**淘手游SDK接入文档**

**V 1.0.1**

**2016年5月18日**

一、SDK-Android集成文档 3

1. 集成准备 3

1.1获取AppID, AppSecret 3

1.2 提供游戏充值的url 给淘手游 3

2. 下载SDK 3

3. 导入SDK 3

3.1 Eclipse 3

3.2 Intellij Idea 4

二、SDK-Android基本功能集成 9

1. 配置XML资源文件 9

1.1 AndroidManifest.xml的配置 9

1.2 strings.xml的配置 11

2. 功能代码使用 13

2.1 生命周期方法调用 13

2.2 登录接口 14

2.2.1 调用方式 14

2.2.2 参数说明 14

2.2.3 登录回调接口（TSYInterface.OnLoginListener） 14

2.3 进入游戏接口 15

2.3.1 调用方式 15

2.3.2 参数说明 15

2.4 支付接口 16

2.4.1 调用方式 16

2.4.2 参数说明 16

2.4.3 支付回调接口（TSYInterface.OnPayListener） 16

2.4.4 调用示例 17

三、服务器端接入 17

1. 淘手游提供的Http接口 17

1.1 用户令牌验证接口 17

1.2 游戏方服务器提供的http接口（游戏内购买接口） 18

# 一、SDK-Android集成文档

## 1. 集成准备

### 1.1获取AppID, AppSecret

集成淘手游SDK前，您需要现在淘手游SDK官网获取AppID，AppSecret。

#### 1.2 提供游戏充值的url 给淘手游

游戏用户游戏内购买东西时，淘手游通知游戏厂商的url

## 2. 下载SDK

您可以在淘手游SDK官网获取下载SDK包。

## 3. 导入SDK

### 3.1 Eclipse

第一步：

将下载包中的libs 文件夹合并到本地工程libs子目录下；在Eclipse中右键工程根目录，选择Properties -> Java Build Path -> Libraries，然后点击Add External JARs... 选择指向jar的路径，点击OK。

