

目录

1. 文档说明.....	2
1. 概述.....	2
2. 阅读对象.....	3
2. 总体机制说明.....	3
2.1. 关于通知游戏服务器加钻.....	3
2.2. 参数和开发证书.....	3
2.3. 应用打包.....	3
3. 接入流程	4
3.1. SDK 环境搭.....	4
3.2. 工程设置.....	4
3.3. 功能编码接入	5
3.4.1. 初始化【客户端调用】（必接）.....	5
3.4.2. 支付宝微信回调方法（对于需要支付宝、微信支付的应用必接）.....	6
3.5. 登录方法接入（有登录注册页面）	6
3.6. 支付方法的接入（必接）.....	7
3.7. 退出登录的回调（必接）.....	8
3.8. 自动登录方法的接入（选接）.....	8
4. 注意事项	9

SDK 更新内容:

V11.54(2018-2-2)

1. 处理苹果支付遮罩偶尔消失的问题
2. 初始化无网络重连处理

1. 文档说明

1. 概述

本文档是《iOS 海岸线 SDK 接口文档 V11.54》附录文档，它详细说明登陆、支付等在技术接入与使用过程中需要注意的地方，以帮助商户避免风险产生。阅读后如有疑问，请联系海岸线相关技术支持。为了更好的适配 IOS11 和过包几率，请将 XCode 更新到 XCode9+，如有 XCode8 以下版本发生编译报错，麻烦请升级。

友情提示:

1. 目前苹果审核第三方支付非常严格，请不要随意接入一些其他第三方支付，很容易被苹果审核打回。
2. 前面版本在 info.plist 添加的 LSApplicationQueriesSchemes 一定要删掉，里面不能包含支付宝、微信等支付的跳转。Url Schemes 也最好不要加支付宝、微信，例如 alipay、alipays、weixin、qq 等。
3. 为了保证苹果过审几率，需要加入一些混淆代码，打包前也要加入一些混淆资源，以应对苹果机扫。
4. XCode 9 打包的项目（IOS11）需要项目工程中配置 1024p 的 icon（AppStore 使用），而且 icon 不要带透明通道，不然提审包会被拒绝。
5. 游戏的 OC 代码请不要带支付关键字眼的文字或内容，苹果审核规律无常，发现可疑内容就算没有接入第三方支付也有可能被拒，谨记！
6. SDK 代码做了大量的混淆，如遇到导入 HAXApi.h 的模块的代码跟 SDK 里重名的内容，如果能换名字麻烦最好换一个，不然会出现模块定义的内容跟混淆冲突被冲掉的可能。
7. V11.51 版本已经去掉 WebKit.framework, AdSupport.framework，如果游戏中没有使用到这些库，最好去掉这些库的引用。
8. V11.53 部分接口发生变化，但是接口回调参数没有变更，接入流程不变，请按照新的接口替换旧接口。
9. 为防止苹果审核代码重复性，每个游戏的 SDK 做了单独的混淆处理，不同的游戏请不要混用。



2. 阅读对象

供海岸线开发人员与商户平台服务方技术或业务人员参考和查询。

2. 总体机制说明

2.1. 关于通知游戏服务器加钻

需要 CP 方提供**游戏服务器 ur1 回调地址**，我们 sdk 会把 extend 和订单信息等，在用户支付成功了以后通知该地址。游戏方服务器收到通知以后客户端即可给玩家加钻。

2.2. 参数和开发证书

SDK 接入所需的参数由海岸线团队提供，开发者证书也由海岸线团队配置好统一发送给游戏方。

2.3. 应用打包

证书 p12 文件的密码统一为 123456，dev 描述文件用于应用本地调试，adhoc 描述文件用于打测试包和提审包。

3. 接入流程

游戏方拿到 sdk 以后海岸线团队对接人会将 SDK 接入游戏所需的相关参数以文档的形式发送给你们。

每次更新新版本 SDK 前，务必把旧 SDK 资源和库删掉再放入新 SDK。

1. 11.53 SDK 临时去掉了悬浮窗，后续会添加进来。

2. 自动登录接口临时去掉，后续版本添加。

3.1. SDK 环境搭建

1. 工程文件导入

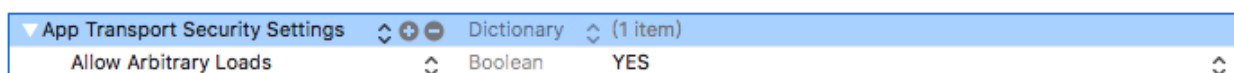
将 HGameUnit 中的 framework 导入应用工程(不是 demo 中的 framework)



