

苹果内购 IAP 集成说明

参考文档：

<https://www.jianshu.com/p/4045ebf81a1c>

<https://www.jianshu.com/p/8f6691c9e34e?from=timeline>

集成步骤：

- 1、参照参考文档导入 IAP 插件，插件内包含 2 个 unitypackage，都需要导入
- 2、参照参考文档建立 PurchaseManager 类
- 3、实现 PurchaseManager 类的支付逻辑
- 4、在需要拉起支付的地方进行支付调用

参考代码（双击打开）：



PurchaseManager.cs

拉起调用支付参考代码：

```
btnBuyIOS.onClick.AddListener(delegate()  
{  
    string productId = "";  
    switch (index)  
    {  
        case 1:  
            productId = "com.jiuying.farm.6";  
            break;  
        case 2:  
            productId = "com.jiuying.farm.12";  
            break;  
        case 3:  
            productId = "com.jiuying.farm.25";  
            break;  
        case 4:  
            productId = "com.jiuying.farm.50";  
            break;  
        case 5:  
            productId = "com.jiuying.farm.108";  
            break;  
    }  
    PurchaseManager.GetSingleton().OnPurchaseClicked(productId);  
});
```

注意：

测试支付需要退出设备的 Apple ID，拉起支付后会要求进行登录。填入**苹果配置的沙盒测试假账号（非真实账户）**即可进行测试，不会进行扣款。

如果不退出 Apple ID，将会无法拉起支付