说明:

## 本文档为支付宝微信支付接入的 IOS 部分,安卓和 IOS 两个部分都需要完成

提供两种方式进行集成:

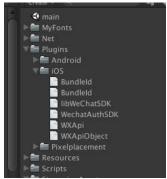
- 一、使用一键打包的方式进行集成(推荐,如果有插件冲突而无法使用,请使用非一键打包的方式进行集成):
  - 1、下载\\192.168.1.18\Shared\支付\i0SPay.zip 把压缩包内的文件解压到 Unity 工程内的 Plugin\IOS 路径下
  - 2、修改刚刚导入的 MyBridge. m 文件(可使用 NotePad++打开), 修改 appScheme 为自己指定的名称(可以随便输入)

- 3、下载\\192.168.1.18\Shared\支付\XUPorter.zip ,解压到Unity工程内Assets目录下
- 4、修改 XUPorter->XCodePostProcess.cs
- (1) 修改 EditorPlist 方法内的微信 Appid 为应用的微信 AppId (就是 ShareSDK 内填入的 AppId)
- (2) 修改 EditorPlist 方法内的 URLSchemes 为第 2 步操作的自己指定的名称()

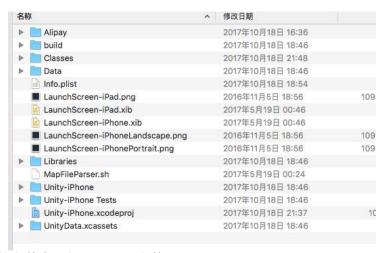
```
private static void EditorPlist(string filePath)
    XCPlist list =new XCPlist(filePath);
    string bundle = "com.jiuying.lyqp";
    string PlistAdd = @"
        <key>CFBundleURLTypes</key>
        <array>
            <dict>
                <key>CFBundleTypeRole</key>
                <string>Editor</string>
                <key>CFBundleURLName</key>
                <string>weixin</string>
                <key>CFBundleURLSchemes</key>
                <array>
                    <string>wx781fe3633563b04b</string>
               <str
</array>
            </dict>
            <dict>
                <key>CFBundleTypeRole</key>
                <string>Editor</string>
                <key>CFBundleURLSchemes</key>
                <arrav>
                  <string>zhanchangrongyao</string>
                </array>
            </dict>
        </array>";
    //在plist里面增加一行
    list.AddKey(PlistAdd);
    //在plist里面替换一行
    //list.ReplaceKey("<string>com.yusong.$(PRODUCT_NAME)</string>","<st
    //保存
    list.Save();
}
```

5、修改微信支付的 AppId 为对应支付的 AppId (注:和步骤 4 的 AppId 不是同一个 AppId,需要问后端要)

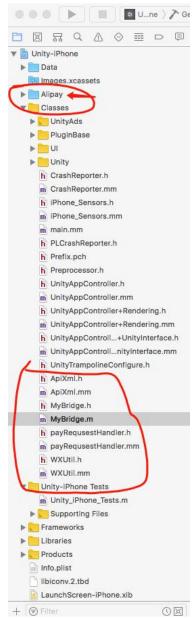
二、非一键打包进行集成(不推荐,除非出现插件冲突无法使用一键打包):



