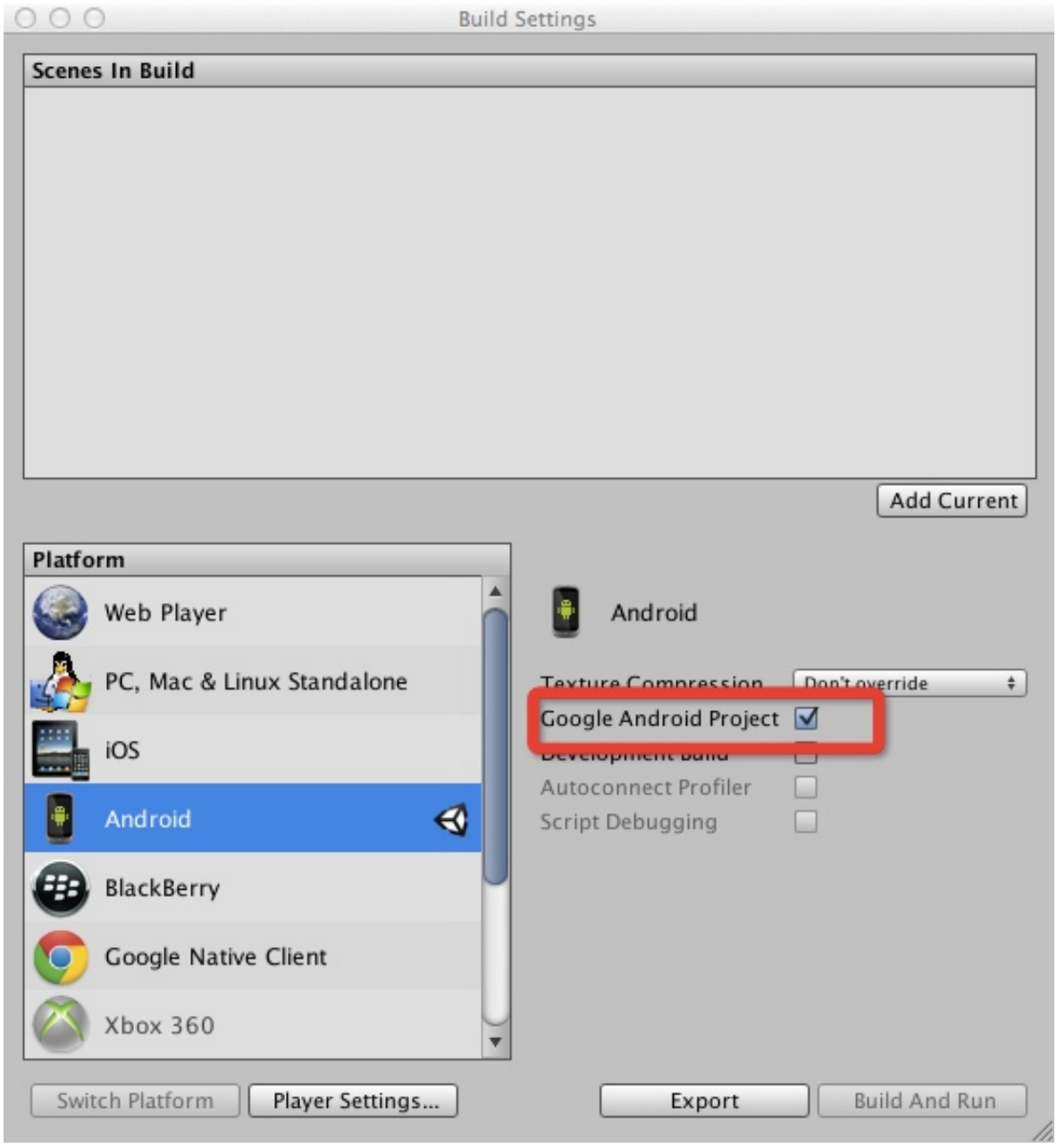
Unity的接入

在Unity中导入Chameleon的资源包

导入之后会添加一个Android的插件

导出Android工程

因为Chameleon是基于Library的方式来管理渠道，因此必须要导出Android工程才可以。在Unity中最简单的办法就是导出Google Android Project的方式，如下图



