

02

OPEN ORIENTED

凹凸实验室

小游戏关系链数据

2018.04.13

3.23 开放微信社交关系链

4.05 个人小游戏过审发布

财富自由即将成为现实？

- 用户数据
- 域
- 开放数据域
- 主域和开放数据域的通信
- 展示关系链数据
- 限制

好友
用户数据

群成员
用户数据

`wx.getFriendCloudStorage()`

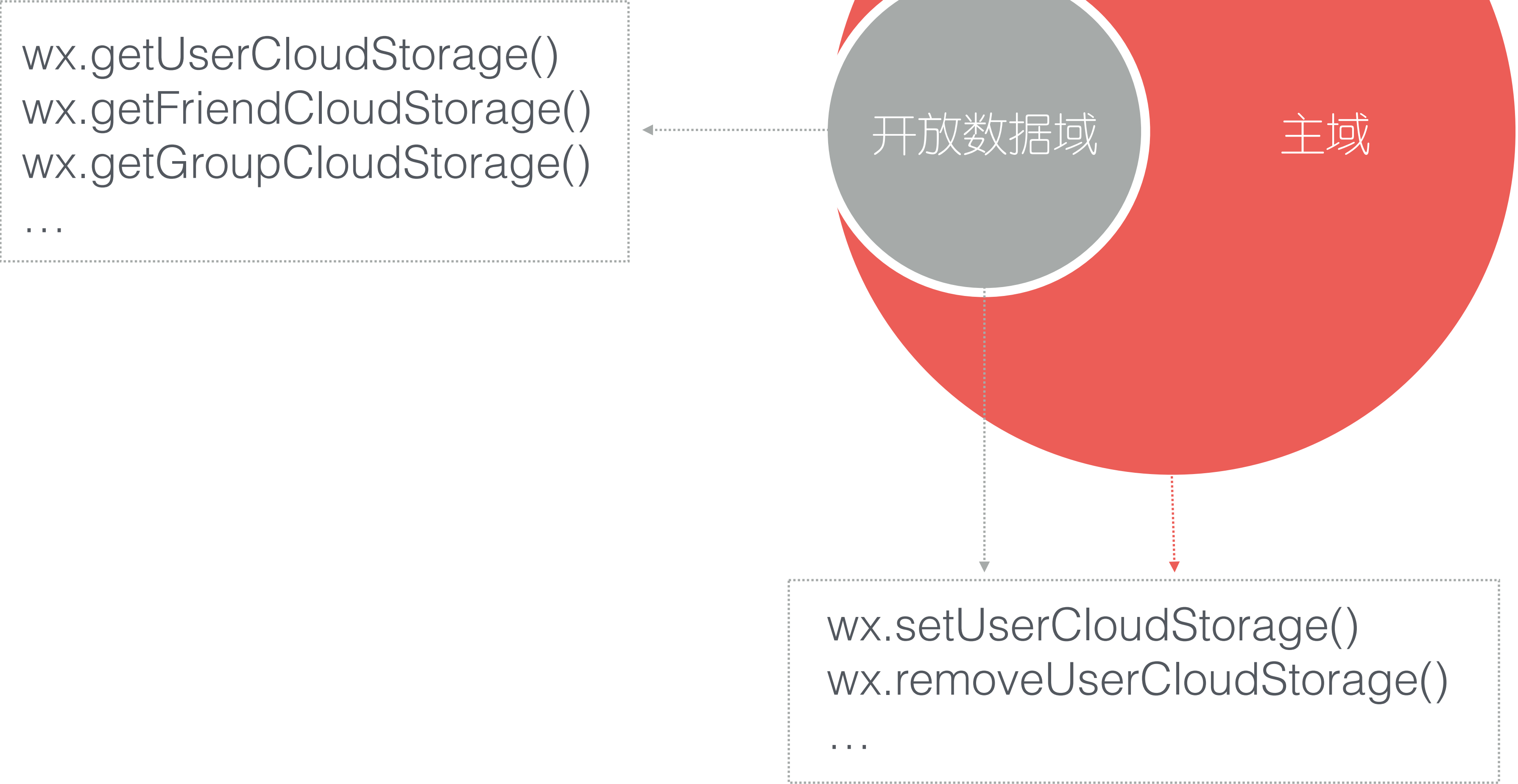
`wx.getGroupCloudStorage()`

`[[{用户数据},{用户数据}]`

属性	类型	说明
openId	string	用户的 openId
avatarUrl	string	用户的微信头像 url
nickName	string	用户的微信昵称
data	Object	用户的游戏数据

data - 用户的段位、战绩等游戏业务特有的数据（Array.<KVData> KVList）

wx.setUserCloudStorage()

