

指尖SDK iOS接入文档

一.文件介绍	2
1.1 ZJGSDK.framework	2
1.2 ZJGSDK.bundle	2
二.文件引入	3
三、工程配置	4
3.1 嵌入二进制文件	4
3.2 关闭bitcode	4
3.3 在info.plist文件中添加http支持	4
3.4 Other Linker Flags	5
3.5 在info.plist文件中配置URL Schemes (仅支付SDK需要配置)	5
四、代码接入（参考demo）	6
4.1 注册渠道	6
4.2 指尖游戏登录系统	6
4.3 指尖支付系统	7
五、常见问题	9

版本号	作者	最后修改日期	修改内容
Beta v0.1.1	DAI	2018/6/25	初始文档

一.文件介绍

指尖SDK包含ZJGSDK.framework和ZJGSDK.bundle两个文件



1.1 ZJGSDK.framework

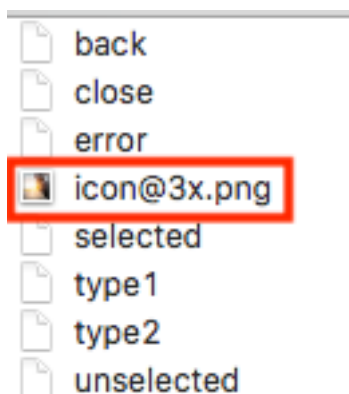
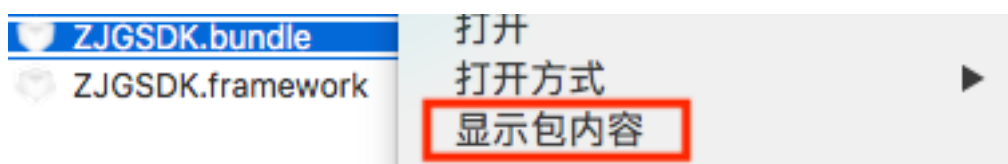
ZJGSDK.framework为动态链接库，包含SDK头文件和二进制文件