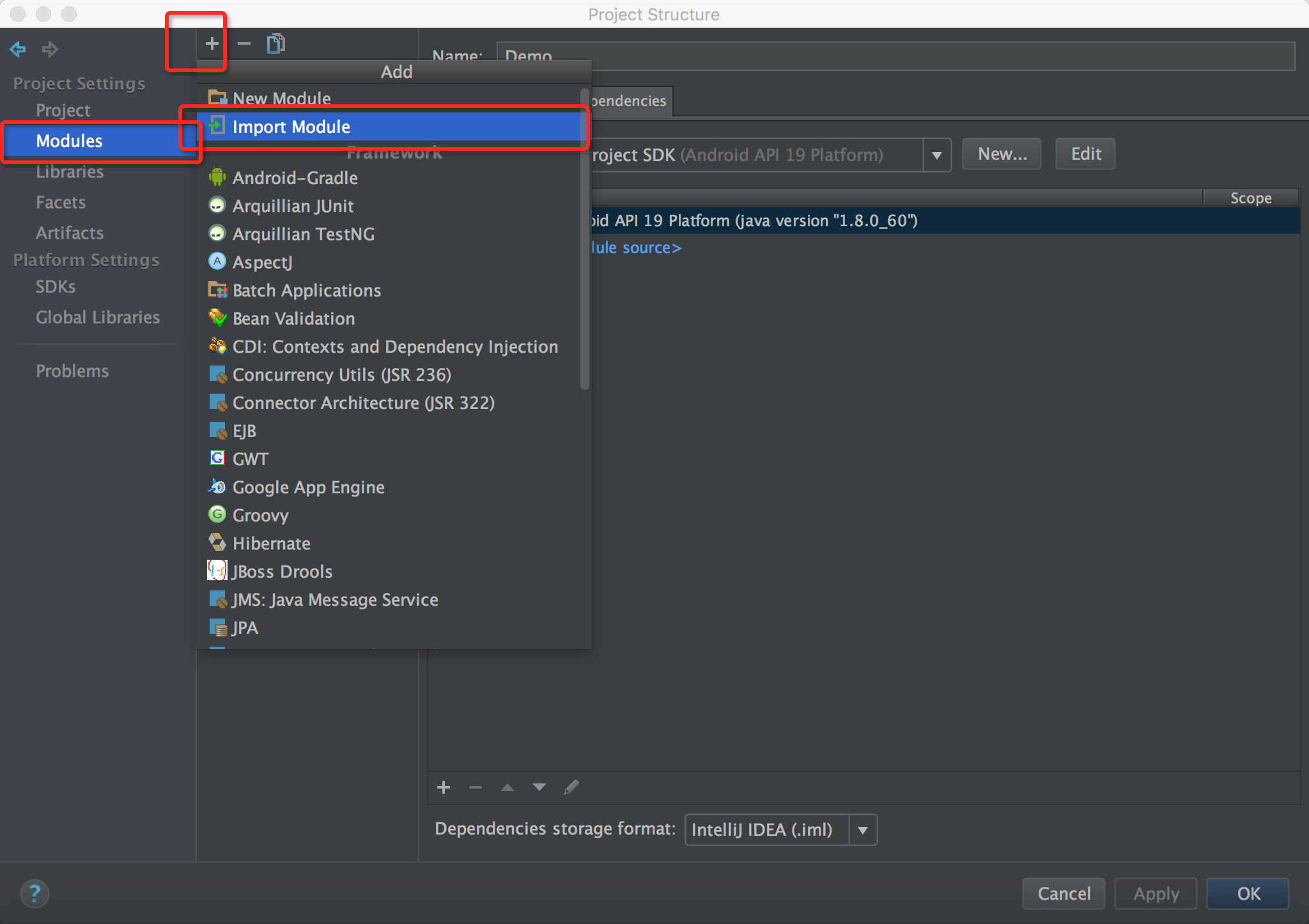
第二步：

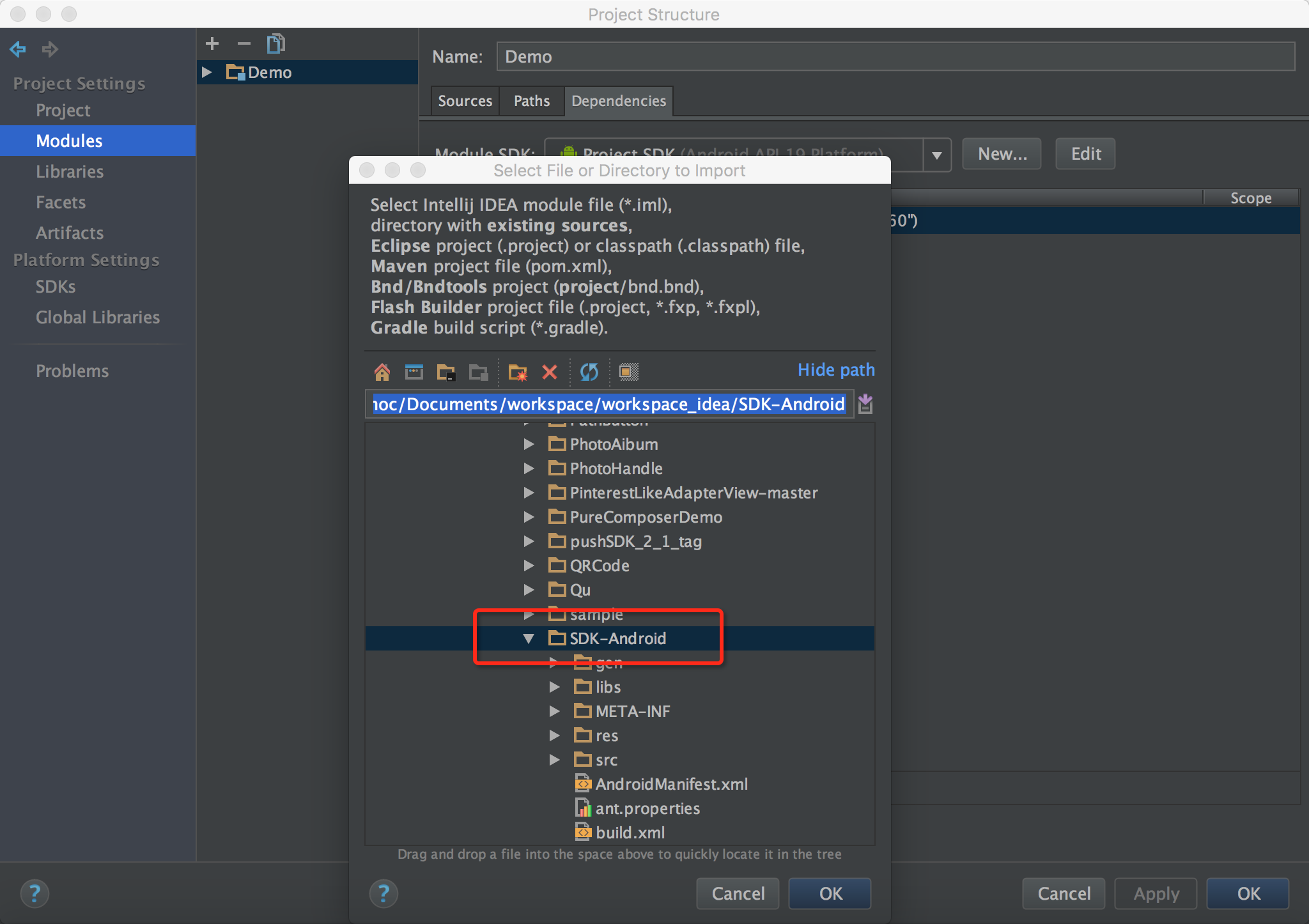
将下载包中的SDK-Android资源工程拷贝到工作空间，作为**library**导入到项目工程里。

### 3.2 Intellij Idea

第一步：将资源工程SDK-Android导入项目工程；