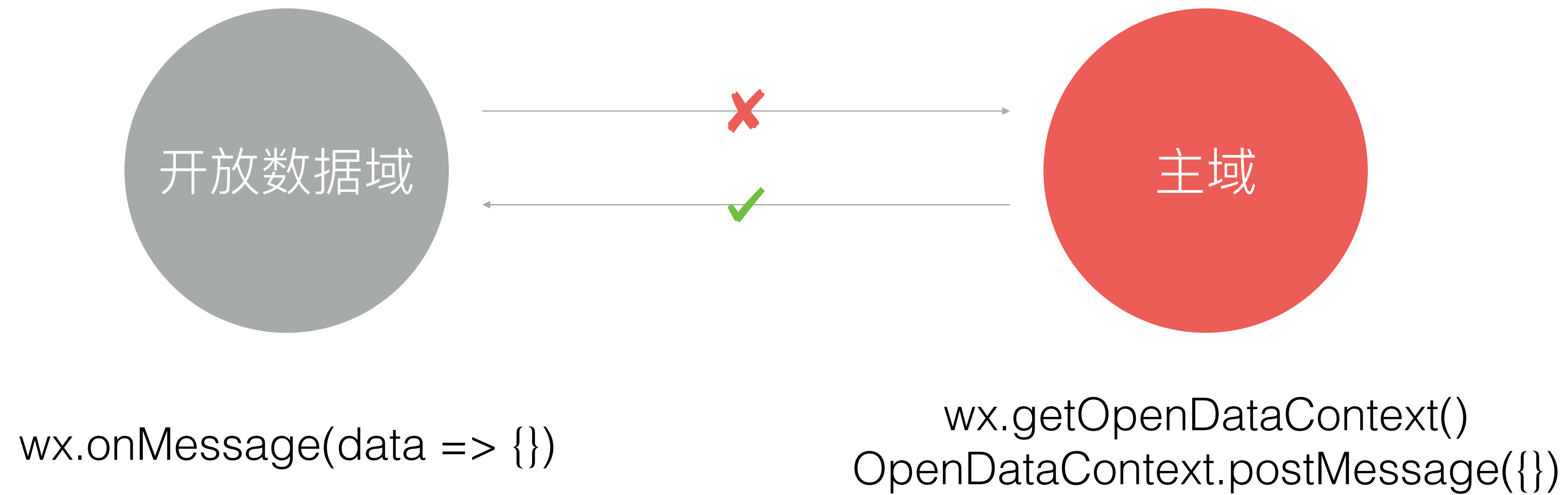


“一个封闭、独立的 JavaScript 作用域”

```
{  
  "deviceOrientation": "portrait",  
  "openDataContext": "src/myOpenDataContext"  
}
```