使用这个方式有两点需要注意：

1. 工程没有build.xml，您使用工具生成Chameleon工程之后，可以从chameleon/Resource/unity/build.xml拷贝一份出来
2. 请在这个工程里面设置您的APP ICON，并将icon放入对应分辨率的drawable底下，48*48的放入res/drawable-mdpi, 72*72放入res/drawable-hdpi, 96*96的放入res/drawable-xhdpi

修改生成的Main Activity

首先添加import

```
import prj.chameleon.channelapi.unity.UnityChannelInterface;
import android.content.Intent;
```

然后在Activity中添加事件回调的处理函数

```
protected void onCreate (Bundle savedInstanceState)
{
    // unity initial funcitons
    //...
    //
    UnityChannelInterface.init(this);
}
protected void onDestroy ()
{
    mUnityPlayer.quit();
    super.onDestroy();
    UnityChannelInterface.onDestroy();
}
protected void onPause()
{
    super.onPause();
    mUnityPlayer.pause();
    UnityChannelInterface.onPause();
}
protected void onResume()
{
    super.onResume();
    mUnityPlayer.resume();
    UnityChannelInterface.onResume();
}
@Override
public void onStart() {
    super.onStart();
    UnityChannelInterface.onStart(this);
}
@Override
public void onStop() {
    super.onStop();
    UnityChannelInterface.onStop(this);
}

@Override
public void onNewIntent(Intent intent) {
    super.onNewIntent(intent);
    UnityChannelInterface.onNewIntent(this, intent);
}
```

开始使用接口

Unity的接口也有两个部分，第一个部分是请求接口，第二个部分是回调接口

请求接口

ChameleonSDK

```
        /**
         * 用户登录
         */
        public static void login()

        /**
         * 游客登录
         */
        public static void loginGuest()

        /**
         * 让游客注册成为渠道正式用户或者绑定一个现有的账户
         */
        public static void registGuest(string tip)

        /**
         * 充值接口
         * @param orderId 账单ID
         * @param uidInGame 用户在游戏内的ID
         * @param userNameInGame  用户在游戏内的昵称
         * @param serverId  当前的大区ID
         * @param currencyName 货币名称
         * @param rate 1元RMB可以购买多少游戏货币
         * @param realPayMoney 实际需要支付的钱，单位： 分
         * @param allowUserChange 是否允许用户自己输入充值的数量，如果允许，
realPayMoney会被忽略
         */
        public static void charge(string orderId,
                                  string uidInGame,
                                  string userNameInGame,
                                  string serverId,
                                  string currencyName,
                                  int rate,
                                  int realPayMoney,
                                  bool allowUserChange)

        /**
         *  用户购买一个产品
         * @param orderId 账单ID
         * @param uidInGame 用户在游戏内的ID
         * @param userNameInGame 用户在游戏内的昵称
         * @param serverId  当前的大区ID
         * @param productName 商品名称
         * @param productID 商品ID
         * @param productCount 商品个数
         * @param realPayMoney 实际需要支付的RMB，单位：分
        */
        public static void buy(string orderId,
                               string uidInGame,
                               string userNameInGame,
```

```
                        string serverId,
                        string productName,
                        string productId,
                        int productCount,
                        int realPayMoney)

/**
 * 用户登出
 */
public static void logout()

/**
 * 当前平台是否支持账户切换
 */
public static bool isSupportSwitchAccount()

/**
 * 切换账户
 */
public static void switchAccount()

/**
 * 创建并且显示工具条
 * @param position, 创建的位置
 */
public static void createAndShowToolBar(ToolbarPosition position)

/**
 * 显示或者隐藏工具条
 * @param visible,  是否显示
 */
public static void showFloatBar(bool visible)

/**
 * 销毁工具条
 */
public static void destroyToolBar()

/**
 * 游戏被切换到后台然后又切回前台之后需要调用这个
 */
public static void onResume() {
    mBridge.callFunc ("onPause");
}

/**
 * 获取防沉迷资料
 */
public static void antiAddiction()

/**
```

```
         * 销毁SDK
         */
        public static void destroy()

        /**
         * 获取渠道的名称
         */
        public static string getChannelName()

        /**
         * 注册渠道SDK的事件监听
         */
        public static void registerListener(ChameleonSDK.EventListener
listener)

        /**
         * 取消注册的事件监听者
         */
        public static void unregisterListener()

        /**
        * 获取渠道的userid
        * @return 渠道的user id
        */
        public static string getUid() {
            return mBridge.callFunc<string>("getUid");
        }

        /**
        * 用户是否登录
        * @return true 如果用户已经登录
        */
        public static bool isLogined() {
            return mBridge.callFunc<bool>("isLogined");
        }

        /**
         * 获取这次登录的session token
        * @return
        */
        public static string getToken() {
            return mBridge.callFunc<string>("getToken");
        }

        /**
        * 获取这登录的pay token
        * @return the pay token of this channel
        */
        public static string getPayToken() {
            return mBridge.callFunc<string>("getPayToken");
        }
```

```
/**
* 将在chameleon鉴权之后的回包传入SDK
* @param rsp the login rsp from chameleon server
* @return
*/
public static bool onLoginRsp(string rsp) {
    return mBridge.callFunc<bool>("onLoginRsp", rsp);
}

/**
 * submit player info
 * @param roleId role id in game
 * @param roleName role name in game
 * @param roleLevel role level in game
 * @param zoneId zone id
 * @param zoneName zone name
 */
public static void submitPlayerInfo(string roleId,
                                    string roleName,
                                    string roleLevel,
                                    int zoneId,
                                    string zoneName)
```

