

KTPlay Android SDK FAQ

产品	KTPlay Android SDK FAQ	版本	1.0.0
----	------------------------	----	-------

1 接入 KTPlay SDK 后，游戏最终 APK 包会增加多少容量？

主 SDK 增加 1.2M 左右

插件增加的容量在各插件文档中有说明

2 KTPlay SDK 内存使用状况如何？

平均值： 小于 3-5M

峰值： 7-9M

3 KTPlay SDK 不支持的设备有哪些？

- 屏幕分辨率小于 480x320 的机型

4 接入 KTPlay SDK 时，有哪些问题会导致 build 工程失败？

- 三方库重复

KTPlay SDK 中使用到一部分三方库，如果你的工程中使用到同样的三方库，请到各引用子工程目录下删除重复的三方库。

如果出现三方库版本不一致而导致不兼容，请联系 KTPlay 支持。

5 为什么我接入 SDK 后，KTPlay 窗口不能显示出来？

- 确认网络连接正常
- 核对 KTPlay App Key，游戏中使用的和开发者网站中生成的必须一致
- 确认开发者网站中已经打开 KT 开关（开关是分版本的，注意版本号匹配）
- 确认已经按 SDK 使用指南中的描述完成接入工作
- 在日志中查看 SDK 信息，如版本号，AppKey，开关状态等，确认无误。

6 我的游戏需要做哪些调整来配合 KTPlay 功能？

- 设计一个或多个入口来触发 KTPlay 功能（必须）

确认在哪些场景下展示 KTPlay，并加入触发功能，如：放置一个按钮，玩家点击后显示 KTPlay 窗口。

- 实现奖励的最终发放（必须）

奖励的最终发放需要游戏配合实现，具体实现方式在 SDK 使用指南中有详细描述。

- 检测 KTPlay 是否可用（可选）

KTPlay 提供 `isEnabled` 方法，用来检测 KTPlay 是否可用，包括设备是否被支持，后台是否打开 KTPlay 功能等，建议游戏在接入时将 KT 不可用的情况考虑在内（如隐藏触发按钮）

- 在 KTPlay 窗口打开/关闭时暂停/恢复游戏（可选）

KTPlay 窗口展示时，建议暂停游戏，KTPlay 窗口关闭时再恢复

- 提示 KTPlay 的新状态（可选）

KTPlay 在未显示时，仍会收到一些新状态信息，如通知、奖励、帖子回复等，建议游戏在 KTPlay 有新状态时，给玩家提示。

具体实现方法在 SDK 接入指南中有详细描述。

- 自定义皮肤以适配游戏风格（可选）

KTPlay 支持开发者自定义皮肤以适配游戏风格，具体实现方法在 SDK 接入指南中有详细描述。

7 KTPlay 接入完成，提交游戏到 AppStore 之前，我应该做哪些检查？

请查看 Docs 目录下的《KTPlay 提交 CheckList》

8 KTPlay 中的 SNS 功能出问题时如何解决？

- 确保已经按 SDK 接入指南中 SNS 接入一节的步骤完成接入工作
- 请查看各 SNS 平台的接入文档和相关开发资料

9 KTPlay 的截图功能中，截出的图片方向不对如何处理？

调用 KTPlay 类的 `setScreenshotRotation` 方法调整图片方向。

10 为什么接入了友盟-新浪微博插件后登陆和分享不成功？

- 确保已完全按照友盟官方文档的说明配置了 Manifest 和友盟后台。
- KTPlay 的友盟-新浪微博插件采用新浪微博 SDK 的 SSO 登陆模式，请确保已将友盟 SDK 开发包中的 `src/com/sina/sso/RemoteSSO.aidl` 文件目录拷贝到游戏工程目录的 `src` 目录下，拷贝后新增的包应该为：`com.sina.sso.RemoteSSO.aidl`
- 友盟-新浪微博插件是基于 Android 社会化组件 SDK v3.3.6 封装，使用其他版本有可能不兼容。

11 为何在 KTPlay 中点击 SNS 分享后无反应

KTPlay 中，SNS 分享会附带当前应用下载地址，如果 KTPlay 后台未配置应用下载地址，SNS 分享不成功。

解决方法：

我的应用->设置->完善信息->下载链接，选择相应的渠道填写下载链接，如：360 则填写对应的 360 下载链接