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.Calll<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 Java bridge!\")");

}

});

}

});