回调接口

您需要实现ChameleonSDK.EventListener的接口，用来处理请求的回调或者是渠道SDK主动触发的一些消息。

```
public class EventListener {
    /**
     *  SDK初始化完成
     */
    public virtual void onInit() {}

    /**
     *  用户完成登陆
     *  @param loginInfo, 登陆信息，可以直接发给SDK server进行验证
     */
    public virtual void onLogin(string loginInfo) {}

    /**
     *  用户通过游客身份登陆了
     */
    public virtual void onLoginGuest () {}

    /**
     * 用户登陆失败
     * @param code, 失败的原因
```

```
             */
            public virtual void onLoginFail(int code) {}

            /**
             * 游客用户尝试绑定了一个真实的渠道账户
             * @param code, 是否绑定成功
             * @param loginInfo, 登陆信息, 可以直接发给SDK server进行验证
             */
            public virtual void onRegistGuest(int code, string loginInfo) {}

            /**
             * 用户完成支付了
             * @param code, 支付是否成功的返回值
             */
            public virtual void onPay(int code) {}

            /**
             * 从渠道的Pause事件返回
             */
            public virtual void onPause() {}

            /**
             * 拉取了用户的防沉迷信息
             * @param flag, 成人或者未成年, 如果渠道没有这个接口, 那么都会返回成年
             */
            public virtual void onAntiAddiction(int flag) {}

            /**
             * 渠道SDK已经销毁了
             */
            public virtual void onDestroyed() {}

            /**
             * 用户切换账户
             * @param code, 是否切换成功, 如果没有成功, 则用户已经登出
             * @param loginInfo, 登陆信息, 可以直接发给SDK server进行验证
             */
            public virtual void onSwitchAccount(int code, string loginInfo)
{}

            /**
             * 当用户已经登出了
             */
            public virtual void onLogout(){}

            /**
             * 用户即将要切换账户了, 可以在这里做一些保存用户资料的工作
             */
            public virtual void preAccountSwitch(){}
            /**
             * 游客用户已经绑定到了一个正式的渠道用户上了
```

```
         * @param loginInfo, 登陆信息, 可以直接发给SDK server进行验证
         */
        public virtual void onGuestBind(string loginInfo){}
    }
```