**iOS内购 Unity和iOS端交互说明**

**1.Unity调用iOS端**

**请求购买内购商品**

|  |
| --- |
| C#  /\*\*  参数说明：  productId: 内购的产品id  \*/  void requestIAP(string productId) |

**2.iOS端给Unity的回调**

**iapCallback(s1,s2,s3) 内购结果回调**

|  |
| --- |
| JavaScript  参数说明  s1: (SDK\_CONNECT)  s2: iapCallback  /\*  code: 1：成功  // 其他：失败，具体code、含义如下：  2: 不支持内购（比如当前为家长控制模式）  3: 无效的产品信息  4: 用户取消支付  5: 支付出错，未找到支付凭证  6: 支付失败，其他错误    message: 成功时返回base64类型的Receipt  失败时返回对应的失败说明，比如“不支持内购”、“无效的产品信息”等  productId： 产品id，原样返回  \*/  s3: {"code":1,"message":"[base64Receipt]", "productId":"[productId]"} |