# SDK接入流程

1. 阅读相关的SDK文档，大概了解SDK的登录和支付流程
2. 以其他工程为模板复制一份工程，建立工程，然后把SDK库文件拷贝到库工程下lib目录下面，把资源拷贝到res目录下面。把我们游戏的资源复杂到assets目录下面（可以直接运行程的build.py），SDK目录下面assets资源也复制到这里。
3. 配置工程的相关参数，在库工程下的src/org/cocos2dx/lua /AppConfig.java文件，填写相关配置参数。

|  |  |
| --- | --- |
| appID | SDK提供的appId |
| appKey | SDK提供的appkey |
| …….. | 其他参数 |

1. 导入GameTools，MemoryTask工程到eclipse，并且把，GameTools库引入到主工程，然后clear一下这主个工程。
2. SDK代码接入，主工程的BridgeSDKInstance类提供了初始化，登录和支付的接口。

|  |  |
| --- | --- |
| initSDK | SDK初始化 |
| login | SDK登录 |
| logout | SDK注销 |
| getChannelName | 获取服务器协商渠道平台信息 |
| getUserId | SDK登录成功后的用户ID |
| getUserName | SDK登录成功后的用户名 |
| pay | SDK支付 |

1. 渠道信息统一在GameToos里面org/cocos2dx/helper/ChannelConfig.java填写，这样方便检查
2. 接入登录和支付成功后，需要修改工程文件进行脚本出包，