

NaverCafe SDK for unity

- 0. 요구사항
- 1. 네이버 카페 만들기
- 2. 네아로 어플리케이션 등록
- 3. 다운로드 SDK
- 4. unity 설정
- 5. Android
 - 5-1. SDK, 라이브러리 추가
 - 5-2. AndroidManifest.xml 설정하기
- 6. iOS
 - 6-1. Xcode 설정
 - 6-2. Application Delegate 설정
 - 6-3. 실행
 - 선택사항 1. 게임아이디와 네이버카페 아이디 연동
 - 선택사항 2. AFNetworking 교체 (선택사항)

0. 요구사항

1. 애플리케이션 사용 환경: iOS 7.0.0 이상(64비트 아키텍처 지원)
2. IDE: XCode 6.0 이상
3. SDK에 ARC(automatic reference counting)가 적용되었습니다.
4. AFNetworking 1.0 이상 (2.6.1 버전 최적화)

<https://github.com/AFNetworking/AFNetworking>

1. 네이버 카페 만들기

<http://cafe.naver.com>

생성된 Cafe ID가 필요합니다.

2. 네아로 어플리케이션 등록

<https://nid.naver.com/devcenter/main.nhn>

생성된 Client ID, Client Secret이 필요합니다.

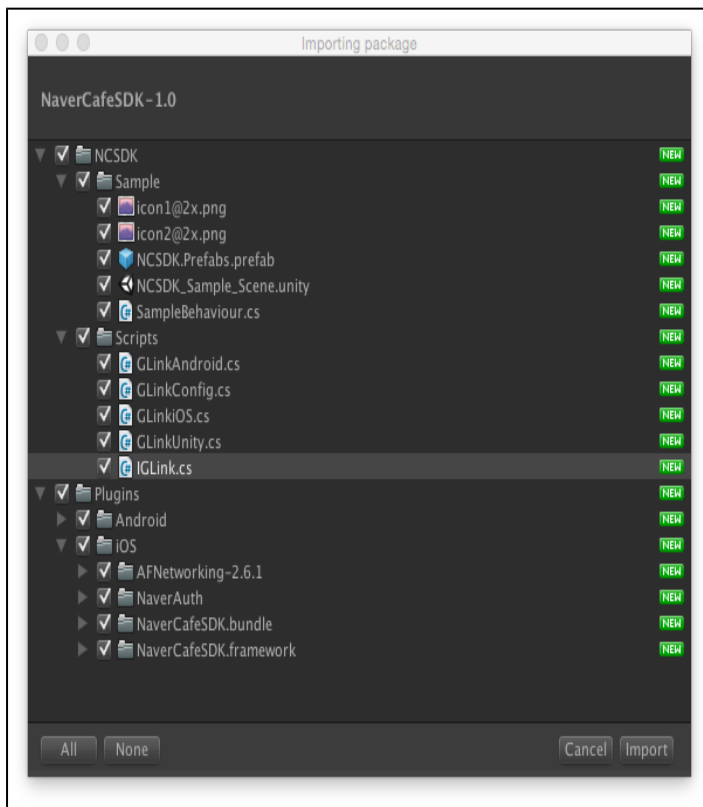
3. 다운로드 SDK

unitypackage : NaverCafeSDK-1.0.unitypackage

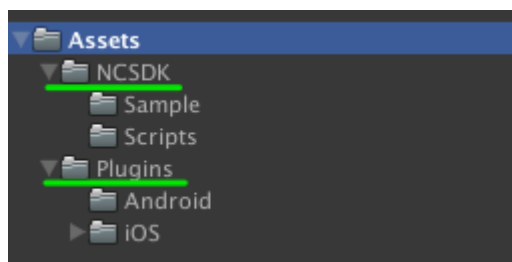
4. unity 설정

1. Import Package

. Asset -> import package -> Custom Package 에서 다운로드한 NaverCafeSDK-1.0.unityPackage 를 선택합니다.



