Donpush Games Android SDK 연동 가이드 v1.1

1. 개요

(1) 변경 이력

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 버전 | 변경일자 | 변경내용 | 담당자 |
| 1.0 |  | - | 김성욱 |
| 1.1 | 2016.01.28 | 설명 보완 | 김성욱 |
| 1.7 | 2016.02.22 | reset\_time 적용 | 박홍석 |

(2) 개요

서비스명: Donpush Game Android SDK API

회사명: aresjoy inc.

담당: 김성욱 sukim@aresjoy.com

2. Donpush Game 기본 정책

(1) 단독실행

* Donpush와 연결없이 단독으로 게임을 즐길 수 있어야 함.
* Donpush와 연결은 연결된 Donpush 계정에 적립금을 쌓아 줄때와 사용자의 닉네임을 알아오는 정도로 사용됨.

(2) 수익모델

* 게임에서 제공하는 광고 및 컨텐츠 매출을 돈푸시와 개발사가 분배함. 이때, 돈푸시 연동을 통해 적립시켜 준 적립금의 1.5배수는 돈푸시에 기본 비용으로 제공하고, 이를 공제한 나머지 순매출액을 개발사와 돈푸시가 계약된 비율로 분배함. 나머지, 서비스 개발 및 운영을 위한 비용은 각자 부담.

2. SDK 설치

(1) donpushSDK .jar 추가

프로젝트 libs하에 Donpush\_SDK.jar, volley-1.0.19.jar classes.jar,android-support-v4.jar를 추가합니다.

(2) AndroidManifest Setting

AndroidManifest 에서 아래 권한을 추가 합니다.

|  |
| --- |
| <uses-permission android:name="android.permission.INTERNET" />  <uses-permission android:name="android.permission.ACCESS\_WIFI\_STATE" />  <uses-permission android:name="android.permission.ACCESS\_NETWORK\_STATE" />  <uses-permission android:name="android.permission.READ\_PHONE\_STATE" />    …    <activity android:name="com.game.miniram.donpush.game.DonpushSDK"></activity>    … |

3. SDK 사용

(1) 초기화

1) 개념

초기화

2) 소스코드 적용

|  |
| --- |
| DonpushSDK donpushSDK;  donpushSDK=new DonpushSDK(this);  donpushSDK.init("{APP\_KEY}",true); //Donpush에서 제공한 APP\_KEY, DEBUG 여부 |

3)함수 설명

|  |
| --- |
| public void init(String APP\_KEY,boolean isdebug)  // Donpush에서 제공하 App key  // 디버그 모드 여부 |

(2) 돈푸시 연결하기

1) 개념

로그인 처리

2) 소스코드 적용

|  |
| --- |
| // 로그인처리  DonpushSDK donpushSDK;  donpushSDK=new DonpushSDK(this);  donpushSDK.login(); |

3)함수 설명

|  |
| --- |
| public boolean login()  // return 처리결과. |

(3) 로그아웃

1) 개념

로그아웃 처리

2) 소스코드 적용

|  |
| --- |
| DonpushSDK donpushSDK;  donpushSDK=new DonpushSDK(this);  donpushSDK.loginout(); |

3)함수 설명

|  |
| --- |
| public boolean logout ()    // return 처리결과 |

(4) 돈푸시 회원정보 알아오기

1) 개념

사용자의 돈푸시 회원정보를 알아올 때, 본 SDK 함수를 호출하세요.

회원정보는 result 함수를 통해 응답합니다.

2) 소스코드 적용

|  |
| --- |
| DonpushSDK donpushSDK;  donpushSDK=new DonpushSDK(this);  donpushSDK.get\_user\_info(result); |

3)함수 설명

|  |
| --- |
| public void get\_user\_info(final Result result)      인터페이스로 결과 값을 콜백  // package com.game.miniram.donpush.base;  // public interface Result{  // public void result(JSONObject jsonobject);  // } |

4) 응답 SUCCESS JSON

|  |
| --- |
| {  "email": "b@b.com", // 돈푸시 로그인 이메일주소  "nick\_name": "bbb", // 돈푸시 닉네임  "money": "79,538", // 돈푸시 적립금  "status": true,  "error": 0,  "msg": ""  } |

(5) 랜덤보상 요청하기

1) 개념

사용자에게 돈푸시 랜덤보상을 지급할때, 본 SDK 함수를 호출하세요.

정상일경우 result 함수를 통해 응답합니다.

2) 소스코드 적용

|  |
| --- |
| DonpushSDK donpushSDK;  donpushSDK=new DonpushSDK(this);  donpushSDK.give\_bonus\_coin(result); |

3)함수 설명

|  |
| --- |
| public void give\_bonus\_coin( final Result result)      인터페이스로 결과 값을 콜백  // package com.game.miniram.donpush.base;  // public interface Result{  // public void result(JSONObject jsonobject);  // } |

4) 응답 SUCCESS JSON

|  |
| --- |
| {  "nx\_s": 10, // next 적립 요청까지 필수 게임 플레이 시간(초), 이 값이내로 플레이한 경우, 본 함수 호출하지 않기.  "rw": 2, // 돈푸시 사용자에게 적립해 준 금액. 0이 응답 될 수도 있음.  "error": 0,  "msg": "",  "status": true  } |

(6) 스코어 알아오기

1) 개념

사용자에게 현재 게임의 스코어를 받아옴

정상일경우 result 함수를 통해 응답합니다.

