

# KTPlay Android SDK 使用指南

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

## 1 介绍

### 1.1 SDK 功能

KT SDK 主要提供下列功能

- 游戏内社区
- 交叉推广
- 通知和奖励

### 1.2 开发环境

- Windows 7/Windows XP
- Eclipse 3.6+
- Android SDK 4.0+

### 1.3 运行环境

- Android 2.2+
- 兼容设备：Android Phone / Android Pad

### 1.4 SDK 包信息

- 接入 SDK 后增加游戏安装包大小: 1.3M 左右
- 平均内存使用量: 4 - 5M
- 内存峰值: 7 - 9M

## 2 SDK 集成

### 2.1 获得 *KT AppKey*

- 登录 KTPlay 官网 <http://cn.ktplay.com/>

- 
- 注册开发者帐户
  - 创建你的应用并获取 App Key

每个新应用创建后都会生成独立的 App Key，在 KT SDK 初始化时使用。

## 2.2 Eclipse 工程配置

### 2.2.1 添加 KT 主工程

- 导入 KT 主工程到 Eclipse

游戏 Eclipse 工程中，打开菜单 **File -> Import -> Android -> Existing Android Code Into Workspace**, 选择 **KTPlaySDK/KTPlay** 导入。

- 游戏工程中添加对 KTPlay 主工程的引用

游戏工程右键菜单，选择 **Properties->Android->Library->Add**, 选择 **ktplay** 工程添加。

- 添加 KT 所需配置到游戏的 AndroidManifest 文件中
  - 打开 KTPlay 主工程的 activities.xml, 拷贝所有内容到游戏 AndroidManifest 文件的 application 标签下
  - 打开 KTPlay 主工程的 permissions.xml, 拷贝所有内容到游戏 AndroidManifest 文件的 manifest 标签下
  - AndroidManifest 文件中，找到名为 **KTPLAY\_CHANNELID** 的 <meta-data> 声明，填入 KT 的 ChannelID, 渠道 ID 请参考《KTPlay Android 渠道列表》

## 2.3 代码接入

### 2.3.1 初始化

在游戏主 Activity 类的 onCreate 方法中，调用 KTPlay 类的 startWithAppKey 方法初始化 KT。

---

```
KTPlay.startWithAppKey(Activity 对象,你的 AppKey);
```

### 2.3.2 设计 KT 入口

接入 KTPlay 前，先设计一个或多个入口来触发 KTPlay 功能，如：

在游戏界面放置一个按钮，玩家点击后显示 KTPlay 窗口。

为保障 KT 在线开关功能正常，作为 KT 入口的 UI（按钮），只有在 KT 可用时才显示。在绘制之前，需调用 KTPlay 的 `isEnabled` 方法判断 KT 是否可用。

```
if(KTPlay.isEnabled()){  
  
    game.drawKTButton();  
  
}
```

### 2.3.3 添加基本回调

*注意：此节所列的步骤均为必须步骤。*

- onPause

在游戏主 Activity 类的 onPause 方法中，调用 KTPlay 类的 onPause 方法。

```
KTPlay.onPause(Context context);
```

- onResume

在游戏主 Activity 类的 onResume 方法中，调用 KTPlay 类的 onResume 方法。

```
KTPlay.onResume (Context context);
```

- update

在游戏的主循环中，调用 KTPlay 类的 update 方法。

```
KTPlay.update ();
```

### 2.3.4 显示 KT 窗口

需要显示 KT 窗口时，调用 KTPlay 类的 show()方法。

```
KTPlay.show();
```

### 2.3.5 将奖励发放给游戏玩家

*注意，奖励功能需要先在开发者网站配置奖励相关内容，具体配置请遵循网站的提示*

KT 中的奖励功能分为后台 ( <http://cn.ktplay.com/> ) 发放和客户端接收，后台主要负责创建和触发奖励，客户端负责接收奖励并通知游戏分发该奖励。

