

# 快发助手SDKv3.0接入FAQ

| 版本号  | 修改说明 | 作者      | 时间         |
|------|------|---------|------------|
| v3.0 | 文档创建 | HooRang | 2015-12-15 |

## 一、初始化失败

1. 检查网络是否畅通；
2. 检查AndroidManifest.xml中配置的HJR\_GAMEKEY是否与快发提供的参数一致
3. application是否按照sdk的要求进行了配置；
4. 如果是Unity工程，需要把sdk的jar解压出来，把assets里面的文件全部拷贝到Assets-Plugins-Android-assets目录中；

## 二、为什么悬浮窗口包含用户中心、注销功能还需要在游戏中添加按钮来接入用户中心、注销接口

1. 快发助手sdk为一套模拟渠道，悬浮窗口包含了注销以及用户中心功能，但是正式渠道不一定有这两项功能；
2. cp需要在设置或者某个界面添加两个按钮，分别调用注销、用户中心接口；如a渠道本身不包含用户中心接口，那么使用工具打出的a渠道包，在调用用户中心之后会没有反应，快发不会做任何提示，这样处理渠道是认可的；

## 三、关于切换账号的疑惑以及处理建议

1. 切换账号不会执行logoutCallBack回调；
2. 切换账号 - 登陆失败，游戏可以不用做任何处理；
3. 切换账号 - 账号一/账号二-登陆成功，这里需要游戏退出到登录成功的地方，并且可以继续进入游戏；
4. 如何区分切换账号 - 登录成功和正常的第一次进入 - 登录成功：使用sdk loginCallBack中的回调值switchUserFlag变量来进行判断，true表示来自切换账号的登录、false表示正常登录

## 三、调用登录/支付等接口之后没有出现sdk的界面

1. logcat是否抛出了异常信息；
2. 调用接口需要运行在主线程里面，如果在子线程调用需要activity.runOnUiThread；

## 三、游戏如何知道当前运行的是哪一个渠道

1. `sdkObj.Base.getCurrentCp()`方法可以获取当前渠道的唯一标识；

[渠道与cp值对照表格](#)

#### 四、支付返回“操作失败”

1. 是否已向快发配置了回调地址；
2. 配置的服务器地址收否已经收到了快发的回调请求
3. 游戏服务端在处理成功返回给快发是否按照`{"result": "0", "result_desc": "ok"}`返回的

#### 四、调用支付接口时商品id（`ParamsKey.KEY_PAY_PRODUCT_ID`）类型问题

1. 首先改参数必须是java里面的int类型
2. 如果游戏并没有商品id或者商品id服务端生成不是整形包含字母，这时候比较简便的方法可以使用金额来代替商品id，例如：6元宝，那么就可以传递6，但是前提是在所有的充值项中，这个价格是唯一的，不会出现多个充值项价格是一样的；