

KTPlay-微信接入指南

产品	KTPlay-微信接入指南	版本	1.0.0
----	---------------	----	-------

1 接入 QQ 插件后增加游戏包大小

标准方式:	97KB
Share SDK:	127KB
友盟社会化组件:	1704KB

2 接入微信插件

如果游戏已经在使用 ShareSDK 或友盟社会化组件 SDK，我们提供了兼容方案，如果未使用，请使用标准方式接入。

2.1 ShareSDK 方式

- 导入 ShareSDK-微信插件工程到 Eclipse

ShareSDK-微信插件工程路径为 Plugins/SNSPluginsForShareSDK/

KTPlayPluginWeChat_v1.0.0

- 游戏工程里添加对 ShareSDK -微信插件工程的引用
- 在游戏 src 中新建包,格式为 **工程包名.wxapi**

工程包名可在 AndroidManifest.xml 文件中查看 ,<manifest> 标签中的 package 属性 。

- 新建 WXEntryActivity 类

WXEntryActivity.java 类用于接收微信 SDK 的响应结果。

在 wxapi 下新建类 WXEntryActivity,继承自

com.kryptanium.plugin.sns.weixin.KTShareSdkWXCallbackActivity。

WXEntryActivity.java 的代码如下：

```
com.kryptanium.plugin.sns.weixin.KTShareSdkWXCallbackActivity;  
  
public class WXEntryActivity extends KTShareSdkWXCallbackActivity{  
  
}
```

- ShareSDK 的使用方法请参考 ShareSDK 的官方文档

2.2 UMSocialSDK 方式

- 导入 Umeng-微信插件工程到 Eclipse

*Umeng-微信插件工程路径为 Plugins/SNSPluginsForUMSocialSDK/
KTPlayPluginWeChat_v1.0.0*

- 游戏工程里添加对 Umeng-微信插件工程的引用
- UMSocialSDK 使用方法请参看友盟官方文档

2.3 标准方式

- 导入微信插件工程到 Eclipse

微信插件工程在 Plugins/SNSPlugins/ KTPlayPluginWeChat_v1.0.0

- 游戏工程中添加对微信插件工程的引用
- 游戏 AndroidManifest 文件中添加微信配置
 - 游戏 Eclipse 工程中打开 AndroidManifest.xml 文件
 - 打开微信插件工程中的 activities.xml, 拷贝所有内容到你的 Android Manifest 文件的 application 标签下
 - 打开 微信插件工程中的 permissions.xml, 拷贝所有内容到你的 Android Manifest 文件的 manifest 标签下
 - 找到 **WEIXIN_APPID**, 将 value 设为在微信开发者网站申请好的 AppID
- 在游戏 src 中新建包, 格式为 **工程包名.wxapi**

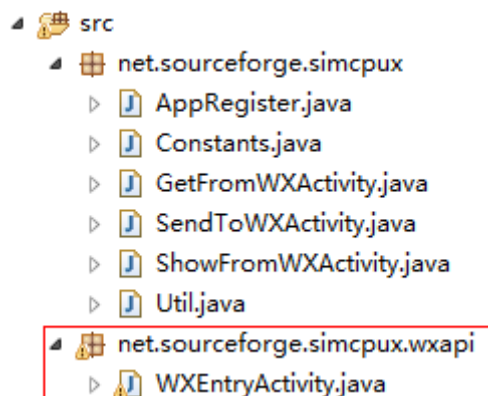
工程包名可在 AndroidManifest.xml 文件中查看, <manifest> 标签中的 package 属性。

- 新建 WXEntryActivity 类

WXEntryActivity.java 类用于接收微信 SDK 的响应结果。

在 wxapi 下新建类 WXEntryActivity, 继承自

com.kryptanium.plugin.sns.weixin.KTWXCallbackActivity, 如下图:



WXEntryActivity.java 的代码如下：

```
import com.kryptanium.plugin.sns.weixin.KTWXCallbackActivity;

public class WXEntryActivity extends KTWXCallbackActivity {

}
}
```

3 微信功能的删除/更新

微信插件以工程引用方式接入，添加/删除只需添加/删除工程引用即可

4 微信后台配置

- 创建开发者账号

登录微信开放平台 <https://open.weixin.qq.com/>，创建开发者账号。

- 创建移动应用

首页->移动应用开发->创建移动应用，根据提示完成应用创建。

- 完善应用信息

完善该应用信息->提交审核，只有审核通过的应用才能获得 AppID 进行开发。

☒ Android 应用

应用下载地址
(选填)

Android应用商店中的下载页面的地址，不允许直接使用apk包的下载地址，如应用还未上线，可置空，待应用上线后再行修改

应用签名

fafafddsafasfasdf

用于对当前应用进行二次身份校验，开发者可以使用签名生成工具直接从安装当前应用的手机中获取。应用签名由开发者签名该应用的keystore文件决定。

应用包名

com.kt.dev

应用在一台设备上的唯一标识，在manifest文件里面声明，该包名应和正式发布应用的包名一致。例如，微信的包名为com.tencent.mm

Android 签名需要用到签名工具，资源中心->资源下载->Android 资源下载->签名生成工具
下载。

签名生成工具

用于获取安装到手机的第三方应用签名的apk包。 [点击下载](#)

- 分享依赖条件

- 获取 AppID
- 相应渠道后台配置了下载链接
- 通过审核

应用不通过审核无法调起微信进行分享。

- 包名和签名匹配

游戏包名必须和网站上填写的完全匹配才能正常分享。

5 注意事项：

微信开发者平台申请的 AppID 只有通过审核才能够正常分享，否则分享一次之后便无法分享成功。