**iOS内购和H5、Unity交互说明**

**一、iOS和H5交互**

**1.H5调用iOS端**

**（1）请求购买内购商品**

|  |
| --- |
| C#  requestIAP(string productId) |

**（2）删除iOS端储存的receipt**

支付的收据校验完成后，H5告知iOS端删除该收据。

receipt有效、无效，H5都需要告知iOS端删除。

如果因为网络或其他原因，不知道receipt是否有效，则不删除

|  |
| --- |
| Objective-C  deleteReceipt(string receipt) |

**2.iOS端给H5回调内购的结果**

iOS端收到H5的支付请求后进行支付，有结果时，调用H5的js方法，告知H5支付结果

|  |
| --- |
| JavaScript      /\*  参数说明 :  jsonString ： json字符串  示例：  {"code":1,"message":"base64Receipt", "productId":"productId"}  详细说明：  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（如无网络等）    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： 原样返回，用于确认支付成功的是哪个产品  \*/    func iapCallback(jsongString){    } |

**二、Unity调用iOS SDK**

**1.获取本地存储的未处理的支付凭证**

|  |
| --- |
| C#  /\*\*  返回值：  数组类型的json字符串，格式参考：  ["receipt1","ceceipt2"]  \*/  string getAllUnhandledReceipts() |

**2.删除已处理的支付凭证**

|  |
| --- |
| C#  /\*\*  参数说明：  receipts: 数组类型的json字符串，格式参考：["receipt1","ceceipt2"]  \*/  void removeHandledReceipts(string receipts) |