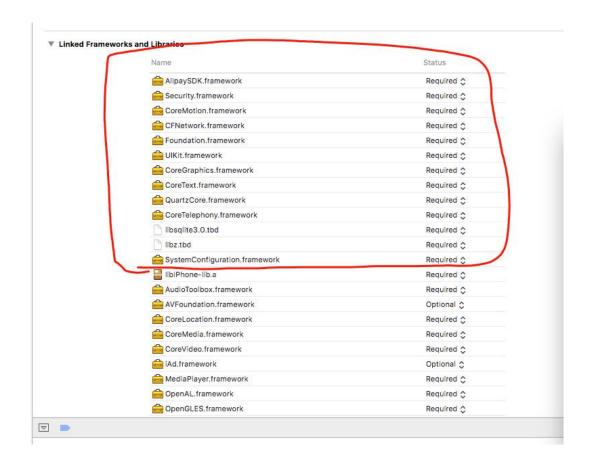
将下载的微信插件放入 unity 目录下, 然后选择 ios 平台打包。

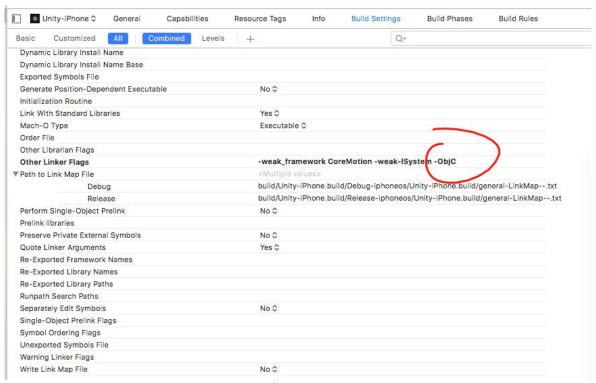


找到 unity 打包出来的文件夹,打开 xcode 文件导入 AliPay 文件夹和相关代码文件



添加 framework 引用, 在 Link FrameWorks and Libraries 里

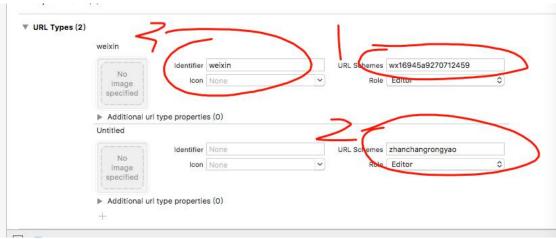




在 build settings 的 other Linker Flags 里添加 -Objc

在 info->URL Types 添加微信和支付宝的数据

- 1, 微信的 appid, 商户申请接入时获取
- 3,支付宝的,自己填写即可,稍微有特色点,避免重名,代码里也用这个
- 2, 固定 weixin



打开 UnityAppController.mm 文件,添加部分代码

```
□ Unity-iPhone  UnityAppController.mm  UnityAppController.mm
  1 #import "UnityAppController.h"
  2 #import "UnityAppController+ViewHandling.h"
  3 #import "UnityAppController+Rendering.h"
  4 #import "iPhone_Sensors.h"
    #import "WXApi.h"
    @interface UnityAppController ()<WXApiDelegate>
    @end
 10 #import <CoreGraphics/CoreGraphics.h>
 11 #import <QuartzCore/QuartzCore.h>
 12 #import <QuartzCore/CADisplayLink.h>
 13 #import <Availability.h>
 14
 15 #import <OpenGLES/EAGL.h>
 16 #import <OpenGLES/EAGLDrawable.h>
 17 #import <OpenGLES/ES2/gl.h>
 18 #import <OpenGLES/ES2/glext.h>
```

```
197
198
       (BOOL) application: (UIApplication*) application openURL: (NSURL*) url sourceApplication:
         (NSString*) sourceApplication annotation: (id) annotation
199
                                 = [NSMutableArray arrayWithCapacity:3];
200
        NSMutableArray* keys
        NSMutableArray* values = [NSMutableArray arrayWithCapacity:3];
201
202
         #define ADD_ITEM(item) do{ if(item) {[keys addObject:@#item]; [values addObject:item];} }
203
            while(0)
204
        ADD ITEM(url);
205
        ADD_ITEM(sourceApplication);
206
207
        ADD_ITEM(annotation);
208
         #undef ADD ITEM
209
210
211
        NSDictionary* notifData = [NSDictionary dictionaryWithObjects:values forKeys:keys];
        AppController_SendNotificationWithArg(kUnityOnOpenURL, notifData);
212
213
214
         [WXApi handleOpenURL:url delegate:self];
215
        return YES;
216
217
218
```

```
218
220
    -(BOOL) application: (UIApplication *)app openURL: (NSURL *)url options:
221
        (NSDictionary<UIApplicationOpenURLOptionsKey,id> *)options
222 {
223
        return [WXApi handleOpenURL:url delegate:self];
224 }
225
226 - (BOOL) application: (UIApplication *) application handleOpenURL: (NSURL *) url
227
        [WXApi handleOpenURL:url delegate:self];
228
        return YES;
229
230
    }
231
232
233
    - (void) unityApplicationOnResp: (BaseResp *)resp;
   {
234
        //启动微信支付的response
        NSString *payResoult = [NSString stringWithFormat:@"errcode:%d", resp.errCode];
235
236
237
        NSLog(@"微信支付回调---->payResoult:%@",payResoult);
38
240
```

```
240
241
    - (BOOL) application: (UIApplication*) application willFinishLaunchingWithOptions:
242
        (NSDictionary*) launchOptions
243
        return YES;
244
245
    }
246
    - (BOOL) application: (UIApplication*) application didFinishLaunchingWithOptions:
247
         (NSDictionary*) launchOptions
248
249
         [WXApi registerApp:@"wx16945a9270712459"];
250
251
        ::printf("-> applicationDidFinishLaunching()\n");
252
253
         // send notfications
    #if !UNITY_TVOS
254
```