- 后台配置奖励项
  - 我的应用->设置->虚拟货币或道具->创建，配置好想在游戏中发放给玩家的货币或道具，此处可获取奖励项的 ID
  - 我的应用->管理->发布奖励->填写发布奖励的信息，点击发布即可发布奖励
- 实现奖励发放代码

调用 `KTPlay.setOnDispatchRewardsListener` 实现奖励接收功能。

奖励内容 ( `KTRewardItem` ) 会在 `onDispatchRewards` 回调函数中以 `ArrayList<KTRewardItem>` 类型参数返回，开发者需实现游戏中接收奖励后的分发操作。

```
KTPlay.setOnDispatchRewardsListener(new OnDispatchRewardsListener() {  
    @Override  
    public void onDispatchRewards(ArrayList<KTRewardItem> rewards) {  
        for(KTRewardItem reward : rewards){  
            Game.applyReward(reward);    //游戏接收奖励        }  
    }  
});
```

### 2.3.6 实现新动态提示

KT 窗口处于关闭状态时，仍会收到一些新动态，如帖子被人回复/赞、有新奖励等，此时需要开发者配合实现新动态的提示功能。

KT 功能通常由游戏中的某个按钮触发，新动态的提示可放在触发按钮上，建议下面两种方案：

按钮动画 ( 如闪烁 )

小红点 ( 有新动态时，在按钮右上角显示小红点 )

要实现新动态提示功能，需要：

- 调用 `KTPlay.setOnActivityStatusChangeListener` 回调函数实现实现新动态提示功能。

```
KTPlay.setOnActivityStatusChangeListener(new OnActivityStatusChangeListener() {  
  
    @Override  
    public void onActivityChanged(boolean hasNewActivity) {  
        if(hasNewActivity){  
            Game.ShowKTip();//显示新动态提示  
        }else{  
            Game.HideKTip();//隐藏新动态提示  
        }  
    }  
});}
```

## 3 添加三方 SNS 功能

### 3.1 三方 SNS 在 KT 中的应用

- 使用三方 SNS 账号登陆 KT
- 分享 KT 内容到三方 SNS 平台

### 3.2 三方 SNS 的接入方法

- 新浪微博：参考新浪微博接入文档
- 腾讯 QQ：参考腾讯 QQ 接入文档
- 微信：参考微信接入文档
- 奇虎 360：参考 KTPlay-奇虎 360 渠道接入指南
- 豌豆荚：参考 KTPlay-豌豆荚渠道接入指南

---

## 4 其他功能

### 4.1 其他接口

#### 4.1.1 KT 窗口展示回调

调用 KTPlay 类的 setOnAppearListener 方法，实现 KT 窗口展示时的回调。

*建议在此回调方法中将游戏暂停*

```
KTPlay.setOnAppearListener(new OnAppearListener() {  
  
    @Override  
  
    public void onAppear() {  
  
        Game.Pause();//游戏暂停  
  
    }  
  
});
```

#### 4.1.2 KT 窗口消失回调

调用 KTPlay 类的 setOnDisappearListener 方法，实现 KT 窗口消失时的回调。

```
KTPlay.setOnDisappearListener(new OnDisappearListener() {  
  
    @Override  
  
    public void onDisappear() {  
  
        Game.resume();//唤醒游戏  
  
    }  
  
});
```

#### 4.1.3 关闭 KT 窗口

通常情况下，KT 窗口是由玩家主动关闭的，同时 KT 也提供了在代码中关闭 KT 窗口的功能。

调用 KTPlay 类的 dismiss 方法关闭 KT 窗口。

---

```
KTPlay.dismiss();
```

#### 4.1.4 判断 KT 功能是否可用

调用 KTPlay 类的 isEnabled 方法，判断 KT 是否可用。

*KTPlay 在以下情况中不可用：*

*开发者后台关闭了 KTPlay 开关*

**注意：**

- *isEnabled 方法必须在 startWithAppKey 方法之后调用*
- *每次实时判断，而不要缓存一次的判断结果一直使用，因为在开发者后台打开/关闭功能时，需要前端生效。*

```
KTPlay.isEnabled();
```

