

# پلاگین پرداخت درون برنامه ای کافه بازار روی یونیتی



# فهرست

1	پلاگین پرداخت درون برنامه ای کافه بازار روی یونیتی
2	فهرست
3	راهنمای گام به گام
5	نحوه خرید کردن
5	نحوه مصرف کردن
5	نکات
7	مرجع

## راهنمای گام به گام

☐ قبل از هر کاری برای حل ارور ها پلتفرم بازی تون به اندروید تغییر بدید تا ارور ها محو بشن .

☐ Prefab مخصوص پلاگین که توی فولدر CafeBazaarStore/PrefabsStoreHandler رو بکشید و بندازید توی Scene.

☐ از طریق منوی Window > CafeBazaar پنجره مخصوص پلاگین رو باز کنید .



☐ با استفاده از پنجره باز شده Item ها درون بازی خود را اضافه کنید .

☐ اینترفیس IStoreEventHandler رو Implement کنید .

☐ StartStore رو صدا کنید و کلاسی که اینترفیس رو Implement می کنه به همراه Public key و Payload به عنوان ورودی برای StartStore بفرستید .

☐ خرید کنید مصرف کنید و ....

## نحوه خرید کردن

برای خرید کردن شما نیاز به ShopItem دارید . با استفاده از پنجره CafeBazaar می توانید ShopItem ها را بسازید . این ایتm ها بچه پرفت StoreHandler می شوند .

برای خرید می توانید این آیتm ها را به تابع خریدتون بدید یا اینکه از کد زیر استفاده کنید .

```
StoreHandler.Instance.Purchase(StoreHandler.Instance.GetShopItemBySKU("SKU"));
```

که توی این کد باید به جای SKU شناسه کالای مورد نظر خودتون رو قرار بدید .

## نحوه مصرف کردن

برای خرید کردن شما نیاز به ShopItem دارید . با استفاده از پنجره CafeBazaar می توانید ShopItem ها را بسازید . این ایتm ها بچه پرفت StoreHandler می شوند .

برای خرید می توانید این آیتm ها را به تابع خریدتون بدید یا اینکه از کد زیر استفاده کنید .

```
StoreHandler.Instance.Consume(StoreHandler.Instance.GetShopItemBySKU("SKU"));
```

که توی این کد باید به جای SKU شناسه کالای مورد نظر خودتون رو قرار بدید .

## نکات

دقت کنید که حتما قبل از انجام هر گونه فعالیت مربوط به پرداخت درون برنامه ای StartStore رو صدا کرده باشید و Event ای که نشون می ده Store با موفقیت شروع شده رو دریافت کرده باشید .

```
public void OnSetupSuccessful ()  
{  
    // store started successfully  
}
```

دکمه Refresh در پنجره CafeBazaar دکمه ای هست که اگه احيانا به بچه های پریفب StoreHandler دست زدید می تونید با زدن این دکمه همه چیز رو درست کنید . ارزش استفاده کنید.

یک پریفب دیگر در کنار پریفب اصلی قرار دارد که یکسری تست های خیلی ساده رو می تونید از این طریق انجام بدید. برای استفاده به کلاسی که در اون پریفب وجود دارد رجوع کنید .

برای مشاهده مثال های از پیاده سازی به لینک های زیر مراجعه کنید :

<http://aminsojoudi.ir/?p=190>

<https://github.com/IranUnityGameDevelopers/CafeBazarlabPluginUnity>

## مرجع

اینترفیس  IStoreEventHandler :

```
void ProcessPurchase(ShopItem item);
```

این تابع وقتی صدا می شود که کافه بازار اطلاعات یک خرید را برای ما بفرستد . در این تابع باید محصولاتی که باید مصرف شوند را مصرف کنید .

```
void OnConsumeFinished(ShopItem item);
```

این تابع وقتی صدا می شود که مصرف کردن یک آیتم به اتمام می رسد . حالا زمان آن است که فعالیت های لازم برای آن ایتام انجام شود . مثلا به میزان ۱۰۰ واحد به طلای بازیکن اضافه شود و ...

```
void OnGetPurchasesFinished(string allRawSKU , int length);
```

این تابع وقتی صدا می شود که کافه بازار اطلاعات تمام خرید ها را برای ما ارسال کرده باشد و ProcessPurchase همه خرید ها صدا شده باشد .

```
void OnSetupSuccessful();
```

این تابع وقتی صدا می شود که اتصال به کافه بازار انجام شود و به طور پرداخت درون برنامه ای پشتیبانی می شود . در این تابع باید درخواست گرفتن خرید ها را انجام دهید . (GetPurchases)

```
void OnProblemSettingUpIAB(string message , StoreErrorCodes  
errorCode);
```

این تابع وقتی صدا می شود که پشتیبانی از پرداخت درون برنامه با مشکل مواجه شده باشد . مثلا یکی از مواردی که می تواند مشکل ایجاد کند این است که کاربر کافه بازار را روی گوشی خود نصب نکرده باشد.

```
void OnFailedToQueryInventory(string message, StoreErrorCodes  
errorCode);
```

این تابع وقتی صدا می شود که نتوانیم اطلاعات خرید ها را از کافه بازار دریافت کنیم .

```
void OnMissingToken(string message, StoreErrorCodes errorCode ,  
ShopItem item = null);
```

این تابع وقتی صدا می شود که هنگام مصرف یک محصول Token برابر null یا empty باشد .

```
void OnSubscriptionNotAvilable(string message, StoreErrorCodes  
errorCode , ShopItem item = null);
```

این تابع وقتی صدا می شود که محصول اشتراک وجود نداشته باشد .

```
void OnFailedToConsumePurchase(string message, StoreErrorCodes  
errorCode , ShopItem item = null);
```

این تابع وقتی صدا می شود که نتوانیم یک محصول را مصرف کنیم .

```
void OnPurchaseFailed(string message, StoreErrorCodes  
errorCode , ShopItem item = null);
```

این تابع وقتی صدا می شود که خرید یک محصول با مشکل مواجه شود .

```
void OnPurchasePayloadVerificationFailed(string message,  
StoreErrorCodes errorCode , ShopItem item = null);
```

این تابع وقتی صدا می شود که Payload محصول با Payload وارد شده همخوانی نداشته باشد .



```
void OnUserCancelled(string message, StoreErrorCodes errorCode ,  
ShopItem item = null);
```

این تابع وقتی صدا می شود که کاربر خرید را لغو کرده باشد .

```
void OnUnknownError(StoreErrorCodes errorCode , string message =  
"" , ShopItem item = null);
```

این تابع وقتی صدا می شود که یک خطای غیر منتظره رخ داده باشد .