

各游戏引擎接入安卓 SDK 说明

Unity

Unity 调用 Java

声明并初始化对应的对象

```
public static AndroidJavaClass jc;  
public static AndroidJavaObject jo;  
jc = new AndroidJavaClass("com.unity3d.player.UnityPlayer");  
jo = jc.GetStatic<AndroidJavaObject>("currentActivity");  
jo.Call(string methodName, params object[] args);对应Java类(此类需要继承  
UnityPlayerActivity或者该类是UnityPlayerActivity)的方法名, 以及参数 无返回  
值的调用方法  
jo.Call<ReturnType>(string methodName, params object[] args);  
ReturnType(Java返回值类型), (methodName)方法名, (params)参数
```

Java 回调 unity

UnityPlayer.UnitySendMessage("ObjectName", "method", "param");对应unity
脚本所挂载的Object名, 方法名以及回调的参数

CocosCreator

CocosCreator 调用 Java

jsb.reflection.callStaticMethod(className, methodName, methodSignature,
parameters...);对应类名(如"org/cocos2dx/javascript/Test"), 方法名(java 中
要加入static静态方法), 方法签名{

(I)V 表示参数为一个int, 没有返回值的方法

(I)I 表示参数为一个int, 返回值为int的方法

(IF)Z 表示参数为一个int和一个float, 返回值为boolean的方法

目前 Cocos Creator 中支持的 Java 类型签名有下面4种:

Java类型 签名

int I

float F

boolean Z

String Ljava / lang / String;

}, 以及参数

Java 调用 CocosCreator

一般来说，目前引擎并未承诺多线程下的安全性，所以在开发过程中需要避免 JS 代码在其他线程被调用，以避免各种内存错误。

```
alertDialog.setButton("OK", new DialogInterface.OnClickListener() {  
    public void onClick(DialogInterface dialog, int which) {  
        // 一定要在 GL 线程中执行  
        app.runOnGLThread(new Runnable() {  
            @Override  
            public void run() {  
                Cocos2dxJavascriptJavaBridge.evalString("cc.log(\"Javascript  
bridge!\");");  
            }  
        });  
    }  
});
```