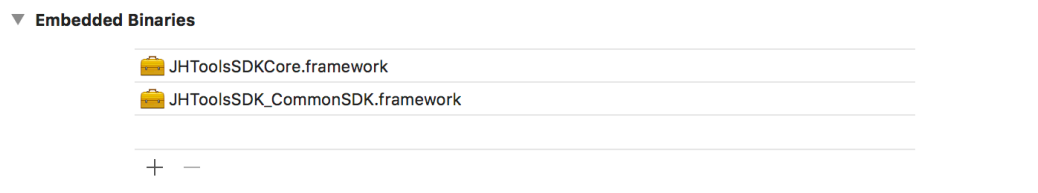


SDK对接文档

一、集成SDK配置说明

1.工程下拖入SDK文件夹

将SDK文件夹拖入工程，并且在工程“General”->”Embedded Binaries”中添加下面两个库，如图：



2. 导入工程所需依赖库

SDK所依赖的.framework库以及需要用到的.dylib文件，需要导入进工程，如下

```
"frameworks": [  
    "Accelerate.framework",  
    "JavaScriptcore.framework",  
    "CoreMotion.framework",  
    "CoreTelephony.framework",  
    "CoreGraphics.framework",  
    "SystemConfiguration.framework",  
    "CFNetwork.framework"  
],  
"libs": [  
    "libc++.1.dylib",  
    "libz.1.2.5.dylib",  
    "libsqlite3.0.dylib"  
]
```

3. http请求设置

在 Xcode7.0 之后的版本中进行 http 请求时,需要在工程对应的 plist 文件中添加 NSAppTransportSecurity Dictionary 并同时设置 NSAllowsArbitraryLoads 属性 值为 YES。

▼ Information Property List		Dictionary	(14 items)
▼ App Transport Security Settings	⌵	Dictionary	(1 item)
Allow Arbitrary Loads	⌵	Boolean	YES

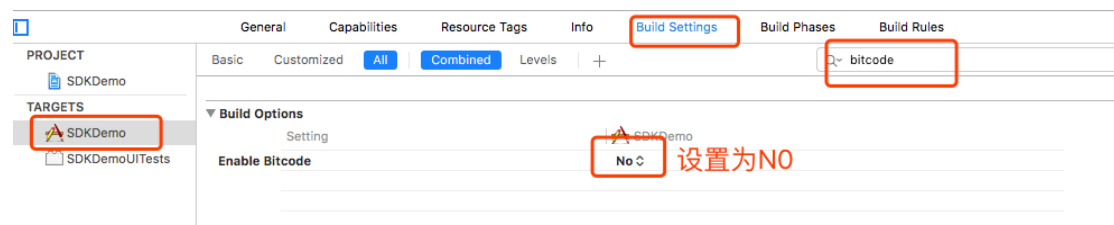
4.配置打开第三方APP白名单

商户如果对接微信、或支付宝需要配置打开相关支付App对应的白名单。配置方法: 工程的plist文件中添加

▼ LSApplicationQueriesSchemes	⌵	Array	(5 items)
Item 0	+ -	String	alipayqr
Item 1		String	alipay
Item 2		String	alipayshare
Item 3		String	weixin
Item 4	+ -	String	wechat

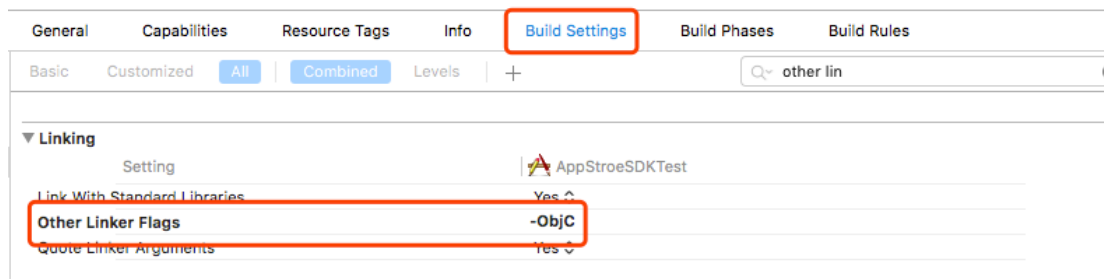
5.设置Enable Bitcode

在Xcode 7中, 我们新建一个iOS程序时, bitcode选项默认是设置为YES的。我们可以在“**Bulid Settings**”->“**Enable Bitcode**”选项中看到这个设置, 设置为NO。



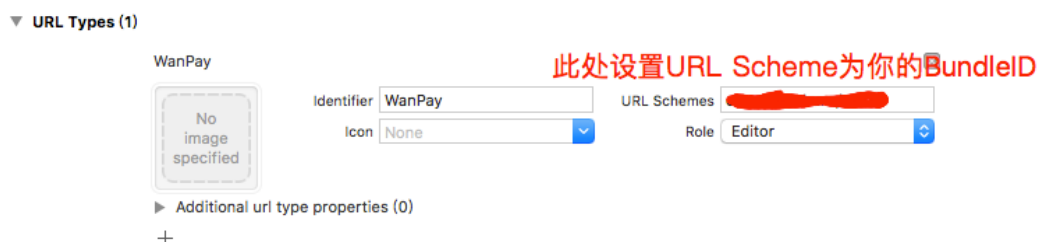
6.设置Other Linker Flags

为了能够加载SDK中的Category文件, 需要设置Other Linker Flags为-ObjC



7.设置URL Types

在工程的Build Settings中找info，设置URL Types，添加自定义URL Scheme。URL Scheme在回调结果使用，用来支持完成支付返回App。（需在这里配置为App的Bundle ID，才能在App支付后完成跳转）



7.info.plist文件设置

在info.plist文件中添加以下信息：（每个游戏的参数是不一致的，所以实际参数请参考参数文档）

Bundle version	String	1
▼ HN669SDK	Dictionary	(7 items)
AppID	String	5
Channel	Number	1
ChannelName	String	51wan
HN669Url	String	http://unionsdk.51wansy.com/Api/Sdk
▼ Plugins	Array	(1 item)
▼ Item 0	Dictionary	(2 items)
gameid	String	56
name	String	51Wan
gameid	String	17
sdkVersion	String	2.0.0
▶ LSAApplicationQueriesSchemes	Array	(5 items)

二、SDK API说明

以下地址为聚合API调用方法：(访问密码：123456)

<https://www.cnblogs.com/liuluoxing/p/9365495.html>