1.2 ZJGSDK.bundle

ZJGSDK.bundle为文件夹格式，右键显示包内容可以查看bundle内的文件内容，

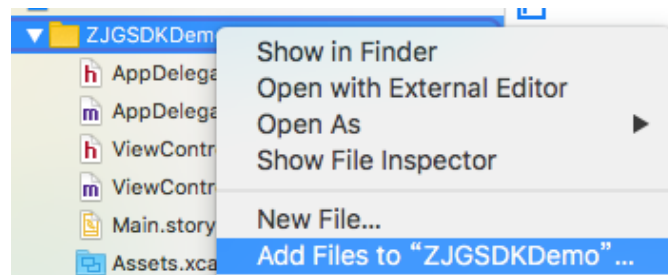
其中包含SDK所需图片资源

ZJGSDK.bundle中包含的icon@3x.png文件需替换为您自己的icon 尺寸为120x120的png文件

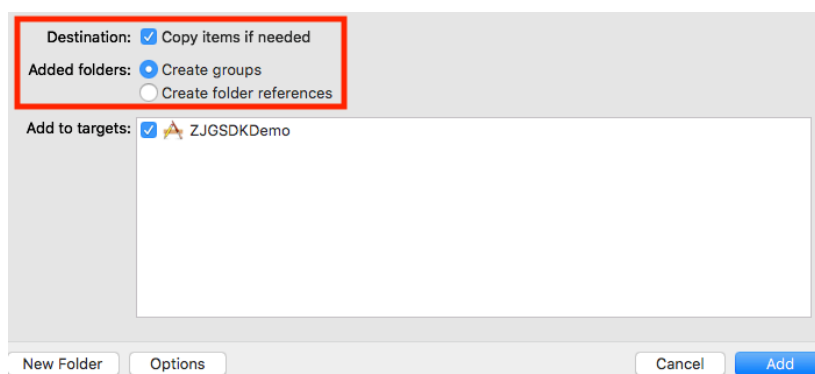


二.文件引入

将ZJGSDK.framework和ZJGSDK.bundle文件共同放置在工程目录下，并添加到Xcode工程中

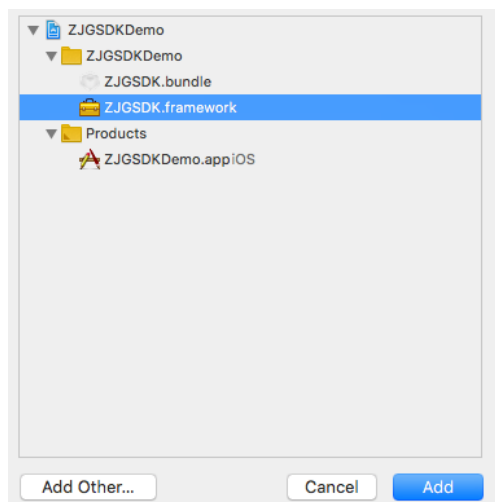


注意添加文件时的选项

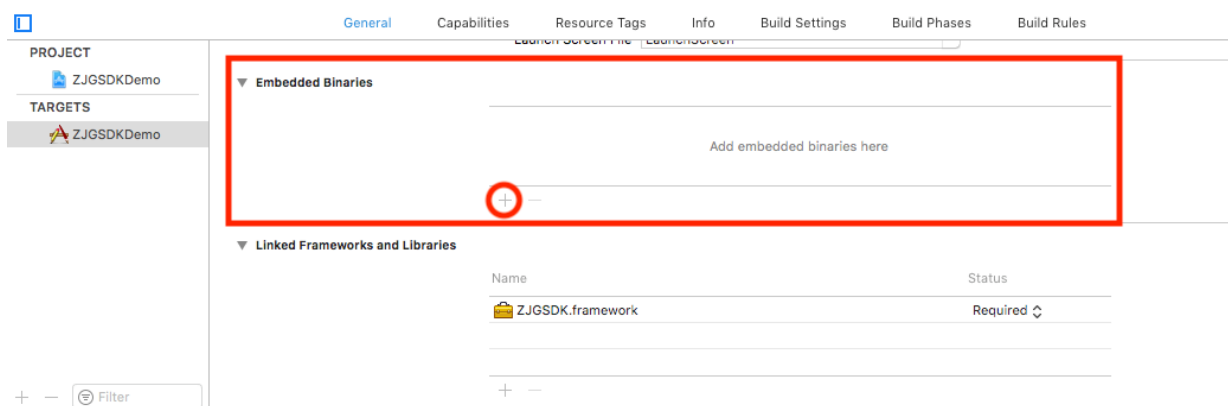


三、工程配置

3.1 嵌入二进制文件

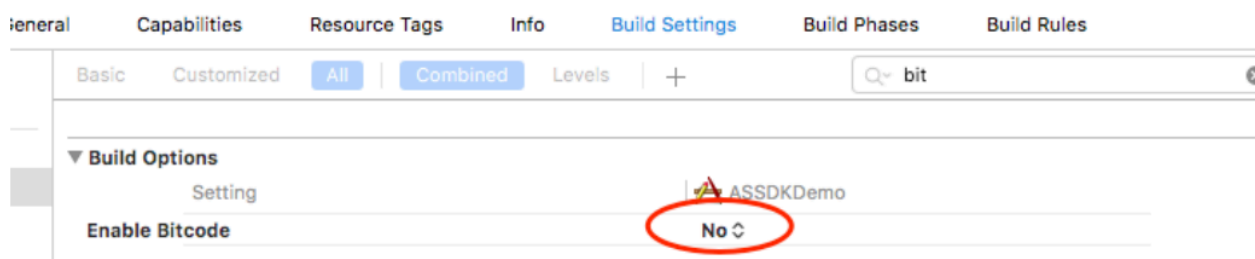


点击+, 选择ZJGSDK.framework文件添加

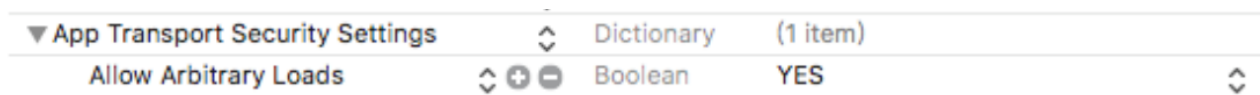


3.2 关闭bitcode

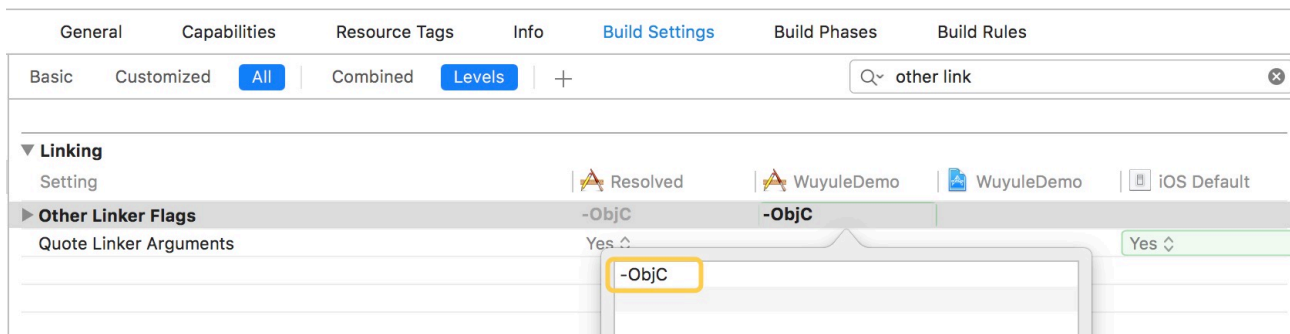
ZJGSDK.framework使用非bitcode方式构建, 因此工程也需要关闭bitcode



