# 新渠道开发流程

## 渠道文档

1. 通过渠道官方网站/渠道部获取渠道申请参数
2. 将相应SDK及参数保存到x:\project\渠道文档\xxx（SVN提交压缩包）
3. 解压SDK并在最后完成删除（防止SVN提交）
4. 根据SDK客户端要求填写x:\project\渠道文档\渠道SDK信息统计.xlsx（SVN提交）
5. 远程数据库u9渠道参数配置

|  |  |
| --- | --- |
| 表名 | 描述 |
| channel | 根据渠道SDK信息统计.xlsx配置 |
| packageParam | 根据渠道申请参数/游戏ID/渠道ID等配置 |

1. 角标
   1. 来源:渠道角标psd做成4个方向的png或者渠道提供某方向png
   2. 尺寸:512\*512
   3. 存储:sftp:192.168.0.185/go/src/u9/package/channel/xxx/icon/(打包服务器)
   4. 命名约定

|  |  |
| --- | --- |
| 文件 | 描述 |
| 1.png | 左上 |
| 2.png | 左下 |
| 3.png | 右上 |
| 4.png | 右下 |

* 1. 数据库配置
* channel（没有不填写）

|  |  |
| --- | --- |
| **字段** | **内容** |
| Icon\_left\_top | package/channel/xxx/icon/0.png |
| Icon\_left\_bottom | package/channel/xxx/icon/1.png |
| Icon\_right\_top | package/channel/xxx/icon/2.png |
| Icon\_right\_bottom | package/channel/xxx/icon/3.png |

* channel->packageParam->icon\_type

|  |  |
| --- | --- |
| **值** | **说明** |
| 1 | 默认图标 |
| 2 | 左上 |
| 3 | 左下 |
| 4 | 右上 |
| 5 | 右下 |
| 6 | 自定义 |

## ECLIPSE客户端

1. 同目录复制x:\project\Android\hy\_gametool\_muban并命名hy\_gametool\_xxx
2. x:\project\Android\hy\_gametool\_xxx\.project,将name设置为hy\_gametool\_xxx(SVN提交)
3. Eclipse进入SVN检出hy\_gametool\_xxx
4. Eclipse->Refactor->rename

|  |  |
| --- | --- |
| **源** | **新** |
| src/com.hygame/Muban\_MethodManager.java | src/com.hygame/Xxx\_MethodManager.java |
| src/com.hygame/Muban\_ RoleInfo.java | src/com.hygame/Xxx\_RoleInfo.java |

1. Gen->R

|  |  |
| --- | --- |
| **目标** | **内容** |
| AndroidManifest.xml-> manifest->package | com.example.test.xxx |
| MainActivity.java->line 18 | com.example.test.xcs.R |

1. 渠道SDK资源复制

|  |  |
| --- | --- |
| **名称** | **可能行为** |
| assets | 复制 |
| res | 复制 |
| res/values | 通过refactor->rename将复制过去的渠道xml加上”xxx\_”文件前缀 |
| libs | 复制 |
| jin | 复制 |

1. AndroidManifest.xml配置

|  |  |
| --- | --- |
| **名称** | **描述** |
| uses-permission | 渠道SDK文档uses-permission |
| <!-- activity start -->  <!-- activity end --> | 渠道SDK文档activity |
| <!-- 打包生成的参数 -->  <!-- 打包生成的参数end --> | 渠道SDK文档meta-data |
| HY\_CHANNEL\_CODE: channel->id  HY\_CHANNEL\_TYPE: channel->type  HY\_GAME\_ID: product->id |
| 其它要求 | 渠道SDK文档其它要求 |

1. 闪屏
   1. 位置：assets/splash\_photo/
   2. 格式：png
   3. 规则：可滚动播放/可选择横纵方向
   4. 示例

|  |  |
| --- | --- |
| **名称** | **示例** |
| 横向滚动播放 | 0.png 2.png 4.png 6.png |
| 纵向滚动播放 | 1.png 3.png 5.png 7.png |

1. 文件修正

|  |  |
| --- | --- |
| 目标 | 内容 |
| res/values/hy\_strings.xml -> name=”app\_name” | xxx游戏demo |

1. ANDROID代码编写

|  |  |
| --- | --- |
| 目标 | 描述 |
| applicationInit | 程序初始化 |
| initChannelDate | 渠道参数 |
| onCreate | activityCreate |
| doLogin | 登录 |
| doExitQuit:渠道存在退出界面回调时 | onChannelExit  onGameExit |
| doLogout | 注销 |
| startPayAfter | 支付 |
| 其它 | 根据渠道要求 |

1. 渠道包制作

* 创建渠道包目录xxx
* 用APK反编译命令生成反编目录
* 复制所需文件

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **源** | **目标** | **说明** |
| 反编目录/smale | 渠道包目录/smale |  |
| 反编目录/lib | 渠道包目录/lib |  |
| 反编目录/res/values/ids.xml | 渠道包目录/res/values/ids.xml | 资源ID |
| android项目/res | 渠道包目录/res |  |
| android项目/assets | 渠道包目录/assets |  |

* 删除多余文件

|  |  |
| --- | --- |
| **文件** | **说明** |
| 渠道包目录/res/values/hy\_strings.xml | DEMO的资源ID |

* 压缩为xxx.tar
* 上传至/go/src/u9/www/package/channel/xxx/

1. AndroidManifest.xml

将项目目录/ AndroidManifest.xml上传至/go/src/u9/www/package/channel/xxx/

## GO服务端