主域和开放数据域中的代码不能相互 require

主域和开放数据域的通信



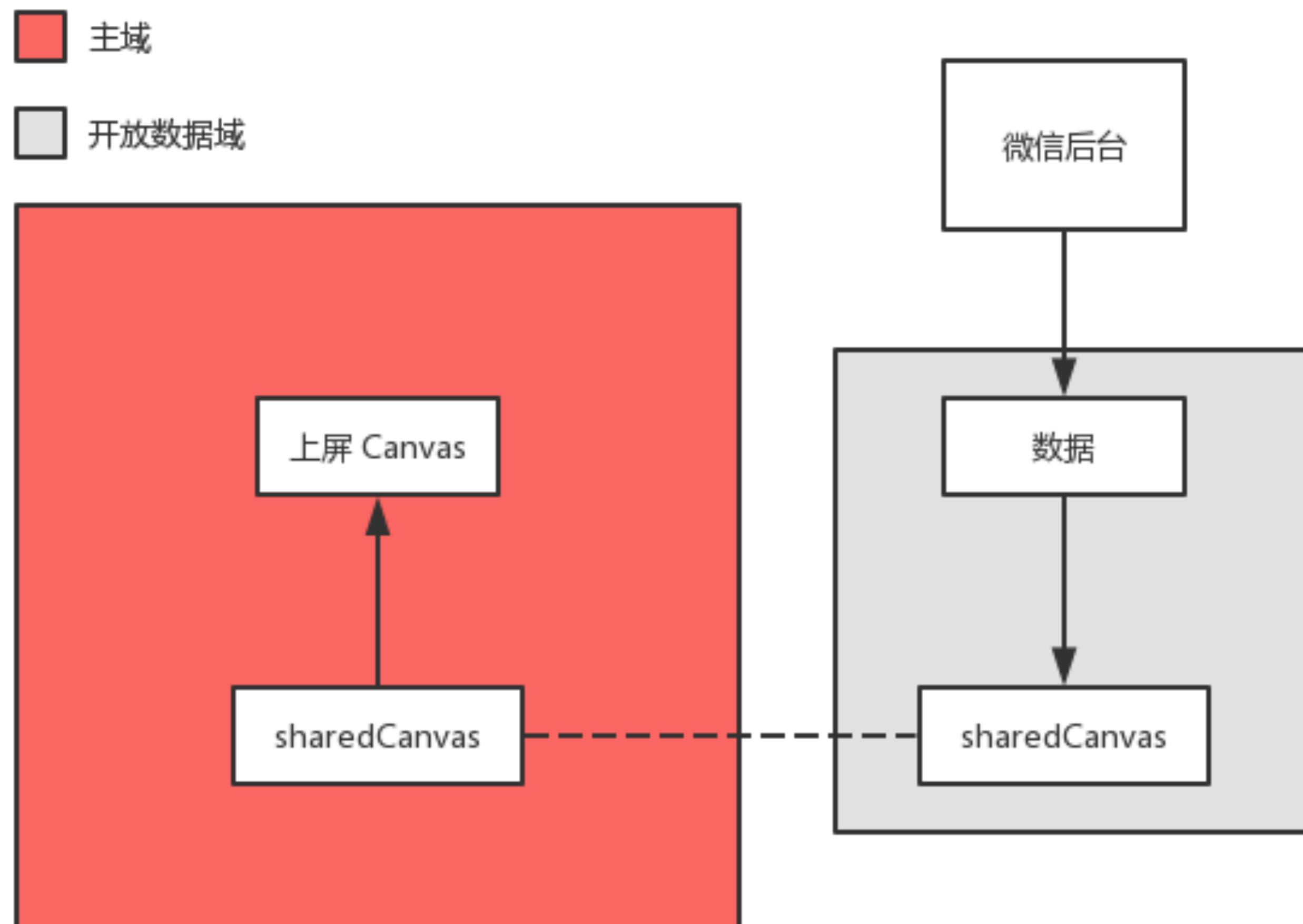
展示关系链数据

离屏画布（开放数据域）

```
let sharedCanvas = wx.getSharedCanvas()  
let context = sharedCanvas.getContext('2d')  
...
```

上屏画布（主域）

```
let OpenDataContext = wx.getOpenDataContext()  
let sharedCanvas = OpenDataContext.canvas  
let canvas = wx.createCanvas()  
let context = canvas.getContext('2d')  
  
context.drawImage(sharedCanvas, 0, 0)
```



