集成第三方登录和支付：

C++部分加入支付枚举值：

shopDef.h shopDef.cpp

java部分

1、资源加入

（1）Android main project：

Anrooidmanifest 权限，activity

game.properties

assets

proguard.txt

（2）payment project(用于支付)：加入依赖工程（或者依赖库）

2、代码加入

（1）payordermanager中

加入枚举值，

设置枚举值对应的类（登录的类，支付的类，初始化的类），建立对应关系

（2）支付代码provide.java中，如xiaomi.java

初始化：

调用：

回调：

具体可查看91，

新框架已经处理好了整体组织，需要做的是调用SDK实现各个功能

一般可能出现的错误：初始化错误，没有初始化，资源遗漏，参数不对（参数类型不对，或者长度不对等）

以上为客户端接入SDK，

客户端一般还要推动着整个流程，参与到接入支付的有：

客户端，支付服务器，游戏服务器，运营

支付服务器的接入，游戏服务器配置计费点，提醒运营配置回调地址。在开始接入客户端时，提醒支付服务期接入相应的支付（linpeng）；游戏服务器需要配置计费点（fanfei），先配到测试服务器，测试通过后在配到线上，若没配置计费点，则点击商品是无效的；运营配置回调地址（junlong）