2. 添加工程依赖库

在 Build Phases->Link Binary With Libraries 下添加如下依赖框架

Security.framework、libstdc++.6.tbd、libsqlite3.0.tbd、libz.1.2.5.tbd、CoreMotion.framework、CoreTelephony.framework、SystemConfiguration.framework、libc++.tbd、CFNetwork.framework、libz.tbd、StoreKit.framework、AdSupport.framework、HGameUnit.framework。



IOS9 后新增 ATS

3.2. 工程设置

1. 在工程的 Build Setting 中找到 Other Linker Flags 中添加-ObjC 宏

Link With Standard Libraries

Yes ↻

► Other Linker Flags

-ObjC

3.3. 功能编码接入

3.3.1. 初始化【客户端调用】（必接）

执行全局设置，初始化 SDK，在程序入口初始化 SDK 对象：[[HAXApi sharedInstance] SetApiWithInfo:completion:]，此处参数为游戏信息(游戏 ID、游戏名称、游戏 APPid、推广 ID、推广名称、是否测试等参数)

```
20 - (BOOL)application:(UIApplication *)application didFinishLaunchingWithOptions:
21     (NSDictionary *)launchOptions {
22
23     NSLog(@"SDK version:%@",[HAXApi HAXVersion]);
24     //初始化SDK,传入游戏信息
25     [[HAXApi HaxInstance] SetApiWithInfo:@"50000000"           //gameId
26                                     gai:@"3A4C2D409AB4BEF43"   //gameAppId
27                                     name:@"王者荣耀"           //gameName
28                                     pi:@"50000000"              //promoteId
29                                     pa:@"test1a"                //promoteAccount
30                                     completion:^(NSDictionary *resultDic)
31     {
32         NSLog(@"[init] resultDic:%@",resultDic);
33         NSNumber *statusCode = [resultDic objectForKey:@"statusCode"];
34         if ([statusCode intValue] == HAXINITSuccess)
35         {
36             //初始化成功
37             //登录须放在初始化成功后处理
38         }
39     }];
40 }
```

2) 初始化回调码说明

```

//初始化
typedef enum {
    HAXINITSuccess          = 2000,    //初始化成功
    HAXINITServerError      = 6001,    //服务器正在维护
    HAXINITNetError         = 7,       //网络异常
    HAXINITTimeout          = 8,       //time out

    HAXINITOtherError       = 0,       //其他错误

} HAX_INIT_ERROR;

```

3.4. 登录方法接入（有 UI, 登录必须在初始化成功后才能调用）

调用登录方法，登录回调里含有用户唯一标识数据 userId 和 token.

```

82 -(void)loginAction
83 {
84     NSLog(@"loginAction");
85     [[HAXApi HaxInstance] AddLoginView:^(NSDictionary *resultDic)
86     {
87         NSLog(@"[showLogin] resultDic = %@", resultDic);
88         NSNumber *loginresult = [resultDic objectForKey:@"loginresult"];
89         if([loginresult intValue] == HAXLOGINSuccess)
90         {
91             NSLog(@"登录成功");
92             //NSString *userId = [resultDic objectForKey:@"userId"]; //get userId
93             //NSString *token = [resultDic objectForKey:@"token"]; //get token
94             //todo
95             UIAlertView * alert = [[UIAlertView alloc] initWithTitle:@"提示"
96                                 message:@"登录成功"
97                                 delegate:self
98                                 cancelButtonTitle:nil
99                                 otherButtonTitles:@"OK", nil];
00             [alert show];
01         }
02     }];
03 }

```

登录回调码说明

```

} //login
? typedef enum
{
} {
} HAXLOGINFail          = 0,
} HAXLOGINSuccess      = 1,
| } HAX_Login_Result;
?