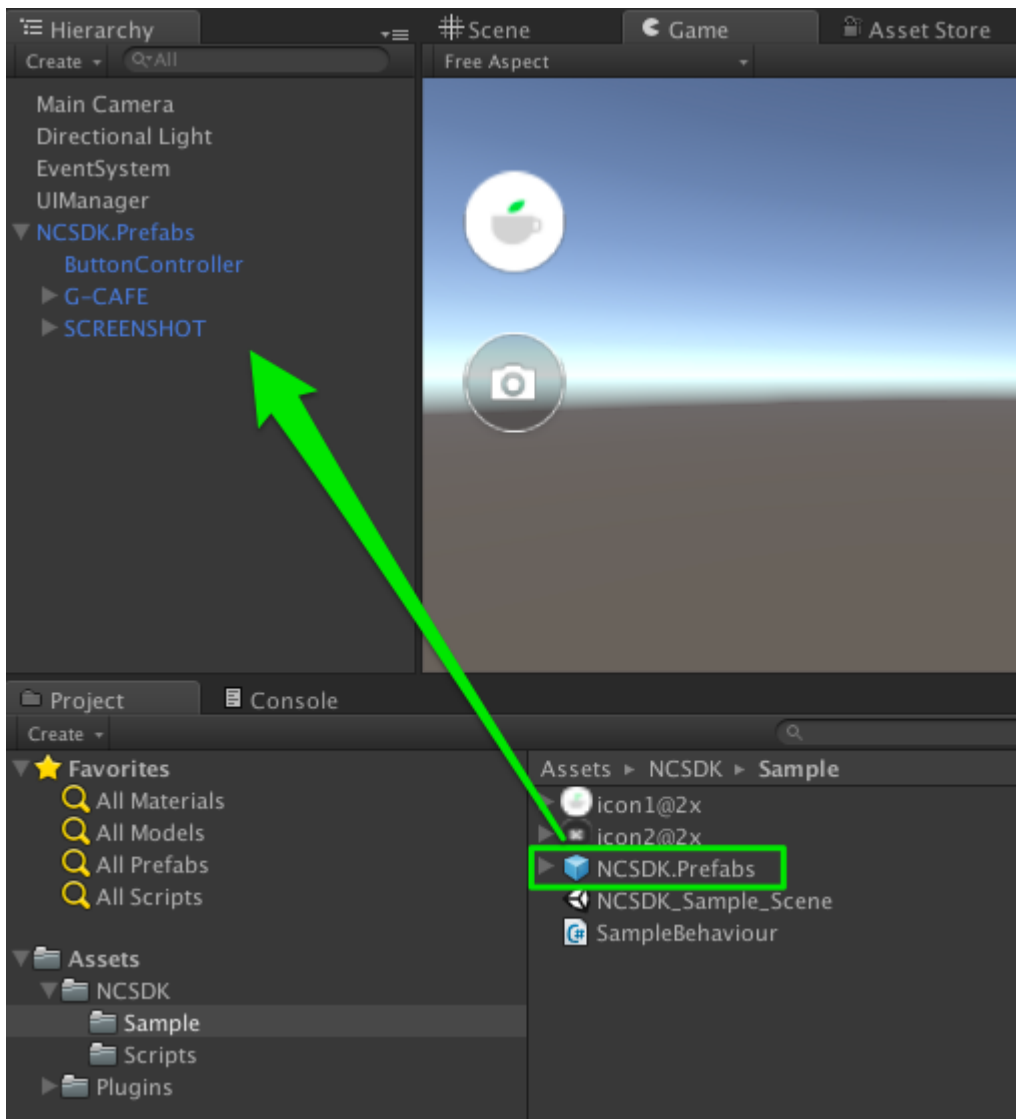
. import 버튼을 누르면 다음과 같이 2개의 디렉토리가 생성됩니다.



2. drag&drop prefabs

. NCSDK -> Sample 에 있는 NCSDK.Prefabs 를 원하는 Scene 으로 끌어놓습니다.

. NaverCafeSDK 에서 기본으로 제공하는 버튼이 생성됩니다.



3. 카페, 네아로 설정

. NCSDK -> Scripts 에 있는 GLinkConfig 파일에 Cafe ID 와 네아로 정보를 입력합니다.

```
//NCSDK/Scripts/GLinkConfig
static class GLinkConfig
{
    public const string NaverLoginConsumerKey =
        "Consumer ID";

    public const string NaverLoginConsumerSecret =
        "Secret ID";

    public const int Cafeld =
        00000000;
}
```

4. 여기까지가 Unity 설정이며, 각 플랫폼별 설정은 하단을 참고해 주세요.

5. Android

5-1. SDK, 라이브러리 추가

1. unity5인 경우, 제공한 cafeSdk-x.x.x.aar 파일과 라이브러리 파일을 Assets/Plugins/Android에 추가하시면 됩니다.
2. unity4인 경우, aar 파일을 직접 빌드하지 못해 아래와 같이 추가해야 합니다.
 1. 제공해 드린 파일중 cafeSdk-x.x.x.zip 를 압축을 풉니다.
 2. 압축을 푼 폴더 libs에 필요한 라이브러리를 복사합니다.
 3. 이클립스로 압축을 푼 폴더를 import 합니다.
 4. 프로젝트 설정 > Android에서 Is Library를 체크 합니다.
 5. 해당 프로젝트를 빌드하고, 폴더를 Assets/Plugins/Android에 추가합니다.
 6. unity 프로젝트 빌드.

