

Table of Contents

Introduction	1.1
Content	1.2

SDK介绍

SDK作为客户端和gifun平台系统的一座重要桥梁，我们提供给贵方一个让用户可以登陆客户端、google内购支付，掉单补单的处理方法。

Android SDK最低api支持11。

注意事项:

SDK在接入时将用到以下材料, 将由我方统一定制提供, 切勿直接使用Demo中数据:

- 游戏包名
- 游戏名字 (名字有一个制定过程, 可能会出现修改和延后提供)
- GooglePay内购商品信息表
- SDK参数配置文件 (项目res/value/string.xml)

其他:

SDK所有接口需要主线程调用

谷歌支付需要先提供游戏包上传谷歌商店才能正常测试充值

具体接入调口可参考demo上的TestActivity

版本须知v1.0.0:

版本完善

SDK结构

usdklib:接口依赖库, 例如登录注册, Facebook活动页面, 谷歌支付

facebooklib: facebook依赖库

usdkDemo:可参考TestActivity类接口进行功能接口接入

前期准备

1.拷贝SDK的facebooklib和usdklib依赖库的res和libs文件夹的资源文件到项目工程

2.配置“AndroidManifest.xml”文件步骤:

- 打开您工程中的“AndroidManifest.xml”文件
- 将SDK里的“AndroidManifest.xml”中的 uses-permission、activity、service、receiver 等信息拷贝到AndroidManifest.xml文件中。
- 把SDK里res/values/string文件中的字段拷贝到你的strings.xml文件里。根据字段修改对应参数
- 保存文件

SDK初始化

onCreate方法调用

```
UgameSDK.sdkInitialize(this);
```

onResume方法调用

```
UgameSDK.getInstance().onResume();
```

onStop方法调用

```
UgameSDK.getInstance().onStop();
```

onDestroy方法调用

```
UgameSDK.getInstance().onDestroy();
```

onActivityResult方法调用

```
UgameSDK.getInstance().onActivityResult(requestCode, resultCode, data);
```

登录、注册

- 简要流程:



- 登录和注册成功后可以在onLoginSuccessful方法里面获取sdkuid(玩家登录或者注册之后服务端生成的玩家id)

```
() {  
    UgameSDK.getInstance().login(TestActivity.this, new OnLoginListener  
  
    @Override  
    public void onLoginSuccessful(String sdkUid) {  
        Log.d("iiu_kong", sdkUid);  
    }  
}
```

```

    }

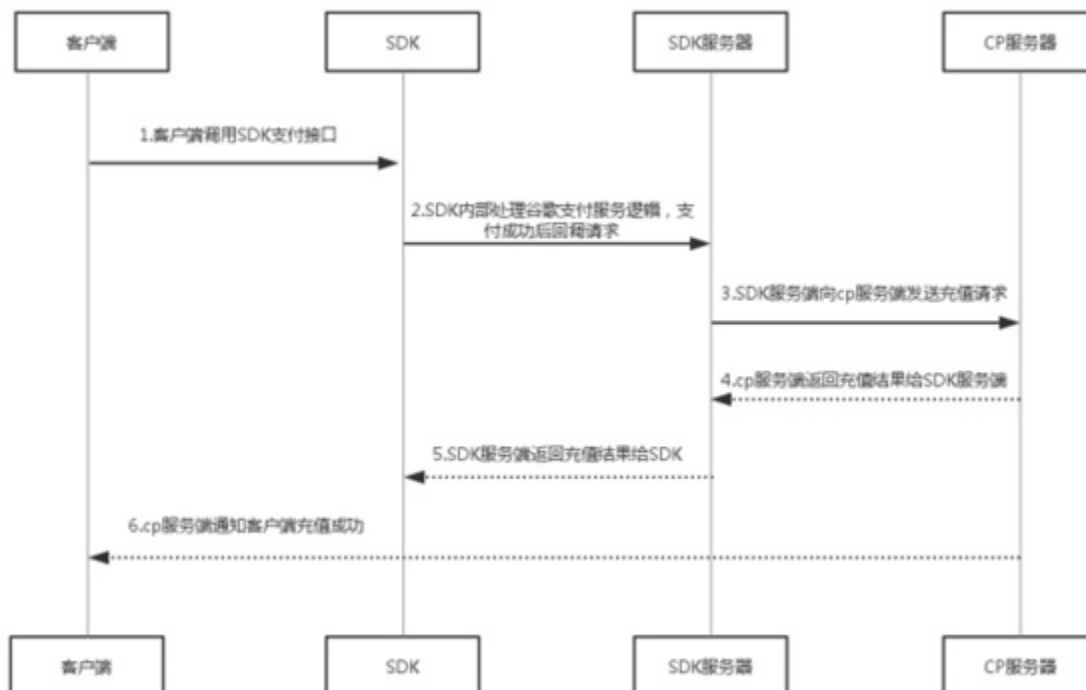
    @Override
    public void onLoginFailed(String reason) {
        LogUtil.k("====loginfail==" + reason);
    }
}
});