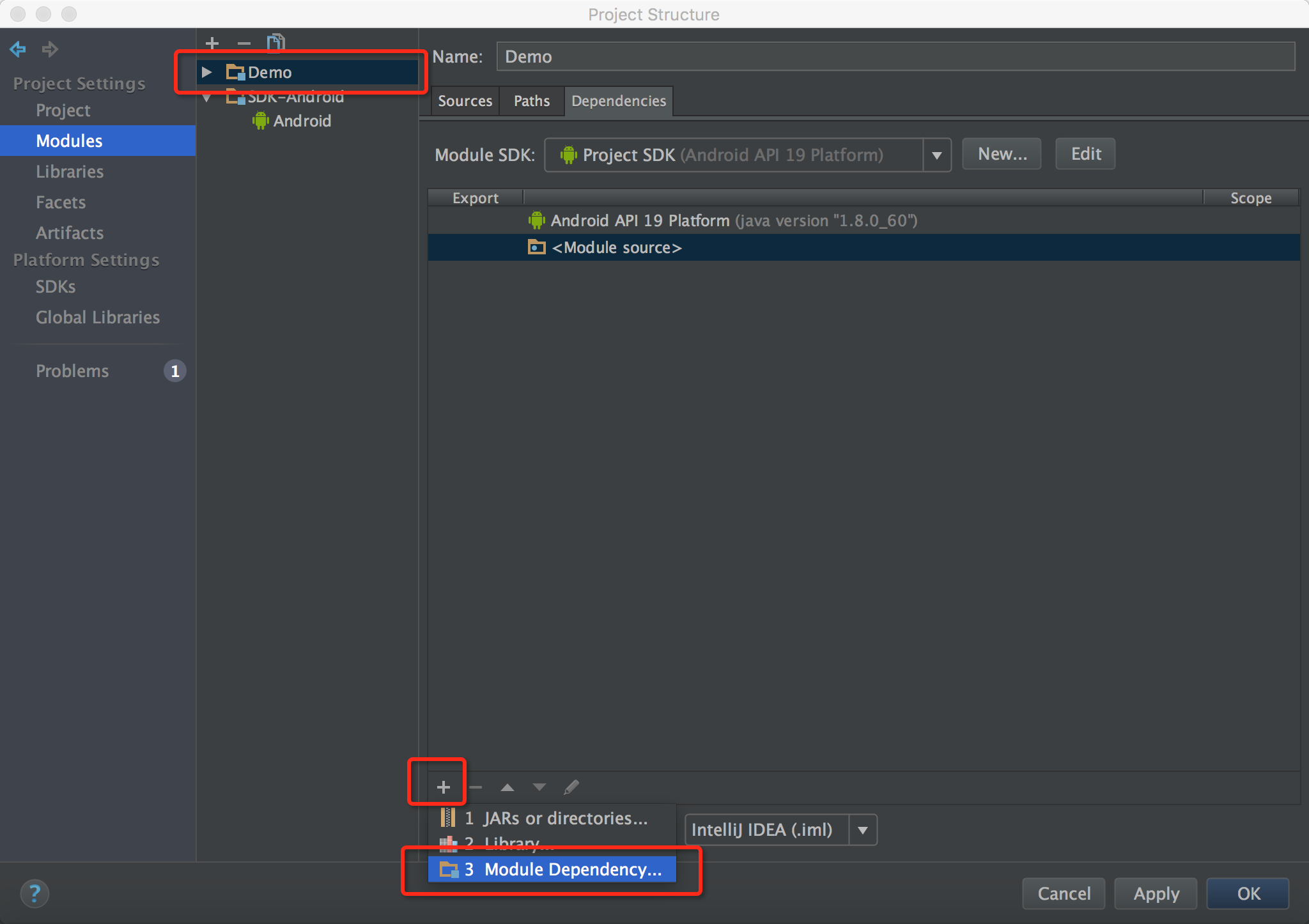
将下载包中的SDK-Android资源工程拷贝到工作空间，打开Project Structure，选择Modules目录，点击“+”选择“Import Module”，然后在打开的文件检索窗口中选择SDK-Android。