## 1. 微信的 appid

编写代码 供 unity 调用,并拉起对应的支付界面



这里采用 MyBridge.h 和 MyBridge.m

```
🔡 🔇 > 🖺 Unity-iPhone > Classes > m MyBridge.m > No Selection
                                                                                                   < A>
 1 #import "MyBridge.h"
 4 #import "payRequsestHandler.h"
  5 #import "WXApi.h"
6 #import "AliPay/Order.h" 🚹 Non-portable path to file "'Alipay/Order.h"; specified path differs in case from file name o...
  7 #import <AlipaySDK/AlipaySDK.h>
 9 @interface AppDelegate : UIResponder <UIApplicationDelegate, WXApiDelegate>
 10
 11 @property (strong, nonatomic) UIWindow *window;
 12
 13 @end
 14
 15
 16
 17
 18 #if defined(_cplusplus)
 19 extern "C" {
 20 #endif
 21
 22
         //字符串转化的工具函数
        NSString* CreateNSString (const char* string)
 23
 24
 25
             if (string)
 26
                return [NSString stringWithUTF8String: string];
 27
            else
                return [NSString stringWithUTF8String: ""];
 28
 29
        }
 30
 31
 32
        //供u3d调用的c函数
        void aliPayIOS(char* order)
 33
 34
 35
            NSString *orderString = [NSString stringWithFormat:@"%s",order];
 36
            NSLog(@"AliOrder--%s", order);
 37
 38
 39
            //应用注册scheme,在AliSDKDemo-Info.plist定义URL types
```

```
< A >
        //供u3d调用的c函数
 32
        void aliPayIOS(char* order)
  33
  34
            NSString *orderString = [NSString stringWithFormat:@"%s",order];
  35
  36
  37
            NSLog(@"AliOrder--%s", order);
  38
  39
            //应用注册scheme,在AliSDKDemo-Info.plist定义URL types
            NSString *appScheme = @"zhanchangrongyao";
  40
  41
            // NOTE: 将签名成功字符串格式化为订单字符串,请严格按照该格式
  42
            //NSString *orderString = [NSString stringWithFormat:@"%@&sign=%@",orderInfoEncoded,
  43
                signedString];
  44
  45
            // NOTE: 调用支付结果开始支付
  46
            [[AlipaySDK defaultService] payOrder:orderString fromScheme:appScheme
                callback: ^(NSDictionary *resultDic) {
                NSLog(@"reslut = %@", resultDic);
  48
            }];
  49
        1
  50
  51
  52
  53
        void wxPayIOS(char* appId, char* noncestr, char* package, char* partnerid, char* prepayid,
            char* sign, char* timestamp)
  54
  55 //
              // Unity传递过来的参数
  56 //
              NSLog(@"appid--%s",appId);
              NSLog(@"noncestr--%s", noncestr);
  57
     11
  58 //
              NSLog(@"package--%s",package);
    11
              NSLog (@"partnerid--%s", partnerid);
  59
             NSLog(@"prepayid--%s",prepayid);
    11
  60
  61 //
              NSLog(@"sign--%s", sign);
  62 //
              NSLog(@"timestamp--%s",timestamp);
 63
            //需要创建这个支付对象
  64
            PayReq *req = [[PayReq alloc] init];
  65
  66
  67
            //由用户微信号和AppID组成的唯一标识,用于校验微信用户 appid
            req.openID = CreateNSString(appId);
 68
 69
  70
            // 商家id, 在注册的时候给的
            req.partnerId = CreateNSString(partnerid);
  71
  72
            // 预支付订单这个是后台跟微信服务器交互后,微信服务器传给你们服务器的,你们服务器再传给你
(F)
```

```
🔡 🔇 > 📓 Unity-iPhone > 🦰 Classes > 📠 MyBridge.m > No Selection
                                                                                          < A>
       void wxPayIOS(char* appId, char* noncestr, char* package, char* partnerid, char* prepayid,
53
           char* sign, char* timestamp)
54
55
   11
             // Unity传递过来的参数
56 //
             NSLog(@"appid--%s",appId);
             NSLog(@"noncestr--%s", noncestr);
57 //
58
   11
             NSLog(@"package--%s", package);
   11
             NSLog(@"partnerid--%s",partnerid);
59
60 //
             NSLog(@"prepayid--%s",prepayid);
   11
             NSLog(@"sign--%s", sign);
61
            NSLog(@"timestamp--%s",timestamp);
   11
62
63
64
           //需要创建这个支付对象
           PayReq *req = [[PayReq alloc] init];
65
66
67
           //由用户微信号和AppID组成的唯一标识,用于校验微信用户 appid
68
           req.openID = CreateNSString(appId);
69
70
           // 商家id, 在注册的时候给的
           req.partnerId = CreateNSString(partnerid);
71
72
73
           // 预支付订单这个是后台跟微信服务器交互后,微信服务器传给你们服务器的,你们服务器再传给你
74
           req.prepayId = CreateNSString(prepayid);
75
76
           // 根据财付通文档填写的数据和签名
77
           //这个比较特殊,是固定的,只能是即req.package = Sign=WXPay
           req.package = @"Sign=WXPay";
78
79
80
           // 随机编码, 为了防止重复的, 在后台生成
81
           req.nonceStr = CreateNSString(noncestr);
82
83
           // 这个是时间戳, 也是在后台生成的, 为了验证支付的
           NSString * stamp = CreateNSString(timestamp);
84
           req.timeStamp = stamp.intValue;
85
86
           // 这个签名也是后台做的
87
88
           req.sign = CreateNSString(sign);
89
90
           //发送请求到微信,等待微信返回onResp
91
           [WXApi sendReq:req];
92
93
94 #if defined( cplusplus)
95
96
   #endif
```

在 unity 中声明同样参数的函数,调用并传入参数(从服务器获取)

```
/// <summary>
/// 微信支付苹果
/// </summary>
[DllImport("_Internal")]
private static extern void wxPayIOS(string appid, string noncestr, string package, string partnerid, string prepayid, string sign, string timestamp);

/// <summary>
/// 支付宝支付苹果
/// </summary>
[DllImport("_Internal")]
private static extern void aliPayIOS(string order);

/// <summary>
```