```

Google支付

google支付的简要流程:

- 客户端调用接口-sdk-我方server-对方server-客户端发钻石。



CP服务器对应接口需参考SDK服务端支付接口需求文档。

调用Google支付（必须在主线程中执行）

```

/**
Google Pay 支付
参数说明：参数类型必须String类型
参数一 this: 上下Activity
参数二 serverId: 玩家所选服务器的id
参数三 product: 购买的产品描述说明 例如如：60钻石等
参数四 coOrderId: 游戏订单id,每次调用SDK支付的时候都需要生成一个订单
（订单长度不能长于30个字符）
参考：游戏ID_服务器ID_角色ID_平台ID（lnid）_时间戳
参数五 sku: 谷歌商店sku计费点（按照我们提供的谷歌的SKU）

```

参数六 Ctext: 自定义参数(需要进行Base64编码处理后传)。

success 是google充值成功回调通知

cancel google充值失败成功回调通知

*/

```
UgameSDK.getInstance().googlePay(TestActivity.this,
    Serverid,
    "血包",
    coOrderId,
    googlesku,
    "iiu", new GooglePayListener() {
        @Override
        public void success(String res) {
            //google充值成功回调
            LogUtil.d("success reason:"+res);
        }

        @Override
        public void cancel(String res) {
            //google充值失败回调
            LogUtil.d("cancel reason:"+res);
        }
    });
```

Google支付测试条件（ps:可直接提供包给我们测试）

- 手机必须成功安装谷歌商店，小米魅族机型可下载一键谷歌安装器进行安装，其它手机需要root在安装。
- 提供小于100MB游戏包上传谷歌商店并且审核通过。
- 测试支付包的包名、签名、versionCode、versionName必须要和上传谷歌商店的包一致。

选择角色

用户选择角色后，调用下面功能检查接口：

```
//Serverid:服务器ID
//Roleid:角色ID
//Sdkuid:平台用户ID
//SpCtext:渠道ID（cp定义参数值，这里透传给cp服务端,如不需此参数，请传空值）
UgameSDK.getInstance().checkFailBill(TestActivity.this,
    Serverid,
    Roleid,
    Sdkuid,
    sPcText,
    new IFuntionCheck() {
```

```

        @Override
        public void checkFunctionOpen(String fbflag, String rateFlag, String paymentflag) {
            LogUtil.k("fbflag===" + fbflag + ",rateFlag===" + rateFlag + ",paymentflag===" + paymentflag);
        }
    });

```

AndroidManifest.xml应用权限

```

<uses-permission android:name="android.permission.INTERNET" />
<uses-permission android:name="android.permission.WRITE_EXTERNAL_STORAGE" />
<uses-permission android:name="android.permission.MOUNT_UNMOUNT_FILESYSTEMS" />
<uses-permission android:name="android.permission.READ_PHONE_STATE" />
<uses-permission android:name="android.permission.ACCESS_NETWORK_STATE" />
<uses-permission android:name="android.permission.ACCESS_WIFI_STATE" />
<uses-permission android:name="android.permission.CHANGE_WIFI_STATE" />
<uses-permission android:name="com.android.vending.BILLING" />
<uses-permission android:name="android.permission.READ_EXTERNAL_STORAGE" />
<uses-permission android:name="android.permission.SYSTEM_ALERT_WINDOW"/>

```

打包说明

- 上传谷歌商店游戏APK最大限制是100MB,游戏多出的资源文件需要做成OBB扩展文件在首次进入游戏进行解压读取操作。若扩展文件丢失，直接从cdn服务器下载更新
- 扩展文件可以参考文档最后或者<http://blog.csdn.net/myarrow/article/details/7760579>
- 使用正式签名，APK包上传谷歌商店后签名不可改变
- 初始化游戏版本号，换包时候需要versioncode、versionname都加1
- 首次出包若APK包大于100MB,且未做资源分割处理，可以先出一个空包上传谷歌审核。

ps:空包和正式包的包名、版本号、签名一样，还需要加上谷歌BILLING权限