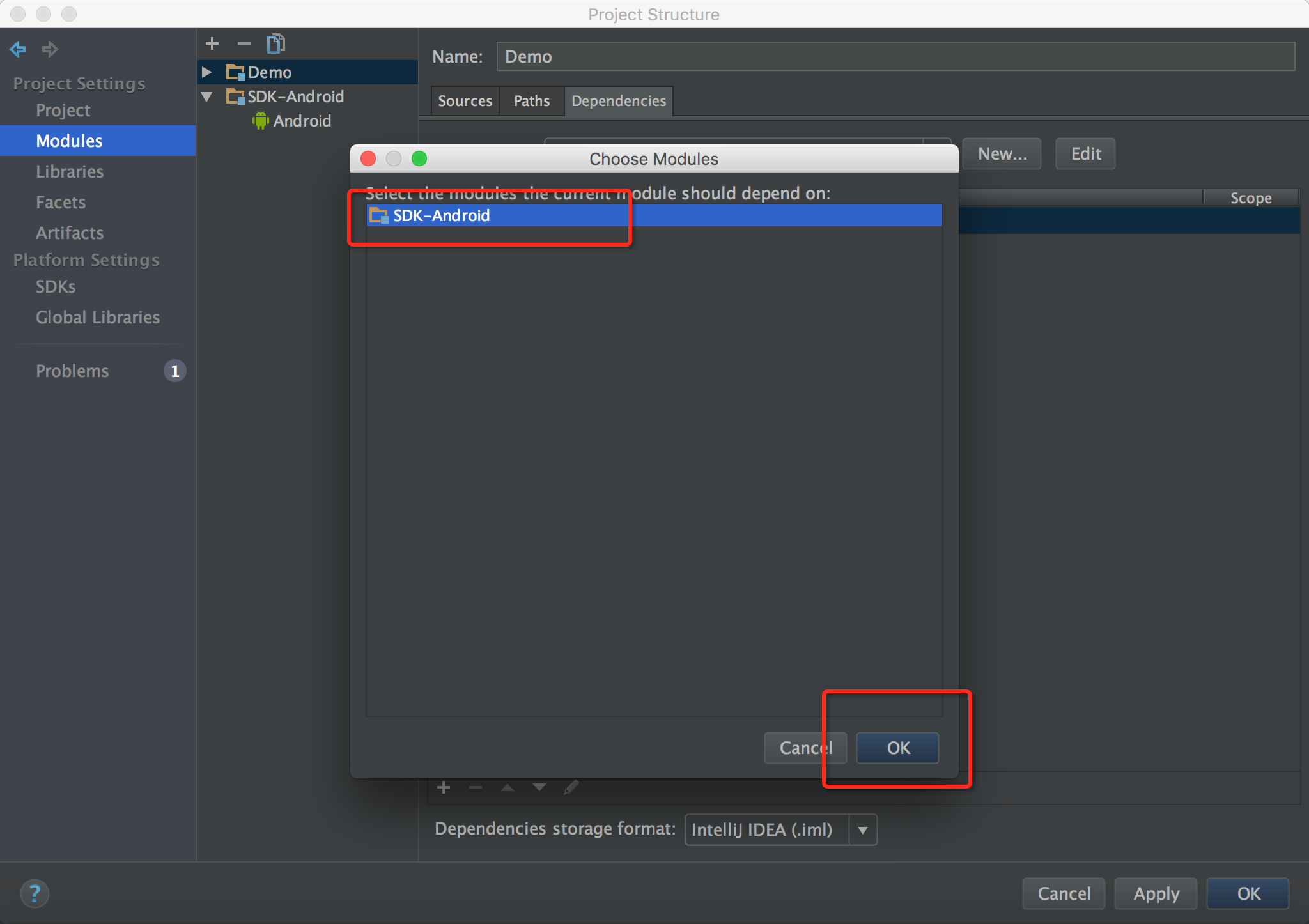




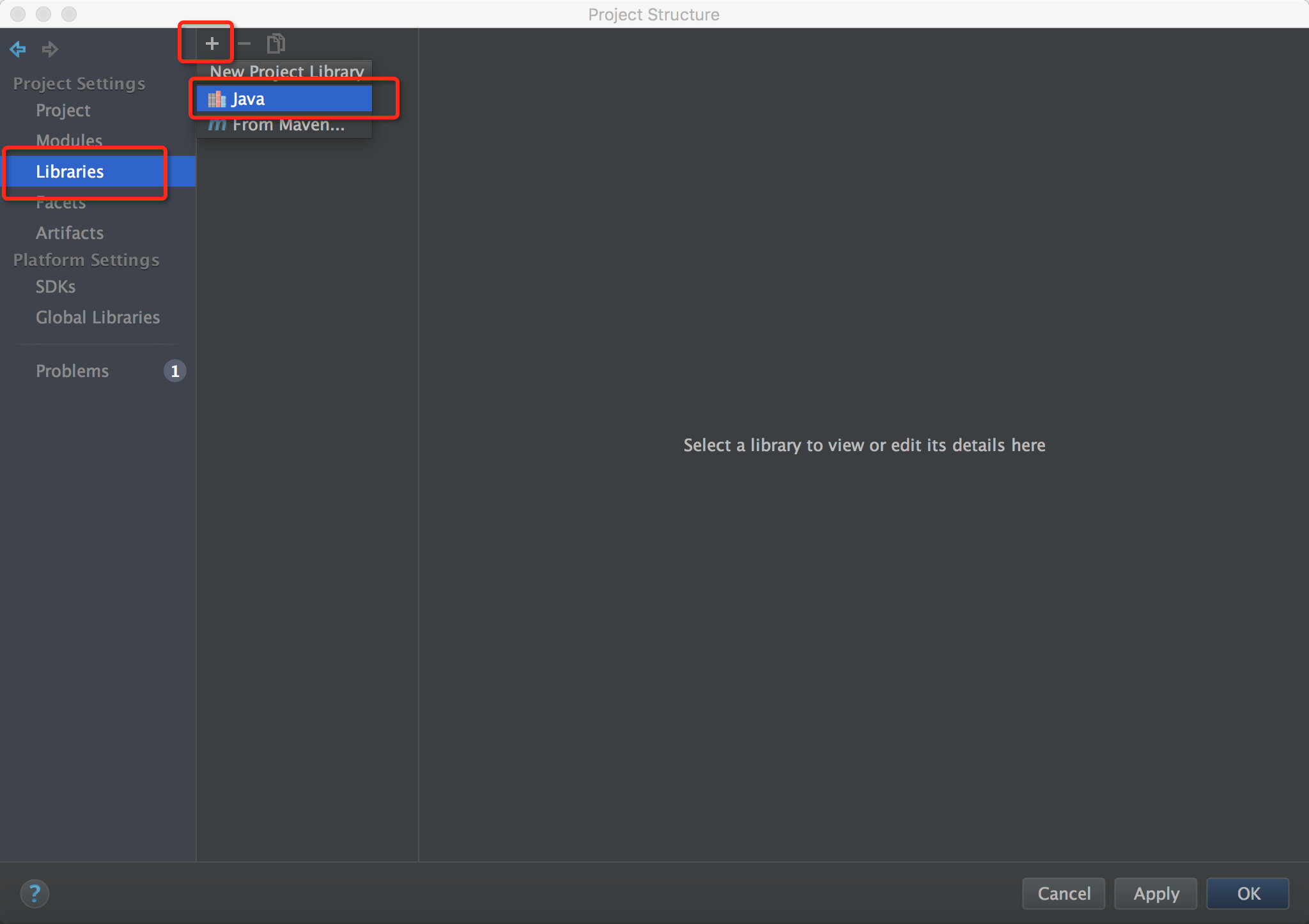
第二步：添加项目依赖；

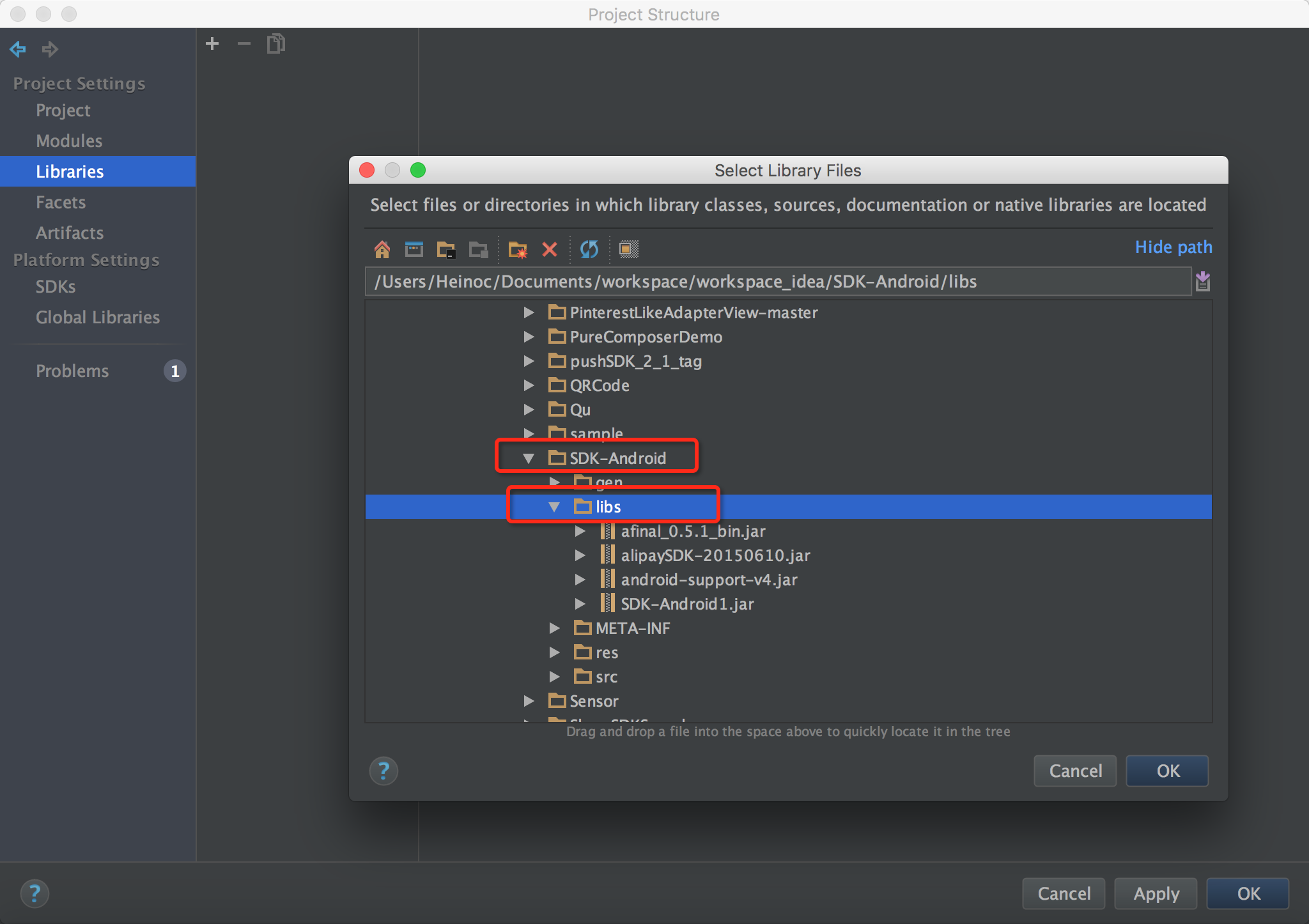
完成第一步的导入之后，在modules目录下选中您的工程module，点击右边一侧的“+”，选择“3.Module Dependency...”，然后在弹出窗口中选择“SDK-Android”，点击“OK”。