#### 4.1.5 判断 KT 窗口是否正在显示

调用 KTPlay 类的 isShowing 方法，判断 KT 窗口是否正在显示。

```
KTPlay.isShowing();
```

#### 4.1.6 旋转截图

某些游戏引擎中，KT 获取到的截图，角度/方向可能不正确，需要开发者主动调用截图旋转方法来调整。

调用 KTPlay 类的 setScreenshotRotation 方法来旋转截图

**注意：**

*参数传的是角度而不是弧度，类似 90,180,270 之类的值*

```
KTPlay.setScreenshotRotation(degree);
```

#### 4.1.7 启用/禁用通知功能

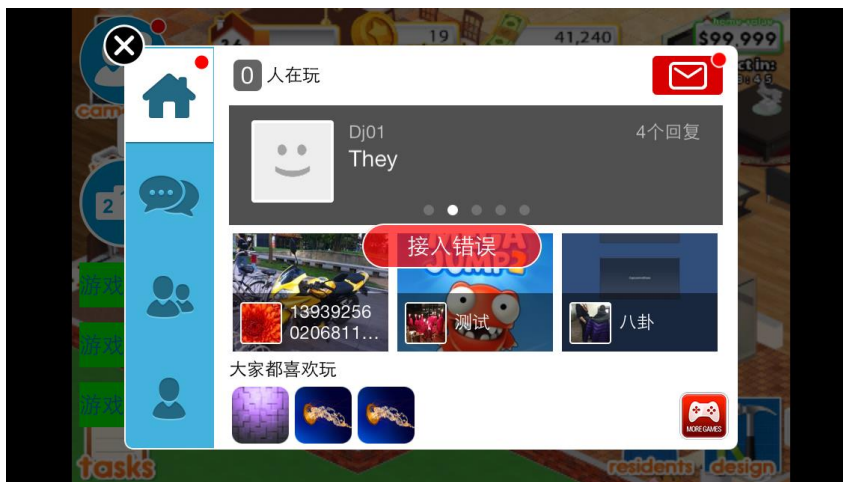
游戏中会出现 KTPlay 提供的通知 UI。但在某些情况下游戏进行中并不需要显示它。  
可调用以下方法进行屏蔽，需要时再打开。

```
if(isLoading){  
  
    KTPlay.setNotificationEnabled(false);//游戏加载时禁用通知功能  
  
}else{  
  
    KTPlay.setNotificationEnabled(true);//启用通知功能  
  
}
```

### 4.2 接入错误提示

默认情况下，在开发者未完成正确的接入流程之前，KT 界面会一直居中显示一个接入错误按钮，点击后会显示错误原因和解决方案。

开发者解决完所有接入错误后，提示按钮将自动消失。







### 4.2.1 禁用功能

通过 **AndroidManifest.xml** 配置来禁用某些 KT 功能：

名称：**KTPLAY\_DISABLE\_FEATURES**

可用值：（ 可以使用多个，用逗号分隔 ）

**album** 分享截图时，禁用从本地相册读取

**integration\_warning** 开发阶段不显示接入错误提示（ **注意：除非发现 KT SDK 的错误提示机制存在问题，否则开发者不要禁用此功能，因为禁用后会遗漏重要问题** ）

## 5 换肤功能

- 1、在开发者网站下载皮肤资源
- 2、打开 PSD 文件，按游戏风格进行调整，保存为同名 PNG 文件
- 3、打开 kryptanium\_colors\_skin.xml 文件，按注释说明修改对应颜色值
- 4、更新皮肤资源到 KT SDK

- 以下文件拷贝到 **KTPlaySDK\KTPlay\res\drawable-xhdpi** 文件夹，替换原有文件

kryptanium\_close\_dialog\_img.png

kryptanium\_tabindicator\_button\_hot.png

kryptanium\_tabindicator\_button\_topic.png

kryptanium\_tabindicator\_button\_users.png

---

kryptanium\_tabindicator\_button\_profile\_login.png

- 以下文件拷贝到 **KTPlaySDK\KTPlay\res\values** 文件夹，替换原有文件

kryptanium\_colors\_skin.xml