3.3 在info.plist文件中添加http支持



3.4 Other Linker Flags



3.5 在info.plist文件中配置URL Schemes (仅支付SDK需要配置)

此配置用于支付成功后重新拉起APP



四、代码接入（参考demo）

4.1 注册渠道

从指尖游戏获取渠道ID，在游戏启动后registZJGSDK

```
/**
 * ！使用SDK之前必须注册渠道ID
 * 请在程序启动时注册
 *
 * @param channelID 联系ZJGame获取指定渠道ID.
 */
+ (void)registZJGSDK:(NSString *)channelID;
```

4.2 指尖游戏登录系统

4.2.1 登录

```
- (void)login:(id)sender {
    //拉起登录
    [ZJGSDK login:^(NSString *userID, NSString *account) {
        //登录成功后上报用户
        [ZJGSDK reportUserID:@"test_user"];
    }];
}
```

登录成功后需上报用户信息

```
/**
 * 在用户登入游戏后，需要上报用户游戏内唯一标识（用户ID或角色ID）
 * 用于登录用户同步 或 支付用户标识
 *
 * @param userID 用户游戏内唯一标识
 */
+ (void)reportUserID:(NSString *)userID;
```

4.2.2 注销登录

如需在程序中主动注销当前登录账号，调用以下方法

```
/**
 * ZJGame 登出当前账号并重新拉起ZJGame登录页面
 */
+ (void)logout;
```

当用户切换账号或者注销当前账号时，ZJGSDK会发出账号登出通知，捕获此通知事件需要在游戏中添加监测

```
//ZJGame 账号登出通知
FOUNDATION_EXTERN NSString *const kZJGAccountLogoutNotify;
```

添加监测

```
//为注销添加观察者
[[NSNotificationCenter defaultCenter] addObserver:self selector:@selector(userLogoff:) name:kZJGAccountLogoutNotify object:nil];
```

监测返回数据中包含userid和username

```
- (void)userLogoff:(NSNotification *)notify {
    NSLog(@"用户注销登录 %@ %@", notify.userInfo[@"userid"], notify.userInfo[@"username"]);
}
```

4.2.3 悬浮账号管理按钮

控制**登录状态下**是否展示悬浮按钮，点击悬浮按钮可拉起账号管理页面

```
/**
    是否展示账号悬浮按钮

    默认不展示

    @param flag YES 展示悬浮按钮; NO 隐藏悬浮按钮
    */
+ (void)hasFloatMenuButton:(BOOL)flag;
```

4.2.4 手动拉起账号管理页面

若不展示悬浮按钮，也可通过程序直接调用，在登录状态拉起账号管理页面

```
/**
    登录状态手动调用此方法，可以拉起ZJGame账号管理页面

    */
+ (void)showAccountMenu;
```

4.3 指尖支付系统

指尖支付包含苹果原生支付和三方支付

App在审核状态为苹果支付，通过审核后联系指尖相关人员切换为三方支付，游戏重启后生效

```
/**
    获取交易方式类型

    @return 0 for apple
    */
+ (int)tradeType;

/**
    内购交易

    @param goodsID 内购商品ID
    @param goodsName 内购商品名称
    @param price 内购商品价格, 以分为单位 例如: 648.00元 则传入值64800.00
    @param extend 扩展字段, 在服务器回调时原内容返回
    @param url 游戏服务器回调地址
    @param handler 支付结果回调
    */
+ (void)tradeGoodsID:(NSString *)goodsID goodsName:(NSString *)goodsName price:(double)price extend:(NSString *)extend callbackUrl:(NSString *)url completionHandler:(void (^)(NSError *error))handler;
```

指尖支付传参goodsID为导入iTunesConnect后台的商品ID

price商品价格用于后台订单验证，**价格以分为单位**

支付完成后回调会返回支付是否存在错误，如果error为空代表支付成功。**由于网络异常问题可能会导致返回网络错误，支付结果需要请求自己的服务器来验证。**

五、常见问题

5.1 错误提示“未上报用户”

在调用支付前，需要上报用户ID 参见4.2.1

5.2 错误提示“商品无效”

购买商品传入的goodsID在iTunesConnect后台App内购列表中查找不到

5.3 错误提示“Cannot connect to the iTunes Store”

此错误由Apple沙箱测试账号导致。测试App购买商品时需使用苹果沙箱测试账号购买，测试人员需先退出当前AppStore账号，重新登录沙箱测试账号。