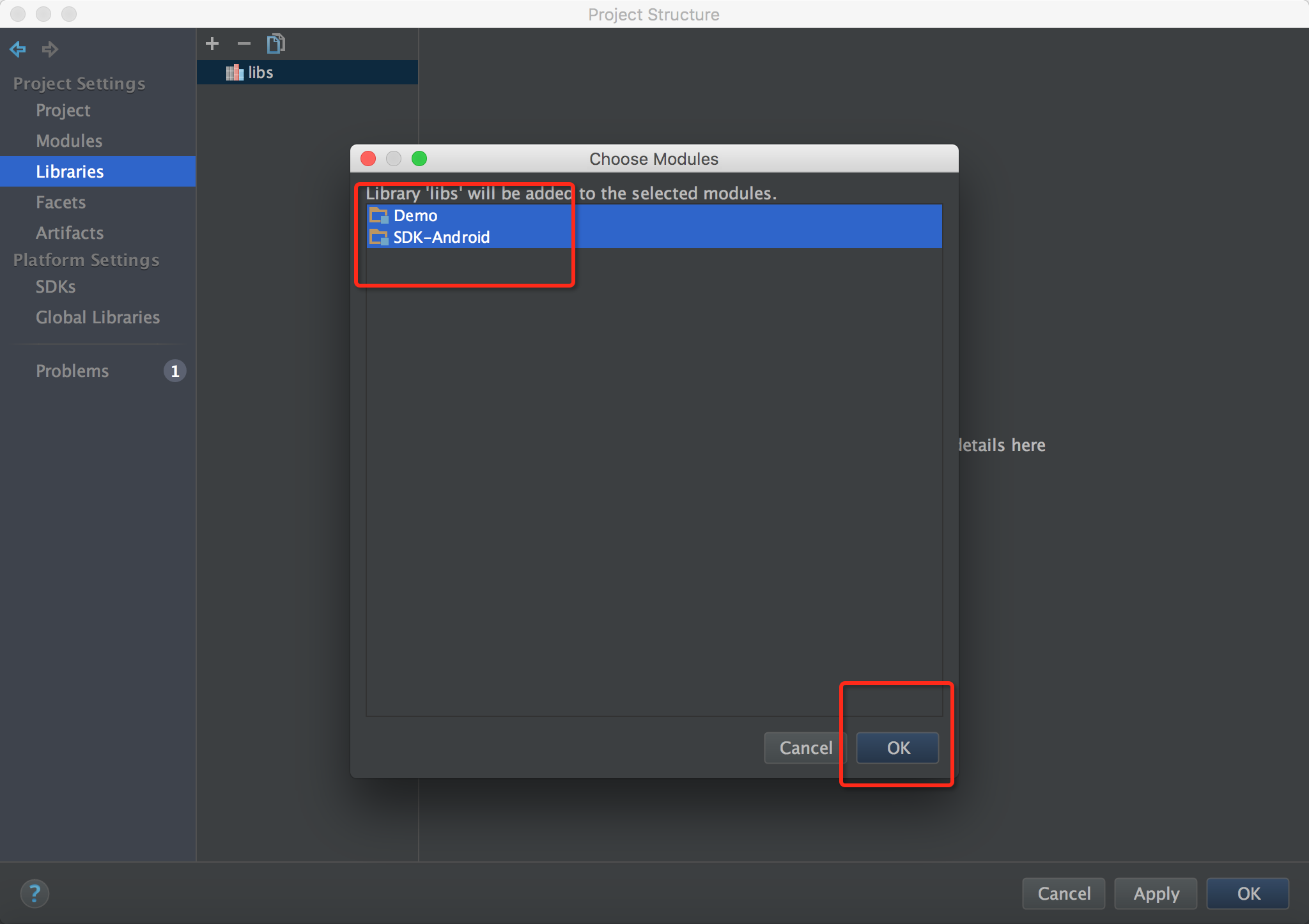


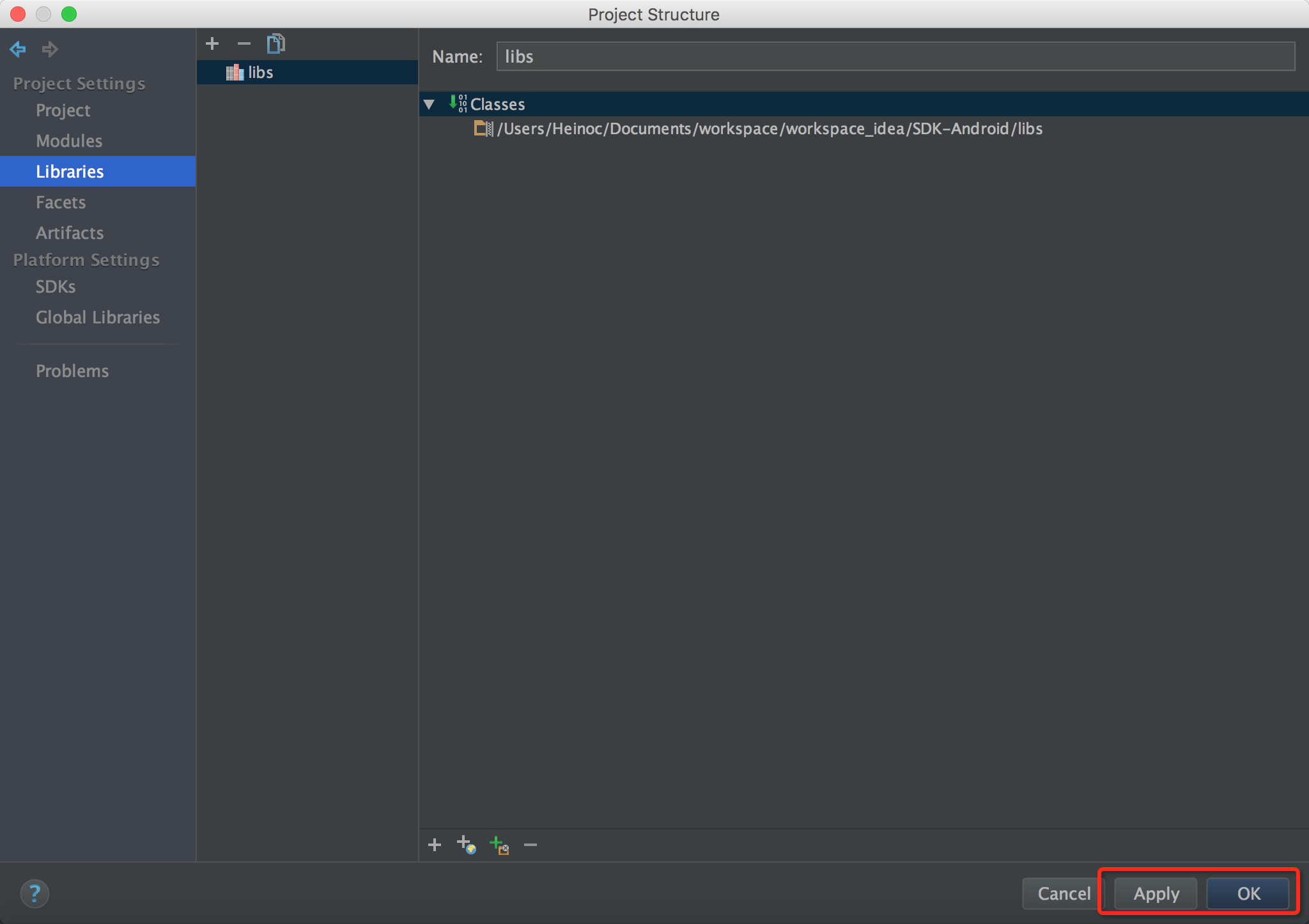


完成之后，您还需要添加资源工程中的libs中的jar包引用，点击“Project Structure”左边的“Libraries”目录，然后点击“+”，选择“Java”，在弹出窗口中找到资源工程“SDK-Android”目录下的“**libs**”文件夹并选中，然后点击“OK”，在退后弹出的“Choose Modules”窗口中，将所列出的所有Module全部选中，然后点击“OK”。最后，点击“Project Structure”右下角的“Apply”和“OK”。









到此，SDK导入完成。

# 二、SDK-Android基本功能集成

## 1. 配置XML资源文件

### 1.1 AndroidManifest.xml的配置

第一步：添加权限：

<uses-permission android:name="android.permission.ACCESS\_NETWORK\_STATE"/>  
<uses-permission android:name="android.permission.ACCESS\_WIFI\_STATE"/>  
<uses-permission android:name="android.permission.INTERNET"/>  
<uses-permission android:name="android.permission.WRITE\_SETTINGS"/>

