

# 快速开始

## 建立基本环境

- 请确保您的计算机上装有python2.7.x版本
- 请确保您的计算机上装有android的SDK

## 开始使用工具

chameleon的UI工具使用nodewebkit开发，当您拿到下载包之后，双击 "**node-webkit**" 运行

### 设置Android SDK路径

当您第一次运行工具时候，会要求您设定当前SDK的路径，点击“**设置**”选择您的SDK路径，例如 `/Users/wushauk/bin/adt-bundle-mac-x86_64-20131030/sdk`

### 新建一个Chameleon工程

这一步会安装chameleon相关的文件到您的游戏Android工程底下。点击“**新建Chameleon工程**” 打开创建面板

---

游戏名称

游戏工程路径

Choose File

No file chosen

方向

LANDSCAPE

PORTRAIT

☐ 支持Unity

☐ 强制覆盖现有的Chameleon工程(如果所在目录已有)！

创建

- 游戏名称是您APP的名称
- 游戏工程路径需要选择您游戏Android的工程目录
- 方向是您游戏的Orientation设置
- 如果是Unity，请勾选支持unity，会增加一些Unity的支持库

### Cocos2dx

对于Cocos2dx，需要注意的是指定工程路径时候需要是proj.android那一级

### Unity

Unity需要导出Android工程才可。例如导出为Google Android Project。

### 游戏管理

Chameleon的信息分为两块，在游戏管理子页面中，可以对app的全局信息配置包括 游戏名，方向，签名配置等

游戏名

cc2d

方向

LANDSCAPE

PORTRAIT

keystroke文件:

key/mykey.jks

key password:

ucloud.cn

store password:

ucloud.cn

alias:

chameleon

签名配置

SDK配置

配置全局信息之后，切换到**SDK配置**子页面中，添加和配置需要在APP中使用的SDK，例如

用户 / 支付 / 分享

SDK列表

anzhi

qqmsdk

anzhi

APP ID

141388

APP SECRET

9P

保存

添加

渠道配置

添加完所需要的SDK之后，可以在**渠道配置**子页面中添加需要支持的渠道，并且应用之前设置的SDK



1. 点击“添加”按钮即可打开渠道面板，用来增加需要支持的渠道。
2. 在右边的配置栏中，可以配置这个渠道对应的Package ID，闪屏配置，图标配置，以及需要使用的SDK

## 对您的工程进行一些手动配置

经过以上操作，Chameleon会在您的工程里面自动生成一些东西，包括：

- 一个Chameleon目录，包含Chameleon的编译文件，渠道library，渠道配置等信息
- 依赖的jar包会自动安装到您Android工程的libs底下

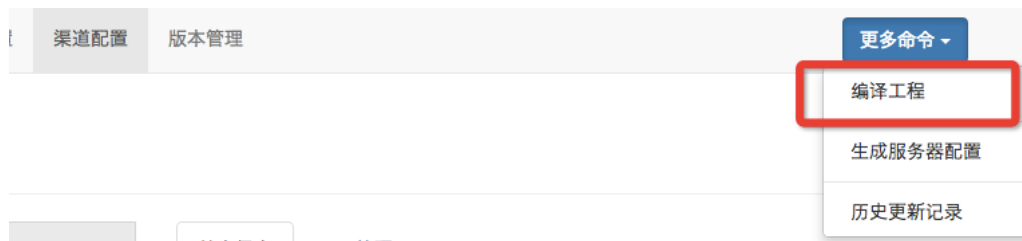
之后还有一些需要您手动修改的地方

1. 修改启动的Application类，如果您有自己实现的Application类，可以让他继承 `prj.chameleon.channelapi.ChameleonApplication`，如果您没有定义自己的Application类，可以简单的修改AndroidManifest.xml，在application的tag底下添加一个attribute `android:name="prj.chameleon.channelapi.ChameleonApplication"`
2. 使用Chameleon接口，请参照具体的文档

## 开始编译

配置好以上步骤之后，可以通过客户端中提供的编译功能来编译和打包。

在渠道管理子页面的右上角有个更多命令的下拉菜单，点击编译工程打开编译对话框。



在打开对话框中可以选择对应的渠道，可以进行如下操作

1. 选择对应的渠道开始编译
2. 显示编译详情，可以显示编译的log
3. 打开输出路径，会打开生成的APK所在的路径

编译工程

<input type="checkbox"/> 渠道列表	状态
<input type="checkbox"/> anzhi	
<input type="checkbox"/> qqmsdk	

总渠道数 2  
选中的渠道数 0

开始编译

显示编译详情

打开输出路径

关闭