

中手游助手sdk接入FAQ

1. 客户端需要配置什么参数？

-

在中手游提供的参数中，需要把gamekey配置到AndroidManifest.xml->**SDKKIT_APP_GAMEKEY**中。

2. 为什么登录没有用户名的输入框，只有一个登录成功，一个登录失败按钮（支付功能也类似）？

-

中手游助手sdk中所带的功能只是一套模拟流程，目的是方便cp快速接入sdk，其中登录成功与失败按钮点击之后均会返回相应回调(loginCallBack)给cp，cp只需要处理响应的回调即可。在使用中手游助手工具打出的正式包登录功能（这里以登录为例）是为以具体渠道为准

3. 用户中心接口应该如何接入，是否一定要接？

-

中手游助手接入文档中标注了“必接”的接口都需要cp全部接入，用户中心为必接接口，通常用户中心可在游戏的“设置”界面新增一个“用户中心按钮”，点击后调用sdk的userCenter接口

4. 注销接口应该如何接入？

-

为了方便测试，注销在调用之后会调出一个界面（在正式渠道包中是不会有界面的）。分别有注销成功、注销失败两种情况，点击不同按钮之后游戏可以收到相应的回调(logoutCallBack)

注销成功处理： 从游戏中退出来，退出到可以再次登录的界面

注销失败处理： 游戏可以做注销失败提示或者不作处理

5. 想要实现切换帐号功能怎么做？

-

由于第三方渠道多数在悬浮窗口中已经集成了切换帐号功能，所以中手游没有单独的切换帐号接口，如要手动实现切换帐号效果可以先调用注销(logout)，在收到注销成功的回调中再调用登录(login)接口

6.没有切换账号回调怎么办

-

由于并不是所有渠道都给出明确的切换账号回调,我们也不能明确给出切换账号接口,但是都有一个共性,就是都能收到登陆回调

所以游戏需要在我们给出的登陆回调里面做判断,以下是逻辑代码:

```
private boolean hasSDKLogined=false;

public void loginCallBack(){

    if(登陆成功){

        if(hasSDKLogined==false){

            //这里说明是第一次登陆成功,也就是正常的登陆流程

        }else{

            //hasSDKLogined=true;

            //这里说明是再重复收到登陆成功回调,也就是切换账号登陆成功后发出的回调,游戏可以在这里处理切换账号的相关逻辑

        }

    }

}
```

7.关于支付接口(pay)问题答疑

-

参数填写说明:

参数项	说明
ParamsKey.KEY_PAY_AMOUNT	充值金额，以元为单位，整型
ParamsKey.KEY_PAY_PRODUCT_NUM	购买数量，通常是填写1
ParamsKey.KEY_PAY_PRODUCT_ID	商品id，请注意这里只能是整型
ParamsKey.KEY_PAY_USER_ID	用户id，可使用loginCallBack接口返回的loginUserId
ParamsKey.KEY_PAY_USER_NAME	用户名，可以直接传入用户id
ParamsKey.KEY_EXTINFO	扩展参数，服务端会原样返回给游戏的服务端

支付接口点击支付成功返回操作失败：

游戏需要配置一个回调地址给中手游助手，可通过中手游助手打包工具客户端配置。如收到“操作失败”回调，首先检查是否配置了回调地址，如已经配置，查看配置的回调接口是否收到了中手游助手的通知，并且数据格式是否是按照 {"result":"0","result_desc":"ok"}的形式返回给中手游助手服务端的

8.统计部分的接口的接入点分别在那里

-

具体参数请查看官网文档

接口名称	接入点说明
cmgeSDK.Collections.onDatas(DataTypes.DATA_LOGIN,参数(ParamsContainer))	通常在登录成功之后调用，由于该接口需要使用区服数据，所以如游戏是先登录后选择区服，那么就在成功登录并且选择了区服之后调用
cmgeSDK.Collections.onDatas(DataTypes.DATA_SERVER_ROLE_INFO,参数(ParamsContainer))	当成功拿到区服角色信息之后调用，通常在进入游戏时调用
cmgeSDK.Collections.onDatas(DataTypes.DATA_PAY,参数(ParamsContainer))	支付成功之后调用
cmgeSDK.Collections.onDatas(DataTypes.DATA_ROLE_UPGRADE,参数(ParamsContainer))	角色升级时调用，需要实时的调用
cmgeSDK.Collections.onDatas(DataTypes.DATA_CREATE_ROLE,参数(ParamsContainer))	创建角色时调用
cmgeSDK.Collections.onDatas(DataTypes.DATA_BUTTON_CLICK,参数(ParamsContainer))	非必接接口，重要游戏按钮点击时调用 例如：登录，进入游戏，支付等

9.退出游戏接口(cmgeSDK.Business.exitGame)的作用以及调用点？

•

作用：该接口为做退出确认提示，仅仅是提示，当在提示框上面点击确定之后会回收sdk的资源，游戏方在收到点击确定的回调之后需要自行退出整个游戏或者杀死进程

调用点：通常点击设备物理返回键时调用，请注意这里只能保留sdk的退出确认提示，不能同时保留sdk的以及游戏自己的