

# 掌玩IOS-SDK对接文档

## 必看

- 最新版本：1.0.1
- 更新时间：2021年12月25日 14:42
- 给出SDK已经写入对应游戏的参数，已混淆
- Demo为主，文档为辅
- 本SDK所有接口函数调用均不需要实例化对象
- 更新历史：

时间	版本	备注
2021-12-25	1.0.1	文档完善

## 接口说明

接口	说明	说明
STARTINIT()	必接，初始化接口	回调函数返回值为BOOL，YES为初始化成功
STARTLOGIN()	必接，调起登录流程	回调函数有两个，包括登录成功，退出登录.返回值为BOOL值，YES为成功，其中登录成功返回字典参数
STARTLOGOUT()	必接，主动发起退登	回调函数返回值为BOOL，YES为退登成功
STARTUPLOAD()	必接，数据上报（等级上报，事件上报）	研发只负责上报，不需要处理结果
STARTCREATEORDER()	必接，调起充值	需要传入订单信息（字典）
SDKIDFA()	必接,获取idfa	<pre>-(void)applicationDidBecomeActive:(UIApplication *)application {     SDKIDFA(application); }</pre>

## 引入SDK资源

- 拖入SimpleSDK.bundle到项目
- Import头文件

```
#import <SimpleSDK/SimpleSDK.h>
```

## 项目配置

### 1.Xcode11 配置如下

- 1)在General中找到Frameworks，Libraries，and Embedded Content选项卡
- 2)将SimpleSDK.framework的Embed修改为Embed&Sign

### 2.Xcode10 配置如下

- 1)在General中找到Frameworks，Libraries，and Embedded Content选项卡
- 2)再点击Frameworks，Libraries，and Embedded Content选项卡中的+并添加SimpleSDK.framework

### 3.在Info.plist文件中添加权限

```
<key>NSCameraUsageDescription</key><string>用来保存您的账号信息</string>
<key>NSMicrophoneUsageDescription</key><string>允许打开麦克风</string>
<key>NSPhotoLibraryAddUsageDescription</key><string>用来保存您的账号信息</string>
<key>NSPhotoLibraryUsageDescription</key><string>用来保存您的账号信息</string>
<key>NSUserTrackingUsageDescription</key><string>为了提升您的游戏体验，降低内容广告对您的影响与打扰，我们需要获取您的设备标识
```

### 4.将 Info.plist 文件中 App Transport Security Settings Allow Arbitrary。Loads 改成 YES

### 5.需要在Build Setting中将 Enable Bitcode 改成 NO

6.需要在Build Setting 中 Other Linker Flags 添加 -ObjC  
7.

♦ 接口详解

1)初始化

说明：

**初始化必接**，以下所有接口必须在此接口成功收到前提下才能调用

**注意:** isAudit 是区分审核服和正式服，由我方来控制审核服和正式服切换。isAudit = 1 的时候是审核服，0为正式服，如若研发自行切换审核服和正式服，则忽略该字段

调用例子：

```
STARTINIT(^ (BOOL status, NSString * _Nonnull msg, NSString * _Nonnull isAudit) {
    NSLog(@"---- 初始化状态 ----");
    NSLog(@"status ---- %@", [NSNumber numberWithInt:status]);
    NSLog(@"msg ----- %@", msg);
    NSLog(@"----- %@", isAudit);
    NSLog(@"isAudit ----- %@", isAudit);
});
```

初始化返回

字段	描述	示例	说明
status	YES是成功NO是失败	YES	BOOL
msg	返回信息	@“初始化成功”	String

2)登录

说明：

调用STARTLOGIN()方法时，SDK内部完成SDK初始化，登录成功则回调第一个方法，里面有uid、token、username login\_time等

注意！注意！通过悬浮窗切换账号退出成功会回调第二个方法 退出成功后研发需要重新调用 STARTLOGIN()方法，并且游戏退到选服界面退出当前角色 STARTLOGIN方法，完成新账号登录流程

调用例子：

```
STARTLOGIN(^ (BOOL status, NSString * _Nonnull msg, NSDictionary * _Nonnull data) {
    NSLog(@"---- 登录状态 ----");
    NSLog(@"status ---- %@", [NSNumber numberWithInt:status]);
    NSLog(@"msg ----- %@", msg);
    NSLog(@"data ----- %@", data);
    NSLog(@"----- %@", isAudit);
}, ^ (BOOL status, NSString * _Nonnull msg) {
    NSLog(@"---- 退出状态 ----");
    NSLog(@"status ---- %@", [NSNumber numberWithInt:status]);
    NSLog(@"msg ----- %@", msg);
    NSLog(@"----- %@", isAudit);
});
```

字段	描述	示例	备注
status	YES是成功NO是失败	YES	BOOL
msg	返回信息	@“登录成功”	String
data	用户信息字典	@{}	字典

登录成功返回：

字段	描述	示例	备注
appid	游戏ID	@“200091”	必传，游戏ID，服务端验证需要
token	登录token	@“23ef77dc568e1c0b0381897c1098”	必传，服务端验证需要
uid	登录用户ID	@“1001”	登录用户ID

通过悬浮框切换账号退出成功返回  
Data字典包含字段

字段	描述	示例	备注
status	YES是成功NO是失败	YES	BOOL
msg	返回信息	@“账号退出成功”	String

3)退出登录  
说明：

游戏内部 主动调用 STARTLOGOUT()方法时，必须是在有账号登录的情况下才可以调用，退出成功后研 发需要重新调用STARTLOGIN方法，完成新账号登录流程