限制

主域

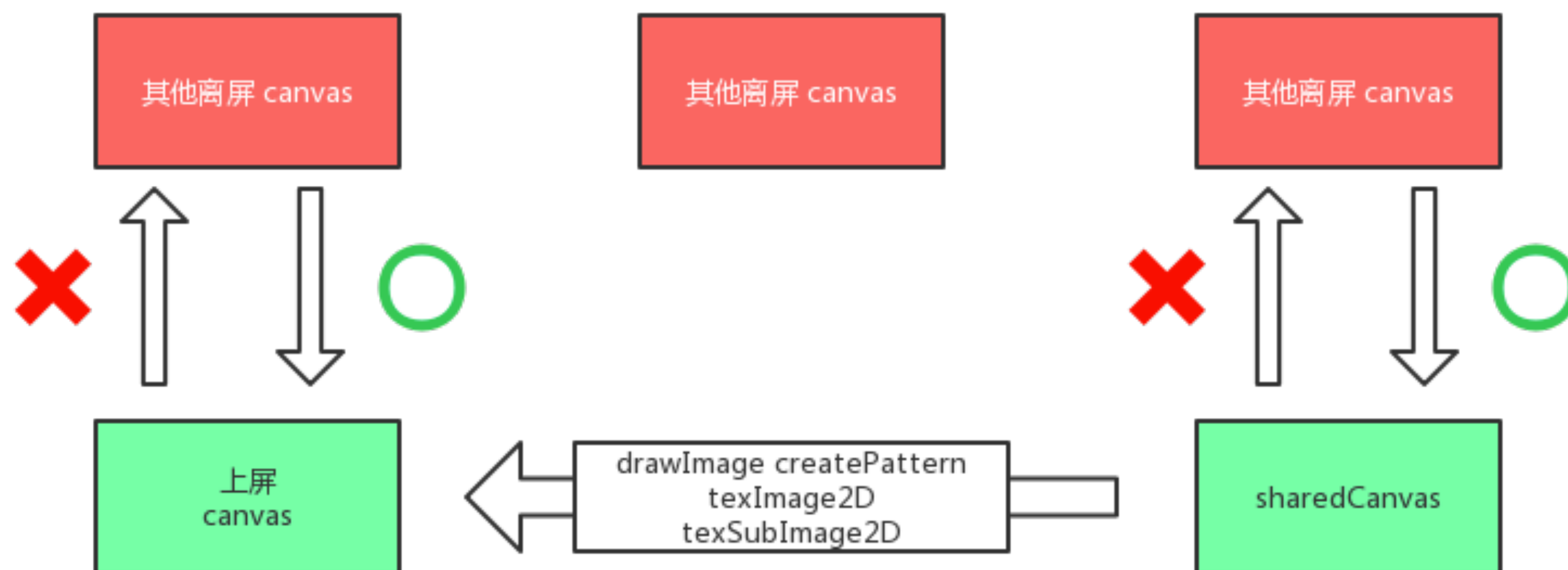
- sharedCanvas 只能被绘制到上屏 canvas 上。
- 上屏 canvas 不能调用 toDataURL，其 context 不能调用 getImageData。
- sharedCanvas 不能调用 toDataURL 和 getContext。
- 不能将上屏 canvas 和 sharedCanvas 以任意形式绘制到其他 canvas 上，包括 drawImage、createPattern、texImage2D、texSubImage2D。

使用开放数据域能力时，主域对 canvas 的限制

安全 canvas，包含敏感数据，
不能调用 toDataURL 和 getImageData

非安全 canvas，不包含敏感数据，
可以调用 toDataURL 和 getImageData

⇒ 箭头从 A 指向 B 表示将 A 画布的内容写入B画布
写入指 drawImage createPattern
texImage2D texSubImage2D 方法的调用



开放数据域

帧率

- `requestAnimationFrame()`
- `cancelAnimationFrame()`

Timer

- `setTimeout()`
- `clearTimeout()`
- `setInterval()`
- `clearInterval()`

监听主域消息

- `wx.onMessage()`

开放数据

- `wx.getFriendCloudStorage()`
- `wx.getGroupCloudStorage()`
- `wx.getUserCloudStorage()`
- `wx.setUserCloudStorage()`
- `wx.removeUserCloudStorage()`

触摸事件

- `wx.onTouchStart()`
- `wx.onTouchMove()`
- `wx.onTouchEnd()`
- `wx.onTouchCancel()`
- `wx.offTouchStart()`
- `wx.offTouchMove()`
- `wx.offTouchEnd()`
- `wx.offTouchCancel()`

图片

- `wx.createImage()`

开放数据域的 Image 只能使用本地或微信 CDN 的图片，不能使用开发者自己服务器上的图片。

画布

- `wx.createCanvas()`

开放数据域的所有 canvas 只支持 2d 渲染模式

T H A N K S
FOR YOUR WATCHING



OPEN ORIENTED

凹凸实验室