

# 游戏通用功能底层逻辑 Android SDK 封装

deepwaterooo

October 16, 2024

## Contents

### 1 Unity BroadcastReceiver to receive android Broadcast

1

## 1 Unity BroadcastReceiver to receive android Broadcast

- 自定义的广播可以收缩到，但是系统广播接收不到；
- 如果静态广播接收不到，有可能是需要动态注册广播
- 实现了【安卓 SDK 注册系统静态，并转发给 Unity 游戏端；Unity 游戏端，动态注册、向 SDK 订阅，系统静态广播的转发】
- 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](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->  
拐了拐
  - \* <https://zditect.com/code/intercall-between-unity-and-android.html>
  - \* <https://answers.unity.com/questions/953402/executing-c-code-on-boot-comple.html>
- 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 **【TODO】: 今天晚上、测试通过, 并修改提交上去**
  - 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/scriptstutorials/communication-between-an-andro>  
拐了拐
    - <https://zditect.com/code/intercall-between-unity-and-android.html>
    - <https://answers.unity.com/questions/953402/executing-c-code-on-boot-completed.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, 和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