

安智单机支付客户端文档

文档说明： 本文档是安智单机支付的客户端文档，用于指导开发者快速的接入安智支付 SDK。文档总共包括支付流程、接入前准备、支付代码详解和通知代码详解。CP 在接入前务必阅读此文档。

一、支付整体流程：

整体支付流程如下：

- 1、游戏客户端发起支付请求；
- 2、安智 SDK 收到支付请求后开始支付；
- 3、支付完成后安智的服务端通知游戏服务端，同时安智的客户端通知游戏的客户端；
- 4、游戏接收到支付成功并且订单核对无误后通知后下发道具；

注：客户端通知只作为支付结果的参考，最终支付结果以服务端为准

二、接入前准备：

首先下载安智单机 SDK 开发包，解压安智单机支付压缩包。

- 1、复制 AndroidManifest.xml 文件中对应的权限和配置到游戏工程中；
- 2、将 lib 下的 jar 和 so 资源添加到自己工程中；

注：so 文件根据具体需要复制游戏对应目录即可；

三、支付代码

(1) 参数设置：

Appkey：游戏的唯一 key,用于标示唯一游戏；

Appsecret：与 Appkey 唯一对应的参数；

Appkey 和 Appsecret 通过安智后台获得。

Appkey 和 Appsecret 通过 CPDJInfo 传递给安智 SDK。

(2) 初始化方法：

```
/**
 * 由厂商执行 初始化方法 只要完成 SDK 初始化内容
 *
 * @param activity
 *         厂商传入的 activity
 * @param mCpInfo
 *         厂商传入的用户信息
 * @param callback
 *         厂商传入的 通知回调接口
 */
void azinitSDK(Activity activity, CPDJInfo mCpInfo, AnzhiCallback callback){}
```

(3) 支付方法：

```

/**
 * 支付方式
 *
 * @param context
 *         游戏传入的 Activity
 * @param productName
 *         商品名称
 * @param price
 *         商品金额
 * @param desc
 *         商品说明
 * @param cpOrder
 *         厂商的订单
 */
void pay(Context context, String productName, float price, String desc, String
cpOrder)

```

四、通知方法

支付通知通过接口实现： 厂商通过支付回调解析与之相对应的支付结果。

```

AnzhiDjCallback callback = new AnzhiDjCallback() {
    @Override
    public void onCallback(int code, String result) {
        switch (code) {
            case AnzhiDjCallback.KEY_CODE_PAY:
                Log.e(TAG, result); // 通过 result 解析支付结果
                try {
                    JSONObject json = new JSONObject(result);
                    int paycode = json.optInt("code"); // code 0 失败, 1 支
                    付成功 , 2、支付中, 3 是支付取消
                    String call = json.optString("callbackinfo"); // 参数的
                    订单号
                    String orderID = json.optString("orderId"); // 安智的
                    订单号

                    // 其余参数自行解析
                } catch (JSONException e) {
                    e.printStackTrace();
                }
                break;
            default:
                break;
        }
    }
};

```