5-2. AndroidManifest.xml 설정하기


1. unity5인 경우, cafeSdk-x.x.x.aar 파일에 포함되어 있는 AndroidManifest.xml 파일을 자동으로 머지가 되어 따로 설정할 필요가 없습니다.
2. unity4인 경우, AndroidManifest.xml에 아래 Activity를 추가합니다.

```
<activity
    android:name="com.nhn.android.naverlogin.ui.OAuthLoginActivity"
    android:screenOrientation="sensorLandscape"
    android:theme="@android:style/Theme.Translucent.NoTitleBar"/>
<activity
    android:name="com.nhn.android.naverlogin.ui.OAuthLoginInAppBrowserActivity"
    android:screenOrientation="sensorLandscape"
    android:label="OAuth2.0 In-app"/>
<activity
    android:name=".ui.VideoPlayActivity"
    android:screenOrientation="sensorLandscape"
    android:theme="@android:style/Theme.Translucent.NoTitleBar.Fullscreen"/>
```

6. iOS


6-1. Xcode 설정

1. URL Scheme 등록
네아로 어플리케이션 등록시 입력한 URL Scheme

General	Capabilities	Info	Build Settings	Build Phases	Build Rules
▶ Custom iOS Target Properties					
▶ Document Types (0)					
▶ Exported UTIs (0)					
▶ Imported UTIs (0)					
▼ URL Types (1)					
<div> <div> <div>Untitled</div> <div>  </div> </div> <div> <div>Identifier</div> <div>None</div> </div> <div> <div>URL Schemes</div> <div>gLinkSample</div> </div> <div> <div>Icon</div> <div>None</div> </div> <div> <div>Role</div> <div>Editor</div> </div> </div>					

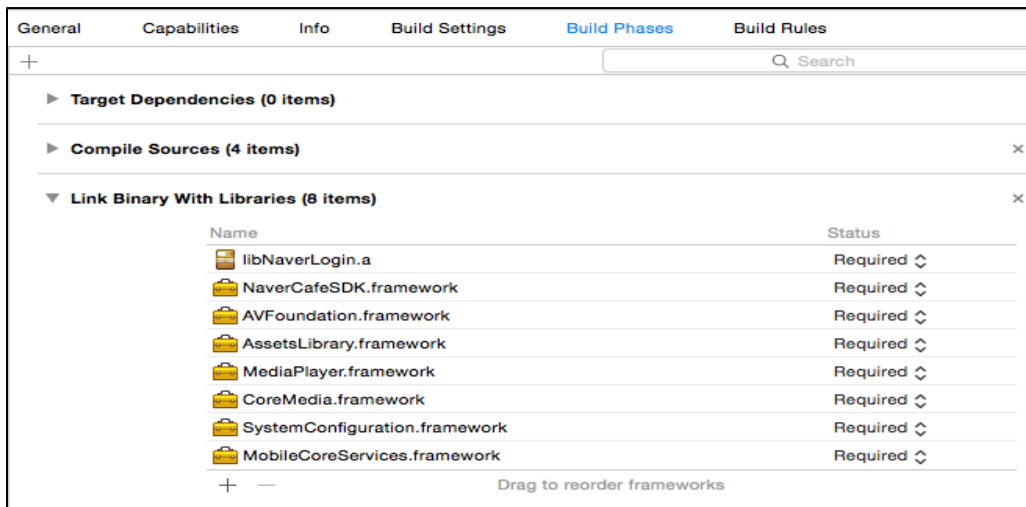
2. Build Settings - Other Linker Flags

- -ObjC
- -all_load

General	Capabilities	Info	Build Settings	Build Phases	Build Rules
<div> <div>Basic</div> <div>All</div> <div>Combined</div> <div>Levels</div> <div>+</div> <div>Q other linker flags</div> </div>					
▼ Linking					
Setting  navercafesdk-sample					
Link With Standard Libraries Yes ↕					
Other Linker Flags -ObjC -all_load					

3. Build Phases - Link Binary With Libraries

- MobileCoreServices.framework
- SystemConfiguration.framework
- MediaPlayer.framework
- AVFoundation.framework
- CoreMedia.framework
- Security.framework
- AssetsLibrary.framework



6-2. Application Delegate 설정

네이버 로그인 완료 후 호출됩니다.

```
//AppDelegate
#import <NaverCafeSDK/NCSDKLoginManager.h>

- (BOOL)application:(UIApplication *)application openURL:(NSURL *)url sourceApplication:(NSString *)sourceApplication options:(NSDictionary *)options {
    return [[NCSDKLoginManager sharedInstance] finishNaverLoginWithURL:url];
}
```

6-3. 실행

```
NCSDK -> Sample -> SampleBehaviour.cs NaverCafeSDK .
//
GlinkUnity.executeMain ();

//
GlinkUnity.executeArticlePostWithImgae(menuId, " ", " ", image path);
```

1.

```
NaverCafeSDK .
    NaverCafeSDK .
PC .
```

```

/*
네이버ID와 게임사용자ID 연동을 위해 사용자 게임사용자ID 세팅, fieldName 기본값:게임ID
fieldName 은 단순히 프로필화면에서 노출되는 String 입니다.
*/
- (void)setGameUserId:(NSString *)gameUserId fieldName:(NSString *)fieldName;
/*

```

2. AFNetworking ()

- NaverCafeSDK.unitypackage AFNetworking 2.6.1 , .
- AFNetworking , .
- AFNetworking 1.x .