退出成功研发需要返回 选服页面并退出角色信息

调用示例：

```
STARTLOGOUT(^ (BOOL status, NSString * _Nonnull msg) {  
    NSLog(@"---- 登出状态 ----");  
    NSLog(@"status ---- %@", [NSNumber numberWithInt:status]);  
    NSLog(@"msg ----- %@", msg);  
    NSLog(@"-----");  
    NSLog(@"\n\n");  
});
```

主动退出成功返回

字段	描述	示例	备注
status	YES是成功NO是失败	YES	BOOL
msg	返回信息	@“初始化成功”	String

4)充值  
说明：

提审内购时 goodsID 传 苹果内购产品ID；正式服传道具ID  
角色信息必传，不能为空  
cost 为下单金额，单位元（RMB）

调用示例

```
NSMutableDictionary *orderParams = [NSMutableDictionary dictionary];  
[orderParams setValue:@"uid8888" forKey:@"serverName"]; // 区服名称  
[orderParams setValue:@"8888" forKey:@"serverId"]; // 区服ID  
[orderParams setValue:@"uid8888" forKey:@"roleName"]; // 角色名字  
[orderParams setValue:@"888" forKey:@"roleLevel"]; // 等级  
[orderParams setValue:@"8888" forKey:@"roleId"]; // 角色ID  
[orderParams setValue:@"元宝" forKey:@"goodsName"]; // 商品名称  
[orderParams setValue:@"com.yscqsqb.djsq_30" forKey:@"goodsID"]; // 内购订单id  
[orderParams setValue:[self currentTimeStr] forKey:@"cpOrder"]; // 订单号  
[orderParams setValue:@"30" forKey:@"cost"]; // 商品金额，单位(元)  
[orderParams setValue:@"201201904029111" forKey:@"extension"]; // 额外字段(可传订单号)  
[orderParams setValue:@"" forKey:@"notifyURL"]; // 发货回调地址(如果发货回调地址是动态改变的必传，不是动态的可以不传，若要传必须传正确的发货回调地址，避免出现充值不到账的问题)  
STARTCREATEORDER(orderParams, ^(BOOL status, NSString * _Nonnull msg) {  
    NSLog(@"---- 购买状态 ----");  
});
```

下单成功返回

字段	描述	示例	备注
status	YES是成功NO是失败	YES	BOOL
msg	返回信息	@“下单成功”	String

下单传入orderParams说明，全部为必填项

字段	描述	示例	备注
cost	商品金额	@“30”	商品价格(元)，必填
cpOrder	CP订单号	@“2021120112564”	订单号，必填
serverId	区服id	@“10001”	所在区服ID，必填
serverName	区服名称	@“畅玩1区”	所在区服名称，必填
goodsID	商品ID	@“com.yy.yy30”	商品id（一般内购ID),必填
goodsName	商品描述	@“30直购礼包”	商品描述，必填
roleId	角色ID	@“10001”	充值用户ID，必填
roleName	角色名称	@“愤怒的小鸟”	充值用户名字，必填
extension	扩展字段	@“123456789”	透传参数，必填
roleLevel	角色等级	@“888”	角色等级，必填
notifyURL	发货地址	@“https://pay.com”	如果有回传数据，以该地址为准，必填

5)数据上报

说明：

- 1.用户必须登录成功，才能调用数据上报功能。  
2.CP必须接入的点用户1-选择服务器 2-创建角色 3-进入游戏 4-等级提升

调用示例：

```
/** # # 【注意】这里传入的参数字段和以往SDK不同，请按照Demo的参数接入
NSMutableDictionary *mDicUserInfo = [NSMutableDictionary dictionary];
[mDicUserInfo setValue:@“8888” forKey:@“serverId”]; //服务器ID
[mDicUserInfo setValue:@“uid8888” forKey:@“serverName”]; //服务器名称
[mDicUserInfo setValue:@“8888” forKey:@“roleId”]; //角色ID
[mDicUserInfo setValue:@“uid8888” forKey:@“roleName”]; //角色名字
[mDicUserInfo setValue:@“1” forKey:@“roleLevel”]; //角色等级
[mDicUserInfo setValue:@“1” forKey:@“payLevel”]; //VIP等级
//roleZsLevel 是用户转生等级,cp 没传过来 就传0
[mDicUserInfo setValue:@“0” forKey:@“roleZsLevel”];
//额外字段
[mDicUserInfo setValue:@“201201904029111” forKey:@“extends”];
//roleCreatetime 是 用户创角时间
[mDicUserInfo setValue:@“2151234” forKey:@“roleCreatetime”];
//1 选择服务器 2 创角 3 进入游戏 4 升级
```

上报传入mDicUserInfo说明：

字段	描述	示例	备注
serverId	区服ID	@“10001”	必填
serverName	区服名称	@“畅玩1区”	必填
roleId	角色ID	@“10002”	必填
roleName	角色名字	@“愤怒的小鸟”	必填
roleLevel	用户等级	@“1”	必填
payLevel	Vip等级	@“vip 11”	必填
uploadType	上报数据类型	@“1”	必填（1 选择服务器 2 创角 3 进入游戏 4 升级）
roleZsLevel	用户转生等级	@“0”	cp 没有 就传0
extends	额外字段	@“201201904029111”	额外字段
roleCreatetime	用户创角时间	@“201201904029111”	创角时间