第二步：注册Activity和Service：

<!--淘手游SDK集成-->  
<meta-data android:value="56d136d2d6df472adbac8c87

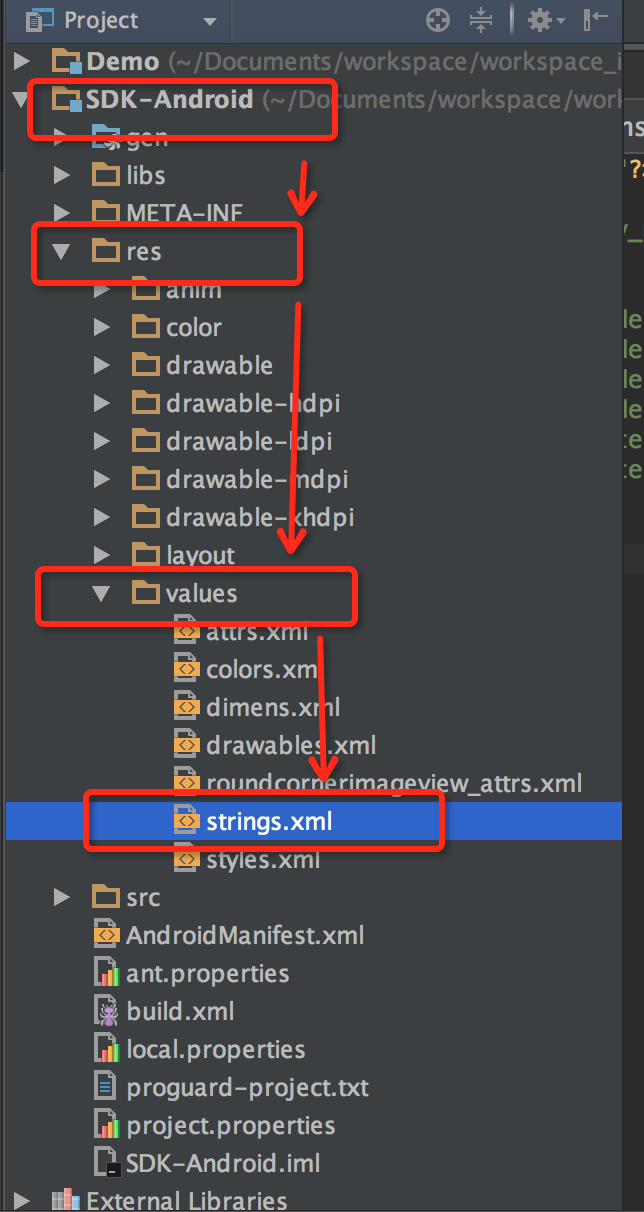
" android:name="appid"></meta-data>  
  
<activity android:name="com.taoshouyou.sdk.ui.LaunchActivity"  
 android:theme="@android:style/Theme.Translucent.NoTitleBar.Fullscreen"  
 android:screenOrientation="landscape">  
 <intent-filter>  
 <action android:name="android.intent.action.MAIN"/>  
 <category android:name="android.intent.category.LAUNCHER"/>  
 </intent-filter>  
</activity>  
  
<activity android:name="com.taoshouyou.sdk.ui.login.LoginActivity"  
 android:theme="@android:style/Theme.Translucent.NoTitleBar"  
 android:screenOrientation="landscape"  
 android:configChanges="orientation|keyboardHidden"/>  
  
<activity android:name="com.taoshouyou.sdk.ui.login.RegiestActivity"  
 android:theme="@android:style/Theme.Translucent.NoTitleBar"  
 android:screenOrientation="landscape"  
 android:configChanges="orientation|keyboardHidden"/>  
  
<activity android:name="com.taoshouyou.sdk.ui.login.FindPasswordActivity"  
 android:theme="@android:style/Theme.Translucent.NoTitleBar"  
 android:screenOrientation="landscape"  
 android:configChanges="orientation|keyboardHidden"/>  
  
<activity android:name="com.taoshouyou.sdk.ui.membercenter.TSYMainActivity"  
 android:theme="@android:style/Theme.Translucent.NoTitleBar"  
 android:screenOrientation="landscape"  
 android:configChanges="orientation|keyboardHidden"/>  
  
<activity android:name="com.taoshouyou.sdk.ui.pay.PayActivity"  
 android:theme="@android:style/Theme.Translucent.NoTitleBar"  
 android:screenOrientation="landscape"/>  
  
<activity android:name="com.taoshouyou.sdk.ui.pay.RechargeActivity"  
 android:theme="@android:style/Theme.Translucent.NoTitleBar"  
 android:screenOrientation="landscape"  
 android:configChanges="orientation|keyboardHidden"/>  
  
<activity android:name="com.taoshouyou.sdk.ui.pay.TencentPayHtmlActivity"  
 android:theme="@android:style/Theme.Translucent.NoTitleBar"  
 android:screenOrientation="landscape"/>  
  
<activity android:name="com.taoshouyou.sdk.ui.pay.RechargeTestActivity"  
 android:theme="@android:style/Theme.Translucent.NoTitleBar"  
 android:screenOrientation="landscape"/>  
  
<!-- alipay sdk begin -->  
<activity  
 android:name="com.alipay.sdk.app.H5PayActivity"  
 android:configChanges="orientation|keyboardHidden|navigation"  
 android:exported="false"  
 android:screenOrientation="behind"  
 android:windowSoftInputMode="adjustResize|stateHidden">  
</activity>  
<!-- alipay sdk end -->  
  
