**HoloeverMR系统接口**

Unity 开发指南

# 版本: V1.0.2



文档更新

|  |  |
| --- | --- |
| 版本 | 更新说明 |
| 1.0.1 | 初始版本 |
| 1.0.2 | 内容优化 |

目录

1. [服务初始化 6](#_bookmark0)
2. [获取系统应用接口 6](#_bookmark1)

[打开视频播放器 6](#_bookmark2)

[打开文件管理器 7](#_bookmark3)

[打开图库 8](#_bookmark4)

[打开设置相关界面 8](#_bookmark5)

[打开浏览器 9](#_bookmark6)

1. [获取系统相关信息 10](#_bookmark7)

[获取渠道码 10](#_bookmark8)

[获取机型 10](#_bookmark9)

[获取系统版本号 10](#_bookmark10)

[获取服务版本码 10](#_bookmark11)

[获取厂商软件版本号 10](#_bookmark12)

[获取亮度 10](#_bookmark13)

[2D/3D 显示模式 10](#_bookmark14)

[获取系统电量 11](#_bookmark15)

[获取网络状态 11](#_bookmark16)

[获取蓝牙状态 11](#_bookmark17)

1. [获取设置相关参数 12](#_bookmark18)

[主题相关 12](#_bookmark19)

[获取当前时区名称 12](#_bookmark20)

[获取所有语言列表 12](#_bookmark21)

[获取当前 AR 版本信息 12](#_bookmark22)

[获取设备名称 12](#_bookmark23)

[开启WPS 功能 13](#_bookmark24)

[获取休眠时间 13](#_bookmark25)

下面将介绍一体机系统服务接口 SDK(Unity)的代码实现，请开发者仔细阅读。主要步骤分为：服务初始化，获取系统接口

## 服务初始化

HoloeverTaskApi.Init();

服务初始化代码一般在脚本文件中的 Start 方法中调用，参考代码如下：

void Start () {

HoloeverTaskApi.Init();

}

注：在 MainCamera.prefab 中我们已经加入了HoloeverTaskApi.cs 脚本。

## 获取系统应用接口

一体机系统服务接口 SDK(Unity)中提供打开系统应用的接口，例如：打开或操作视频播放器，文件管理器，图库，文件管理器，浏览器，设置和外设驱动

打开视频播放器

Void OpenVideoPlayer(string path, int loop = Video.VIDEO\_KEY\_LOOP\_ON, int decode = Video.VIDEO\_PARAMETERS\_DECODE\_HARDWARE, int mode = Video.VIDEO\_PARAMETERS\_MODE\_NORMAL, int type = Video.VIDEO\_PARAMETERS\_TYPE\_2D)；

path：视频的本地路径或者网络地址

loop ：是否循环播放本视频，默认值：循环播放

//定义参数VALUE: 开启循环播放: 否/是

public const int VIDEO\_KEY\_LOOP\_OFF = 0; public const int VIDEO\_KEY\_LOOP\_ON = 1;

decode： 解码方式，默认值：硬解码

//定义参数VALUE：解码模式，硬解码/软解码

public const int VIDEO\_PARAMETERS\_DECODE\_HARDWARE = 0; public const int VIDEO\_PARAMETERS\_DECODE\_SOFTWARE = 1;

mode ：视频播放模式，默认值：普通平面视频

//定义参数VALUE：播放模式：普通平面/全景/球幕，对应 Intent 参数public const int VIDEO\_PARAMETERS\_MODE\_NORMAL = 0; public const int VIDEO\_PARAMETERS\_MODE\_360 = 1;

public const int VIDEO\_PARAMETERS\_MODE\_180 = 2;

public const int VIDEO\_PARAMETERS\_MODE\_FULLDOME = 3;

type ：视频类型，默认值：2D 视频

//定义参数VALUE：播放类型： 2D/3D，对应 Intent 参数public const int VIDEO\_PARAMETERS\_TYPE\_2D = 0; public const int VIDEO\_PARAMETERS\_TYPE\_3D = 1;

具体参数和配置信息详见：NibiruTaskConstants 文件中 Video 类的定义

### 暂停视频播放

public static void PauseVideoPlayer();

继续视频播放

public static void ResumeVideoPlayer();

关闭视频播放

public static void CloseVideoPlayer();

播放器快进快退

public static void VideoPlayerSeekto(long time);

time：快进快退的时间值 long 类型

控制播放器播控面板的显示和隐藏

public static void VideoPlayerShowORHideController(string state);

state：显示或者隐藏播控面板

打开文件管理器

public static void OpenFileExplorer(string path);

/ /定义参数VALUE：是否显示播控条：是/否

public const string VIDEO\_KEY\_CONTROLLER\_HIDE = "true"; public const string VIDEO\_KEY\_CONTROLLER\_SHOW = "false";

path：以改地址为基础打开文件管理器

public static void OpenFileExplorer(int type);

type：以文件类型为标准打开文件管理器

//定义参数VALUE: 文件类型：视频/图片/apk public const int FILE\_TYPE\_VIDEO = 0; public const int FILE\_TYPE\_IMAGE = 1; public const int FILE\_TYPE\_APK = 2;

### 获取文件路径

public static void GetFilePath(string basePath)

basePath：以该地址为基础打开文件管理器，选择文件获得文件路径 设置获取文件路径的返回值监听，

NibiruTaskApi.setSelectionCallback(onSelectionResult);

