

游戏通用功能底层逻辑 Android SDK 封装

deepwaterooo

December 31, 2022

Contents

1 Unity BroadcastReceiver to receive android Broadcast

1

1 Unity BroadcastReceiver to receive android Broadcast

- 有几种不同的方法来实现:
 - 已经实现了的接口的方式, 如:
 - * <https://github.com/deepwateroooMe/deepwateroooSDK/blob/master/dwsdk/src/main/java/com/deepwaterooo/sdk/utils/VoiceVolumnUtil.java>
 - * <https://github.com/deepwateroooMe/deepwateroooSDK/blob/master/dwsdk/src/main/java/com/deepwaterooo/sdk/utils/VoiceVolumnChangedIntereface.java>
 - * https://github.com/deepwateroooMe/Tetris_Unity3D/blob/hotfixTrial/trunk/Assets/Scripts/deepwaterooo/tetris3d/SettingsCallback.cs
 - * 这种需要借助接口来实现安卓 SDK 端 Broadcast 接收后的回调到游戏端
 - 缺点是: 代码耦合太严重, 不方便系统性的源码解耦复用与移植
- 本质上同样也是通过公用 (安卓 SDK 与游戏端) 接口的形式, 但是可以解耦, 借助游戏端 AnroidJavaProxy 帮助
 - 目前只实现了安卓 SDK 静态广播的接收
 - Todo: 游戏端是可以实现动态注册安卓广播, 并可以发送广播的. 这两块可以再测试加深一下
 - 主要参考: <https://blog.csdn.net/yhx956058885/article/details/110949067> 原贴的作者华人应该是想要迷惑众生 (或者是想要我们去思考), 所以它的贴子里埋了无数的 bug. 以后也该明白当搜索不到中文来解决问题, 就直接搜英文. 因为中文能够搜索到的, 是想要把你推向的方向; 中文搜索不到的, 才是自己真正需要钻研该走的路, 爱表哥, 爱生活!!!
- 其它搜索到的思路与印记还包括:
 - <https://www.cnblogs.com/alps/p/11206465.html> 也是接口的方式, 没再细看
 - <http://jeanmeyblum.weebly.com/scripts--tutorials/communication-between-an-and> 拐了拐
 - <https://zdictect.com/code/intercall-between-unity-and-android.html>
- 这个项目里大概有三种不同实现设计的源码, 但目前只测试运行通了一种 (源项目接口方式的一种, + 这里静态广播的第二种), 自己项目中需要的关于音量变化的静态广播
 - 没有删除其余待测试的, 供自己改天再回来进一步地理解消化