

1、Unity3D引擎开发的游戏必须在游戏界面的主Activity（不一定是闪屏之类的
<action android:name="android.intent.action.MAIN" />）中声明

<meta-data

android:name="unityplayer.ForwardNativeEventsToDalvik"
android:value="true" />

否则会造成浮窗无法移动和点击，例如下图，应该填在红线所指处，因为该Activity才是游戏的主Activity，而不是WelcomeActivity。



```
<activity android:configChanges="locale|fontScale|keyboard|keyboardHidden|mcc|mnc|navigation|orientation|screenLayout|screenSize|smallestScreenSize|touchscreen|uiMode" android:label="@string/app_name" android:launchMode="singleTask" android:name="net.joywii.qysg2d.UnityActivity" android:screenOrientation="sensorLandscape">
    <intent-filter>
        <action android:name="net.joywii.qysghd.guopan"/>
        <category android:name="android.intent.category.DEFAULT"/>
        <meta-data android:name="android.app.lib_name" android:value="main"/>
    </intent-filter>
    <meta-data android:name="unityplayer.ForwardNativeEventsToDalvik" android:value="true"/>
</activity>
<activity android:label="@string/app_name" android:name="cn.kkk.commonsdk.WelcomeAcitivity" android:screenOrientation="sensorLandscape" android:theme="@android:style/Theme.NoTitleBar.Fullscreen">
    <intent-filter>
        <action android:name="android.intent.action.MAIN"/>
        <category android:name="android.intent.category.LAUNCHER"/>
    </intent-filter>
</activity>
```

2、Unity3D引擎下可能导致jar包内的assets无法打进项目内，请手动解压gp_android_sdk.jar，拿到里面的assets资源手动粘贴到项目的asstes内。

3、闪屏的接入（如果接入实在有困难，或者你们有自己的实现方式，可以使用果盘闪屏素材包里面自己实现）

确保在AndroidManifest.xml文件内加入了以下activity

```
<activity android:name="com.flamingo.sdk.view.GPSplashActivity"
    android:configChanges="orientation|keyboardHidden|screenSize"
    android:theme="@android:style/Theme.NoTitleBar.Fullscreen">
    <intent-filter>
        <action android:name="android.intent.action.MAIN" />
        <category android:name="android.intent.category.LAUNCHER" />
    </intent-filter>
</activity>
```

还需要将游戏AndroidManifest.xml文档中原来的主activity
即含有

```
<intent-filter>
    <action android:name="android.intent.action.MAIN" />
    <category android:name="android.intent.category.LAUNCHER" />
</intent-filter>
```

的activity替换其<intent-filter>为

```
<intent-filter>
    <action android:name="com.flamingo.sdk.MAIN" />
    <category android:name="android.intent.category.DEFAULT" />
</intent-filter>
```

```

<activity
    android:name="com.flamingo.demo.guoguoan.MainActivity"
    android:configChanges="orientation|keyboardHidden|screenSize"
    android:label="@string/app_name"
    android:windowSoftInputMode="stateAlwaysHidden"
    android:screenOrientation="sensor"
    android:theme="@android:style/Theme.NoTitleBar.Fullscreen">
    <intent-filter>
        <action android:name="android.intent.action.MAIN" />
        <category android:name="android.intent.category.LAUNCHER" />
    </intent-filter>
</activity>

```

这是游戏原本的Launcher activity

将这里替换为下图的内容

```

<activity
    android:name="com.flamingo.demo.guoguoan.MainActivity"
    android:configChanges="orientation|keyboardHidden|screenSize"
    android:label="@string/app_name"
    android:windowSoftInputMode="stateAlwaysHidden"
    android:screenOrientation="sensor"
    android:theme="@android:style/Theme.NoTitleBar.Fullscreen">
    <intent-filter>
        <action android:name="com.flamingo.sdk.MAIN" />
        <category android:name="android.intent.category.DEFAULT" />
    </intent-filter>
</activity>

```

内如如左图

4、so

确保游戏中libs目录下的每一个文件夹下都含有libplugin_phone.so的文件，否则会在某些机型上导致crash。

比如某游戏下有以下几个文件夹。那么每一个文件夹下都应确保有libplugin_phone.so的文件，该文件可以在sdk提供的资料的libs下的任意一个目录下

- arm64-v8a
- armeabi
- armeabi-v7a

获取。

5、bugly

libs文件夹下有bugly_1.2.8_release.jar，确保将其拷贝到项目中的libs文件夹下，如有需要可以自行替换该jar包的版本。