

快发助手SDK v2.0.4升级到3.0防踩坑必看

前言

咳咳，由于本次改动较大，请按照以下步骤进行sdk的升级

sdk引入修改

- 1.由于sdk修改为Library Project结构，所以首先需要删除项目中 res ,libs ,assets 文件夹下面原sdk的资源
- 2.以Library Project的方式引入新sdk的库项目lib_Platform_SDK_v版本号

AndroidManifest.xml修改

- 1.sdk的application由原来的com.hjr.sdkkit.bridge.app.HJRSDKKitBaseApplication改为com.hjr.sdkkit.framework.mw.app.SDKBaseApplication

接口代码修改

- 1.原hjrSDK.Business.init废弃，改为HJRSDKKitPlatformCore.initHJRPlatform后自动初始化
- 2.原sdk中的Business对象已经废弃，改为：用户模块使用User，支付模块使用Pay，其他使用Base；例如：原接口Business.login(Activity activity)改为User.login(Activity activity)，原接口Business.pay(ParamsConstainer pc)改为Pay.pay(ParamsConstainer pc)，详细可参见sdk的demo
- 2.新增回调pushReceiveCallBack，如果游戏没有使用sdk的推送插件，那么这里留空实现即可；
- 3.loginCallBack新增回调参数boolean switchUserFlag（是否是切换账号的登录），这里可以参见sdkdemo中的说明
- 4.登录接口中加入了多账号支持，sdk内置两个账号，方便cp测试切换账号；
- 5.悬浮图标你们加入了“注销”功能
- 6.新增分享模块功能

统计部分接口代码修改

- 1.由于统计精简了大量参数，请仔细阅读，不能多传参数，只能按照新api来进行传递；
- 2.原统计登录接口与上传角色区服信息废弃；新增统计“进入游戏”
<sdkObj.Collections.onDatas(DataTypes.DATA_ENTER_GAME, pc)>”，在每次进入游戏时调用
- 3.原统计支付接口<hjrSDK.Collections.onDatas(DataTypes.DATA_PAY, pc)>删除参数
 - a).ParamsKey.KEY_SERVER_ID
 - b).ParamsKey.KEY_SERVER_NAME
 - c).ParamsKey.KEY_ROLE_ID

d).ParamsKey.KEY_ROLE_GRADE

e).ParamsKey.KEY_ROLE_NAME

f).ParamsKey.KEY_USER_ID

4.原创建角色接口<hjrSDK.Collections.onDats(DataTypes.DATA_CREATE_ROLE, pc)>删除参数

a).ParamsKey.KEY_USER_ID

5.原统角色升级接口<hjrSDK.Collections.onDats(DataTypes.DATA_ROLE_UPGRADE, pc)>删除参数

a).ParamsKey.KEY_USER_ID

b).ParamsKey.KEY_SERVER_ID

c).ParamsKey.KEY_SERVER_NAME

d).ParamsKey.KEY_ROLE_ID

e).ParamsKey.KEY_ROLE_NAME