CocosCraetor版本号：3.5.2/3.7.1

### 脚本与原生代码互调

实现方式参考文档：[JsbBridgeWrapper 基于原生反射机制的事件处理 · Cocos Creator](https://docs.cocos.com/creator/3.5/manual/zh/advanced-topics/jsb-bridge-wrapper.html" \l "%E5%8E%9F%E7%94%9F%E5%B9%B3%E5%8F%B0-jsbbridgewrapper-%E7%9A%84%E5%AE%9E%E7%8E%B0)

###### 需要原生监听

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **事件名** | **String参数** | **功能** | **对应回调事件** |
| CheckPlatReady | / | **必接**  跟原生代码确认初始化情况。  游戏向原生派发的首个事件。  游戏在监听到回调事件前会停留在主界面。  脚本代码的热更新逻辑将放在该事件的回调中。更新完毕后**软重启**将可能再次调用该接口，请做对应处理。 | CheckPlatReadyRet |
| AntiAddiction | 用户id | **必接**  进行实名认证、防沉迷时调用。 游戏在监听到回调事件前会停留在主界面。 | AntiAddictionRet |
| ShowAd | 广告位id | **必接** 展示激励视频时调用。 | ShowAdRet |
| EndGame | / | **必接**  部分平台SDK需要接管退出游戏接口。 | / |
| ShowBannerAd | JSON字符串  - posId  广告位id  - pos  banner位置  ”top” 顶部  ”bottom” 底部 | **必接**  展示横幅广告时调用。  目前还没有游戏需要显示在顶部的横幅广告，可忽略 pos 参数将位置写死在底部。  默认同一时间只会显示一个横幅广告。  如果请求时已有展示中的横幅广告，可忽略请求。 | / |
| HideBannerAd | / | **必接**  隐藏横幅广告时调用。  隐藏当前展示的横幅广告。 | / |
| ShowInterstitialAd | 广告位id | **必接**  展示插屏广告时调用。 | InsertAdRet |
| ShowTemplateAd | JSON字符串  - posId  广告位id | 暂时不用接 | TemplateAdRet |
| HideTemplateAd | / | / | / |
| Track | JSON字符串  - eventID  事件ID  - params  事件参数 object  参数名: 参数值键值对 | **可选**  进行事件打点/上报时调用 | / |

###### 需要原生派发

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **事件名** | **String参数** | **功能** |
| CheckPlatReadyRet | Debug 测试环境  Release 生产环境 | 派发即表示原生代码准备就绪，游戏可继续。  参数填写环境：  Debug 或 Release。 |
| AntiAddictionRet | / | 派发即表示实名认证、防沉迷已通过，游戏可继续。 |
| ShowAdRet | rltCode | 派发激励视频调用结果。  “0” 激励失败(玩家提前跳过广告)  “1” 激励成功  “-1” 视频拉取中  “-101” 广告SDK尚未初始化  “-102” 广告SDK初始化中 |
| TemplateAdRet | rltCode | 派发模板视频调用结果。  “0” 广告展示失败  “1” 广告已被关闭  “-2” 没有广告 |
| InsertAdRet | rltCode | 派发模板视频调用结果。  “0” 广告展示失败  “1” 广告已被关闭  “-2” 没有广告 |