2) 소스코드 적용

|  |
| --- |
| DonpushSDK donpushSDK;  donpushSDK=new DonpushSDK(this);  donpushSDK.get\_score(result); |

3)함수 설명

|  |
| --- |
| public void get\_score(final Result result)      인터페이스로 결과 값을 콜백  // package com.game.miniram.donpush.base;  // public interface Result{  // public void result(JSONObject jsonobject);  // } |

4) 응답 SUCCESS JSON

|  |
| --- |
| {  "ver\_low": "100", // 현재 필수 최하버전값. 앱이 이 버전값보다 낮으면 강제 업데이트 해야함.  "ver\_now": "100", // 현재 배포중인 앱의 최신 버전값. 앱이 이 버전값보다 낮으면 선택 업데이트 해야함.  "reset\_time": 2, // 게임이 기억하고 있는 값보다 높은 값이 새로 내려오면, 현재 플레이가 Game OVer 되면, 최고 점수를 0으로 리셋 해야 함.  "ad\_level": "3", // 사용안함. 만일 필요한 경우, 사전 협의하게 됨.  "mb": "200", // my best score  "mr": "1234", // my ranking in the world  "wb": "1030", // world best score  "dp-list": [ // 연결할 돈푸시 앱 정보 리스트  {  "schemes": "donpush://", // 돈푸시앱 실행 schemes  "nm": "돈푸시(한국)", // 앱 이릅  "store": "https://itunes.apple.com/kr/app/donpusi-donpush/id982901930?l=ko&ls=1&mt=8" // 스토어 URL  },  ...  ],  "name": "홍길동", // 서버에 저장된 사용자 닉네임  "ccode": "en\_US", // 서버에 저장된 사용자 locale  "status": true,  "error": 0,  "msg": "",  “need\_reset\_alert": false, // 게임 서버 랭킹이 초기화 되여 , 유저한테 알람을 띄여줄 여부 (알람은 Dialog는 게임개발자가 만들어야 합니다.)  "reset\_alert\_msg": "", //알람을 띄울때 default 메세지 (게임 개발자가 자체로 알람 내용을 정해서 보여줄것을 권장합니다.)  } |

(7) 스코어 보내고 알아오기

1) 개념

사용자에게 현재 게임의 스코어를 올려보내고, 그 결과를 받아 옴

정상일경우 result 함수를 통해 응답합니다.

2) 소스코드 적용

|  |
| --- |
| DonpushSDK donpushSDK;  donpushSDK=new DonpushSDK(this);  donpushSDK.put\_score("1000", "1111", "Nick name","KR",result); |

3)함수 설명

|  |
| --- |
| public void put\_score(final String score,final String score\_best,final String name,final String ccode,final Result result)  // score 현재 스코어  // score\_best 사용자의 최고 스코어  // name 닉네임  // ccode 국가 코드 (KR,CN…)    인터페이스로 결과 값을 콜백  // package com.game.miniram.donpush.base;  // public interface Result{  // public void result(JSONObject jsonobject);  // } |

4) 응답 SUCCESS JSON

|  |
| --- |
| {  "ver\_low": "100", // 현재 필수 최하버전값. 앱이 이 버전값보다 낮으면 강제 업데이트 해야함.  "ver\_now": "100", // 현재 배포중인 앱의 최신 버전값. 앱이 이 버전값보다 낮으면 선택 업데이트 해야함.  "reset\_time": 2, // 게임이 기억하고 있는 값보다 높은 값이 새로 내려오면, 현재 플레이가 Game OVer 되면, 최고 점수를 0으로 리셋 해야 함.  "ad\_level": "3", // 사용안함. 만일 필요한 경우, 사전 협의하게 됨.  "mb": "200", // my best score  "mr": "1234", // my ranking in the world  "wb": "1030", // world best score  "dp-list": [ // 연결할 돈푸시 앱 정보 리스트  {  "schemes": "donpush://", // 돈푸시앱 실행 schemes  "nm": "돈푸시(한국)", // 앱 이릅  "store": "https://itunes.apple.com/kr/app/donpusi-donpush/id982901930?l=ko&ls=1&mt=8" // 스토어 URL  },  ...  ],  "name": "홍길동", // 서버에 저장된 사용자 닉네임  "ccode": "en\_US", // 서버에 저장된 사용자 locale  "status": true,  "error": 0,  "msg": ""  } |

(8) 랭킹 리스트

1) 개념

현재 게임의 랭킹 리스트를 받아 옴

정상일경우 result 함수를 통해 응답합니다.

2) 소스코드 적용

|  |
| --- |
| DonpushSDK donpushSDK;  donpushSDK=new DonpushSDK(this);  donpushSDK.get\_ranking(result); |

3)함수 설명

|  |
| --- |
| public void get\_ranking(final Result result)      인터페이스로 결과 값을 콜백  // package com.game.miniram.donpush.base;  // public interface Result{  // public void result(JSONObject jsonobject);  // } |

4) 응답 SUCCESS JSON

|  |
| --- |
| {  "list": [  {  "rk": 1, // ranking 랭킹 등수  "nm": "shdhsui0506", // name 사용자 닉네임, 회원db에 적혀있으면 보여줌. 없으면 "Anonymous"  "cc": "DZ", // country code, 국가 코드, 국기 표시할때 사용  "sc": "1030" // score 스코어  },  {  "rk": 2,  "nm": "",  "cc": "en\_US",  "sc": "200"  },  ...  ],  "status": true,  "error": 0,  "msg": ""  } |