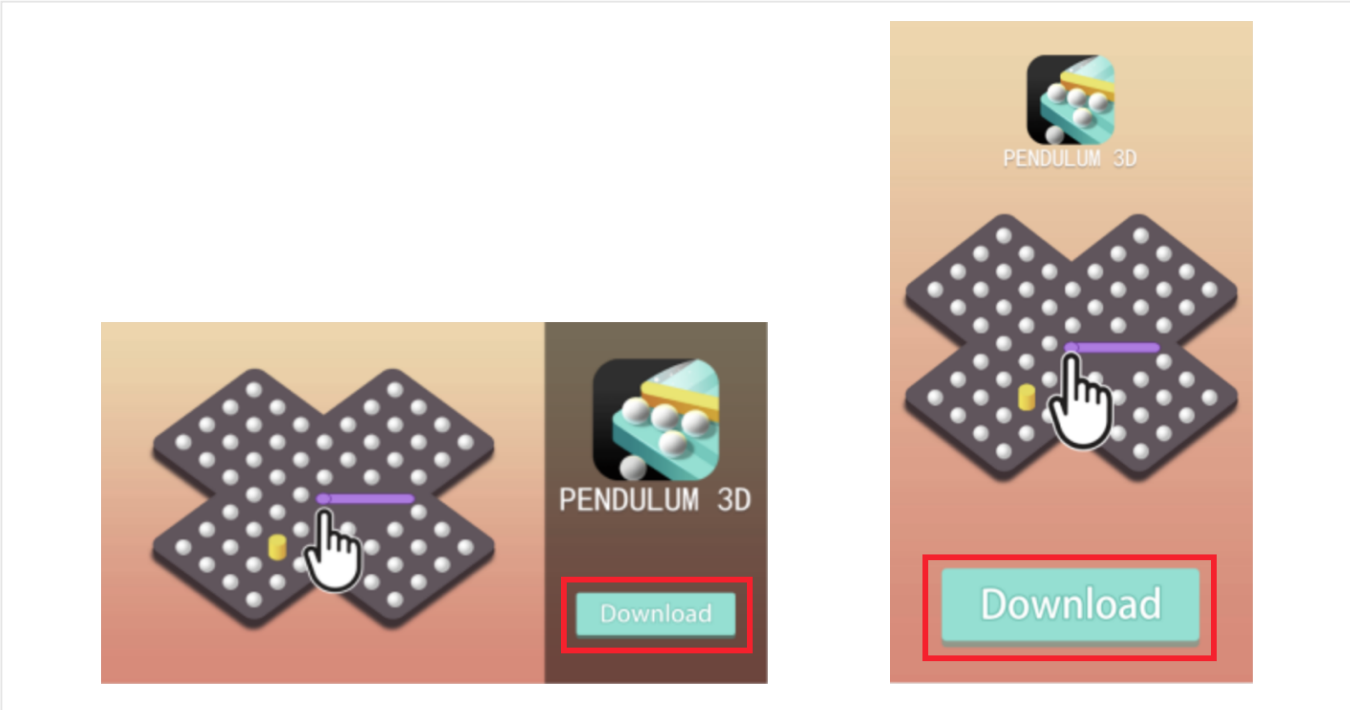
游戏必须自行适配横屏和竖屏，并且需要支持自由旋转。



示例：竖屏与横屏适配

11. 游戏胜利或失败后的交互要求

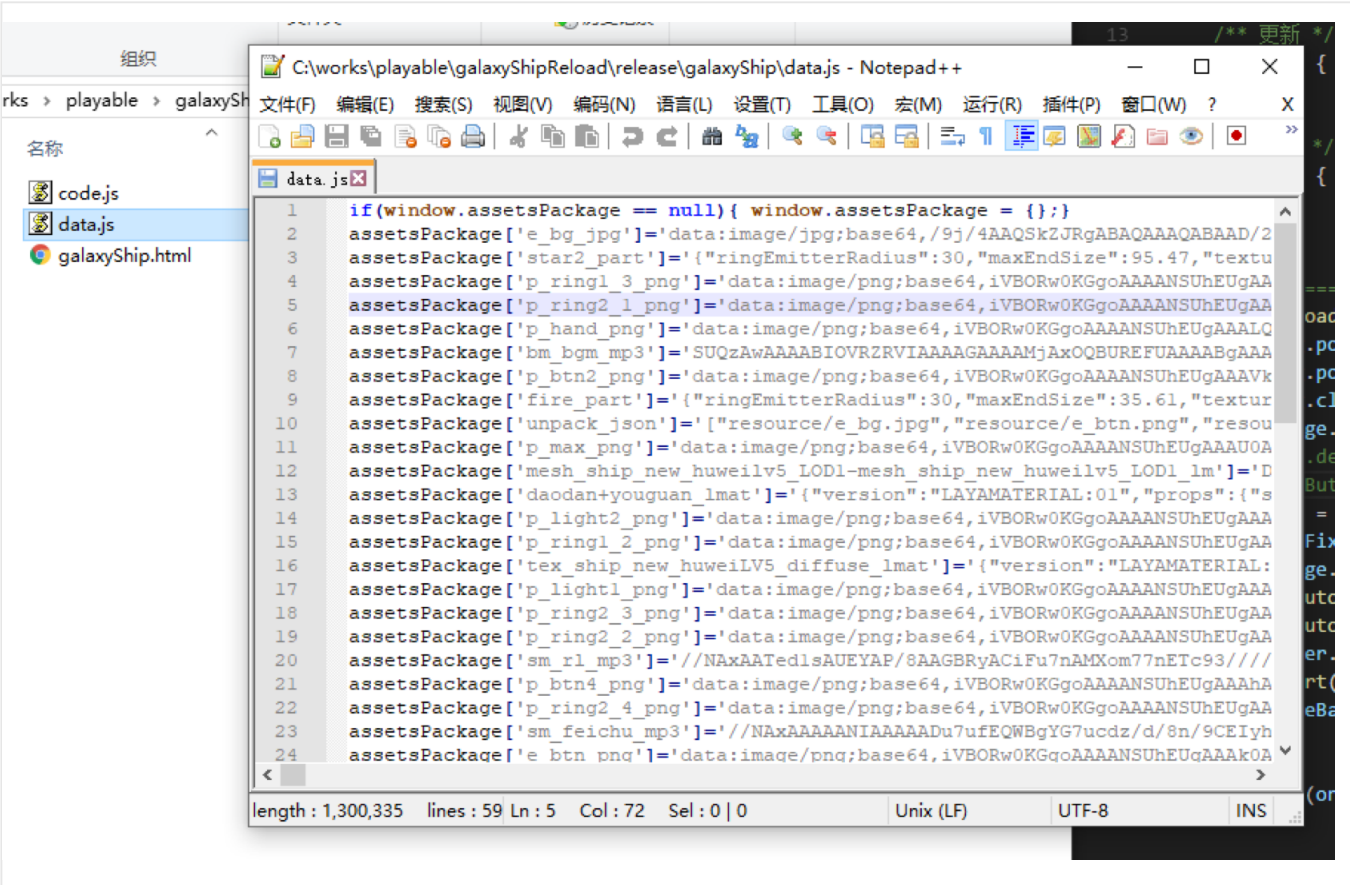
需要一个结束画面，在这个画面中必须有按钮可以指引跳转到商店，此按钮逻辑与1相同，统一调用接口 window.install()，用法参照第1条。



示例：结束界面

12. 文件处理方式

除js和html外的文件都需要处理成base64。



示例：base64格式的资源

13. 文件规范

游戏的zip压缩包不能超过5m，其中zip包名称、素材文件夹名称、html的命名必须一致。

14. 试玩素材背景音乐要求

在检测通过后将背景音乐上传，由我们来添加，请不要自行添加。

15. 素材依赖代码的存储要求

请把素材依赖的代码放在本地，不能存在在线请求的资源。

可选择内容

16. 我们支持自由埋点，方便操作

- 先填写一个描述文件action.json，放在根目录下,内容是各个埋点的描述，一共可以写5个埋点，如图1。
- 在需要上报的地方调用方法window.HttpAPI，写法是 `window.HttpAPI && window.HttpAPI.sendPoint("action&action=" + action);`

参数action为数字，1 2 3 4 5，表示对应的埋点

action.json	
1	"action1":"第一个埋点描述"
2	"action2":"第二个埋点描述"
3	"action3":"第三个埋点描述"
4	"action4":"第四个埋点描述"