<service android:name="com.taoshouyou.sdk.view.floatView.FloatingView"/>  
  
<!--淘手游SDK集成完成-->

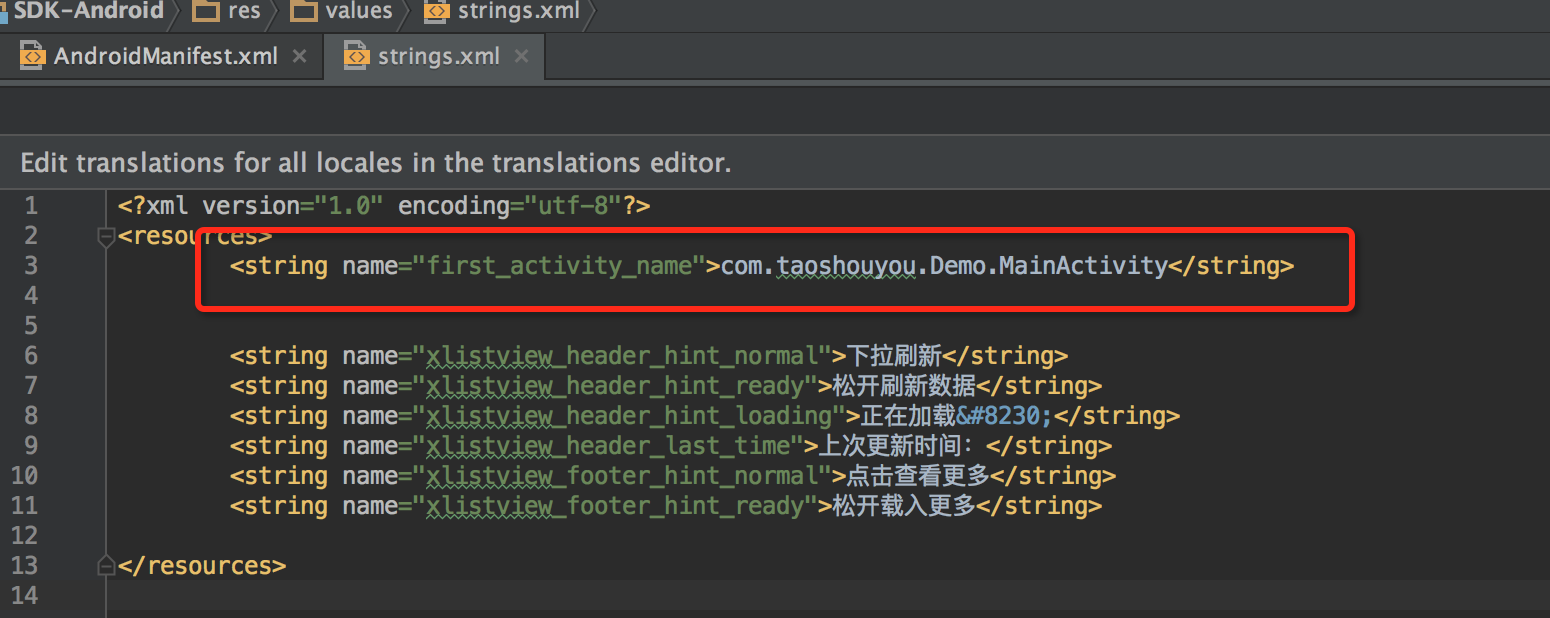
第三步：修改AppID为您自己的AppID：

<meta-data android:value="a2372c07142018d13f9b8287" android:name="appid"></meta-data>

### 1.2 strings.xml的配置

因Activity注册中，启动Activity配置成了"com.taoshouyou.sdk.ui.LaunchActivity"，所以，需将原工程中的启动Activity的配置项删除，并修改资源工程“SDK-Android”下的“res/values”文件夹下“strings.xml”文件，将"**first\_activity\_name**"的值修改为您项目原启动Activity的**完整路径**（如您原启动Activity为“MainActivity”，则将"first\_activity\_name"的值修改为“com.taoshouyou.Demo.MainActivity”）。

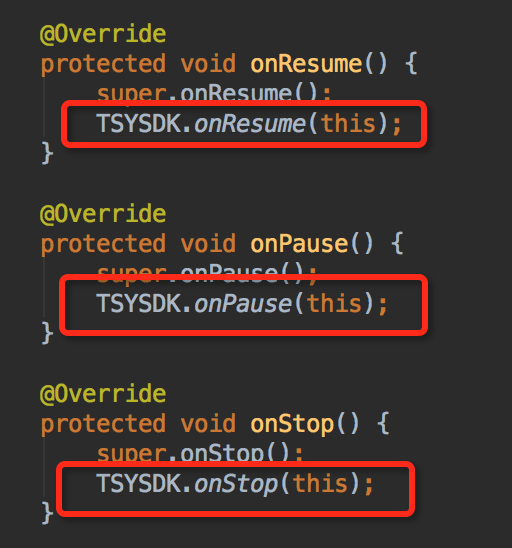




## 2. 功能代码使用

### 2.1 生命周期方法调用

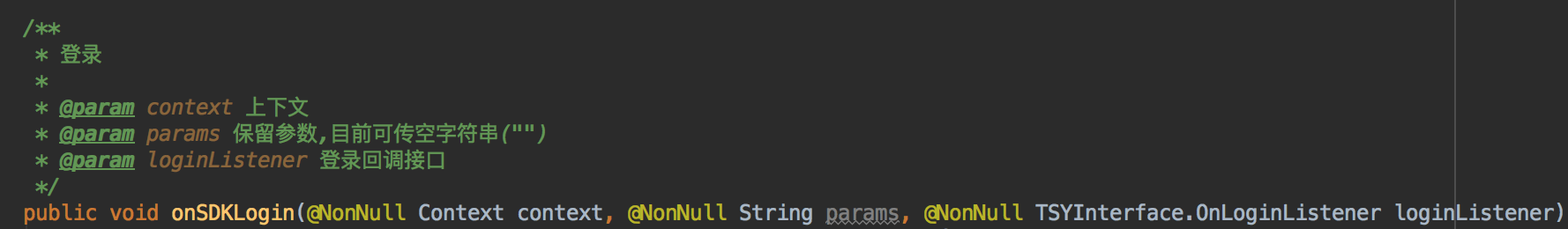
您需实现Activity的onResume()、onPause()、onStop()方法，并在上述三个生命周期方法中分别调用TSYSDK.onResume(this);、TSYSDK.onPause(this);、TSYSDK.onStop(this);。



### 2.2 登录接口

#### 2.2.1 调用方式

TSYSDK.getInstance().onSDKLogin(....)



#### 2.2.2 参数说明

|  |  |
| --- | --- |
| 参数名 | 说明 |
| context | 上下文环境 |
| params | 保留参数，目前可传空字符串（””） |
| loginListener | 登录回调接口  TSYInterface.OnLoginListener |

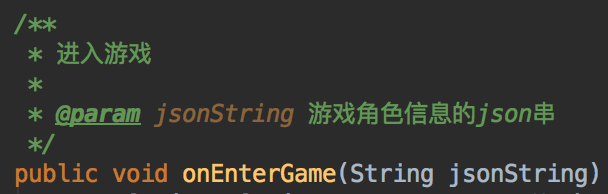
#### 2.2.3 登录回调接口（TSYInterface.OnLoginListener）

登录成功：public void onLoginSuccess(String var1)，其中var1为登录成功后返回的json串，包含了用户的userId和token信息；（例：{"userId":"2381","token":"620b0480dedb75b910e11738f3d18f5e66aba3430bd101e4dd255849312d6ebd"}）

### 2.3 进入游戏接口

#### 2.3.1 调用方式

TSYSDK.getInstance().onEnterGame(....);