对于监听的处理需要提取出来返回码和具体返回路径，可以参考： NibiruTaskApi.GetResultValueFromSelectionTask(task);

public void onSelectionResult(AndroidJavaObject task)

{

NibiruTaskApi.GetResultValueFromSelectionTask(task);

}

打开图库

public static void OpenImageGallery(string path, int type = Gallery.SHOW\_IMAGE\_KEY\_2D);

path：打开图片的路径地址

type：图片的类型，默认值：2D 图片

//定义参数VALUE: 图片的格式: 2D/3D/360 度public const int SHOW\_IMAGE\_KEY\_2D = 0; public const int SHOW\_IMAGE\_KEY\_3D = 1; public const int SHOW\_IMAGE\_KEY\_360 = 2;

打开设置相关界面

### 打开设置Wifi

public static void OpenSettingsWifi();

打开设置蓝牙

public static void OpenSettingsBluetooth();

打开设置系统界面

public static void OpenSettingsSystem();

打开设置通用界面

public static void OpenSettingsGeneral();

打开设置主界面

public static void OpenSettingsMain();

打开浏览器

public static void OpenBrowerExplorer(string url, string actionBarState = Brower.EXPLORER\_KEY\_ACTIONBAR\_SHOW);

url：网址地址

actionBarState：是否显示地址栏，默认值：显示

//定义参数VALUE：是否显示网址栏：是/否

public const string EXPLORER\_KEY\_ACTIONBAR\_HIDE = "true"; public const string EXPLORER\_KEY\_ACTIONBAR\_SHOW = "false";

## 获取系统相关信息

一体机系统服务接口 SDK(Unity)中提供获取系统信息的接口，例如：获取渠道码，获取机型，获取系统版本号，获取服务版本码，获取亮度，获取显示模式等

获取渠道码

public static string GetChannelCode();

获取机型

public static string GetModel();

获取系统版本号

public static string GetOSVersion(); public static int getOSVersionCode();

获取服务版本码

public static string GetServiceVersionCode();

获取厂商软件版本号

public static string GetVendorSWVersion();

获取亮度

public static int GetBrightnessValue();

返回值：0~255 int 类型表示当前屏幕的亮度值

### 设置亮度

public static void SetBrightnessValue(int value);

设置 value 值：0~255 int 类型表示设置屏幕的亮度值

2D/3D 显示模式

public static int GetDisplayMode();

返回值：0 表示 2D 模式；1 表示 3D 模式

### 设置 2D/3D 显示模式

public static void SetDisplayMode(int mode);

设置 mode 值：0 表示 2D 模式；1 表示 3D 模式

获取系统电量

一体机系统服务接口通过注册监听的方式获取电量，电量发生变化会通过回调通知用户。

获取设置参数的时候需要先绑定设置服务：

HoloeverTaskApi.addOnPowerChangeListener(onPowerChanged);

该服务初始化成功之后会回调 onPowerChanged(double value)，参数是 value 表

示当系统电量比例，double 类型取值范围 0~1。用户对于电量相关处理可以在该回调函数中实现。

public void onPowerChanged(double value);

退出时要注意取消注册监听：

HoloeverTaskApi.removeOnPowerChangeListener(onPowerChanged);

获取网络状态

### HoloeverTaskApi.GetNetworkStatus();

0=无网络，1=有网络

获取蓝牙状态

### HoloeverTaskApi.GetBluetoothStatus();

0=蓝牙未开启，1=蓝牙开启

1. 获取设置相关参数

一体机系统服务接口 SDK(Unity)中提供获取设置参数的接口，例如：获取当前主题， 主题列表，当前时区，语言列表，当前语言，VR 版本信息等功能

获取设置参数的时候需要先绑定设置服务：

HoloeverTaskApi.addOnServerApiReadyCallback(onServerApiReady);

该服务初始化成功之后会回调 onServerApiReady，参数是 isReady 表示是否绑定成功，绑定成功之后，可以获取设置参数

public void onServerApiReady(bool isReady);

退出时要注意与服务的解绑，取消注册监听即可：

HoloeverTaskApi.removeOnServerApiReadyCallback(onServerApiReady);

主题相关

public static ThemeApiData GetCurrentTheme();

返回值：ThemeApiData 类型，具体定义查看 ThemeApiData 类

private string themeName; //主题名称private string themeSign; //主题标志private string themeIcon; //主题 icon

### 获取所有主题列表

返回值：List<ThemeApiData> 类型, 具体参看 ThemeApiData 类

public static List<ThemeApiData> GetThemeList();

获取当前时区名称

public static string GetCurrentTimezone();

获取所有语言列表

public static List<string> GetLanguageList();

### .获取当前语言

public static string GetCurrentLanguage();

获取当前 AR 版本信息

public static string GetVRVersion();

获取设备名称

public static string GetDeviceName();

开启WPS 功能

public static void OpenWps();

一体机系统服务接口 SDK(Unity)中提供获取设置休眠时间参数的接口获取设置参数的时候需要先绑定设置服务：

HoloeverTaskApi.addOnSysSleepApiReadyCallback(onSysSleepApiReady);

该服务初始化成功之后会回调 onSysSleepApiReady，参数是 isReady 表示是否绑定成功，绑定成功之后，可以获取休眠时间参数

public void onSysSleepApiReady(bool isReady);

退出时要注意与服务的解绑，取消注册监听即可：

HoloeverTaskApi.removeOnSysSleepApiReadyCallback(onSysSleepApiReady);

获取休眠时间

public static int GetSysSleepTime();