```

3.5. 支付方法的接入（必接，支付必须在登录成功后调用）

注：CP 方下发道具应以服务器异步通知为准，SDK 客户端同步通知仅做参考

1) 发起支付

我们后台有控制第三方支付开关，在审核期间微信支付宝会被屏蔽掉。等过审了以后在合适的时间开启。注：为了减少漏单几率，不要在这个回调里面处理加钻逻辑，支付成功我们服务器会通知 cp 服务器，cp 服务器收到通知以后客户端再进行加钻。

```

-(void)payAction
{
    int price = 64800; //648元
    OrderInfo *orderInfo = [[OrderInfo alloc] init];
    orderInfo.goodsName = @"金币";
    orderInfo.goodsPrice = price; //单位为分
    orderInfo.goodsDesc = @"有了金币就可以买买买了"; //商品描述
    orderInfo.extendInfo = @"1234567890"; //此字段会透传到游戏服务器，可拼接订单信息和其它信息等
    orderInfo.productId = @"com.test.product12"; //虚拟商品在APP Store中的ID
    //-----注意：此处需要传入的是区服的名称，而不是区服编号-----
    orderInfo.player_server = @"素月流天"; //玩家所在区服名称（跟游戏内显示的区服保持一致）
    orderInfo.player_role = @"小明"; // 玩家角色名称
    orderInfo.cp_trade_no = @"201705101028"; //CP订单号

    [[HAXApi HaxInstance] GoPurView:orderInfo completionBlock:^(NSDictionary *resultDic)
    {
        NSLog(@"[product] resultDic = %@", resultDic);
        NSNumber *payresult = [resultDic objectForKey:@"payresult"];
        int state = [payresult intValue];
        switch (state)
        {
            case HAXTreatedOrderSuccess:
            {
                UIAlertView * alert = [[UIAlertView alloc] initWithTitle:@"提示"
                                                                    message:@"购买成功"
                                                                    delegate:self
                                                                    cancelButtonTitle:nil
                                                                    otherButtonTitles:@"OK", nil];

                [alert show];

                break;
            }
            case HAXTreatedOrderFail:
            {
                UIAlertView * alert = [[UIAlertView alloc] initWithTitle:@"提示"
                                                                    message:@"支付失败"
                                                                    delegate:self
                                                                    cancelButtonTitle:nil
                                                                    otherButtonTitles:@"OK", nil];

                [alert show];
                break;
            }
        }
    }
}

```

2) 支付回调码说明

```
typedef enum {
    HAXTreatedOrderSuccess      = 1,      //成功
    HAXTreatedOrderFail        = 2,      //失败
    HAXTreatedOrdering         = 3,      //正在进行中
    HAXTreatedOrderCancel      = 4,      //取消
    HAXTreatedOrderCloseMenu   = 5,      //关闭界面
    HAXTreatedOrderNoModeList  = 6,      //服务端信息列表为空
    HAXTreatedOrderNetError    = 7,      //网络异常
    HAXHtmlError = 8,

    HAXTreatedOrderInvalidProduct = 11,    //Apple, 苹果后台没有
    HAXTreatedOrderProductIdMiss = 12,    //Apple, 苹果后台没有
    HAXTreatedOrderReceiptFail = 13,    //Apple, 凭证验证失败
    HAXTreatedOrderUnKnow      = 14,    //结果未知
    HAXTreatedOrderOtherError  = 0,      //其他错误

} HAX_TreatedOrder_ERROR;
```

3.6. 退出登录

(1) 当游戏需要手动退出登录时，调用`[[HAXApi sharedInstance] Logout]`即可注销账户，调用完成后游戏就需自行返回到游戏的登录页面。

(2) 悬浮框的个人中心里面有退出登录的入口，游戏中需设置退出登录的回调，当从这个入口退出登录时，游戏可以在回调中自行返回到游戏的登录页面。

```
//(1)当从用户中心页面退出登录或手动调用Logout, 此回调会被调用
[[HAXApi sharedInstance] SetLogoutCallback:^(NSDictionary *resultDic)
{
    //处理退出登录后的释放逻辑
    NSLog(@"resultDic:%@",resultDic);
}];
```

3.7. 自动登录方法的接入（选接）

11.53 版本临时去掉，后续会添加

4. 注意事项

- (1) 支付的时候商品金额的单位都是分，最小的单位是 1 分，不能有小数出现的
- (2) 服务器端文档请参考《支付成功 CP 回调说明.pdf》
- (3) 登录 token 为非必接项，客户端 SDK 登录完成后有返回 token，如有需要可以发送到游戏服务器验证，验证规则可找 SDK 方索要。