#### 2.3.2 参数说明

|  |  |
| --- | --- |
| 参数名 | 说明 |
| jsonString | 用户的角色信息 |

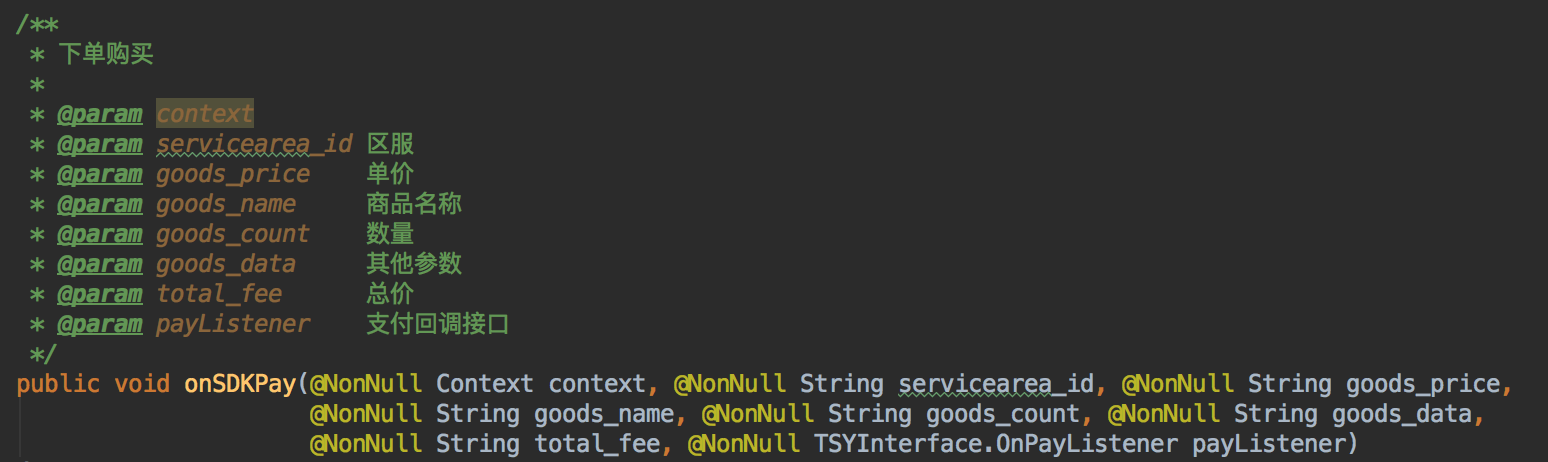
示例：

public void onEnterGameClick(View view){  
  
 JSONObject js = new JSONObject();  
 try {  
 js.put("userName", uid);  
 js.put("roleId", "324132145");  
 js.put("roleName", "欧迪芬");  
 js.put("roleLevel", "3");  
 js.put("serverId", "1231542");  
 js.put("serverName", "105服");  
 js.put("vipLevel", "5");  
 js.put("roleUnion", "");  
 js.put("roleBalance", "");  
 TSYSDK.*getInstance*().onEnterGame(js.toString());  
 } catch (JSONException e) {  
 e.printStackTrace();  
 }  
}

### 2.4 支付接口

#### 2.4.1 调用方式

TSYSDK.getInstance().onSDKPay(....);



#### 2.4.2 参数说明

|  |  |
| --- | --- |
| 参数名 | 说明 |
| context | 上下文环境 |
| servicearea\_id | 区服id |
| goods\_price | 商品单价 |
| goods\_name | 商品名称 |
| goods\_count | 所购买商品数量 |
| goods\_data | 扩展参数，内容为json串 |
| total\_fee | 本次购买所需的总价 |
| payListener | 支付回调接口  TSYInterface.OnPayListener |

#### 2.4.3 支付回调接口（TSYInterface.OnPayListener）

支付成功：public void onPaySuccess(String var1)，其中var1为支付成功后返回的json串，包含了state（支付状态，“0”为成功）和amount（本单支付总价）信息；（例：{"state":"0","amount":"10.00"}）

#### 2.4.4 调用示例



# 三、服务器端接入

## 1. 淘手游提供的Http接口

### 1.1 用户令牌验证接口

只有这个接口才能保证用户是通过帐号密码验证的，一定要使用。游戏服务器向平台服务器验证登录用户令牌是否有效的接口

接口链接：http://sdk.taoshouyou.com/user/checktoken

提交方式：POST

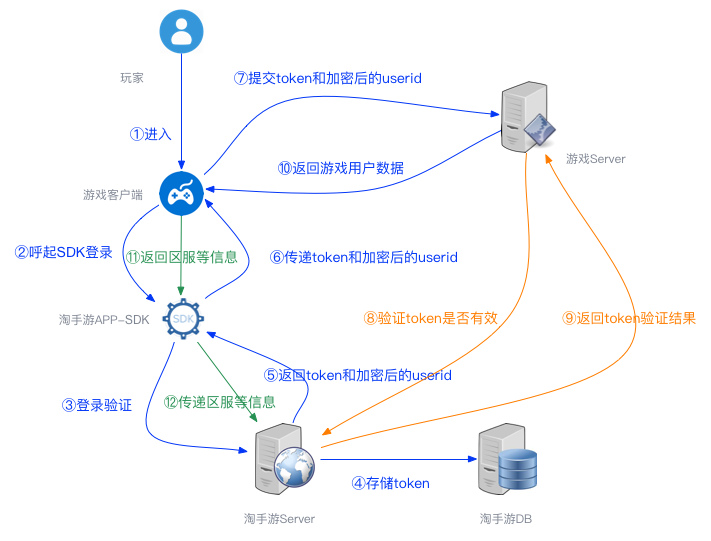
参数说明：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 参数名 | 参数类型 | 说明 |
| userid | string | 游戏用户对应id |
| token | String | 令牌，验证用户是否有效。 |
| appid | string | 平台对应的appid |

返回值定义：

|  |  |
| --- | --- |
| 参数名 | 说明 |
| success | 用户令牌有效 |
| fail | 用户令牌无效 |

用户登录流程：



### 1.2 游戏方服务器提供的http接口（游戏内购买接口）

淘手游服务器完成支付流程后将通知游戏服务器修改玩家账户内相关数据的接口, 只有用户支付成功才会产生通知。参照用户充值流程图中9-10步骤。

接口地址：需游戏方提供

提交方式：POST

参数说明：（具体参数可商量约定）

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 参数名 | 参数类型 | 说明 |
| bizno | String | 淘手游订单编号，淘手游订单系统的唯一号 |
| total\_fee | double | 玩家充值金额, 保留2位小数 |
| goods\_data | json string | 游戏数据 json 字符串 |
| signature | String | MD5签名值，  签名算法：将除signature外所有参数键值对按键以字典序升序排列后拼在一起，如“k1=v1&k2=v2&k3=v3”；  在拼好的字符串末尾拼接上 appSecret；  上述字符串的MD5值即为签名的值,例如：  appSecret=443e70f1c0a51337a9d772fee93fcb30  sign=md5(“k1=v1k2=v2k3=v3 443e70f1c0a51337a9d772fee93fcb30”)  签名验证：将除signature外其它所有参数生成签名值和signature比较,相同则正确，不同则被篡改。 |

注：签名appSecret由平台方提供，请求中间不传递这个参数， 拼接时无键名。

返回值定义：

|  |  |
| --- | --- |
| 参数名 | 说明 |
| success | 充值通知服务器成功，中止发送通知。同一订单号多次请求游戏已充值成功也要返回success才会中止发送通知 |
| fail | 充值通知服务器失败。 延时1分钟后再次发送通知，如果仍然失败则加倍延时时间后通知，直到返回success为止才会中止通知。 |

用户充值流程：

