Kakao Plugin

각 플랫폼별 파일을 import하여 사용해 주시기 바랍니다.

개요

- 1. 카카오개발자앱등록
- 2. Android Plugin
- 3. los Plugin

개발자 페이지에 로그인하면 내 애플리케이션에서 애플리케이션 추가하기를 선택하여 앱을 등록해줍니다.



플랫폼

플러그인에 사용되는 키값은 네이티브 앱키만 사용이됩니다.

앱에서 카카오 간편 로그인을 사용하기 위해서는 플랫폼에 Android와 IOS가 활성화 되어 있어야 합니다.



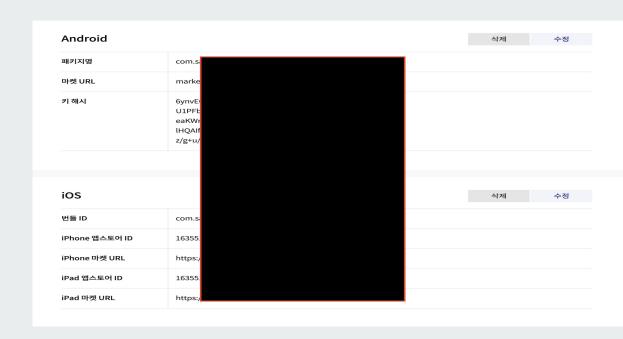
Android	사용중	
IOS	사용중	
Web	(=)	

플랫폼에서 각 패키지 명은 프로젝트의 명과 동일하게 설정합니다.

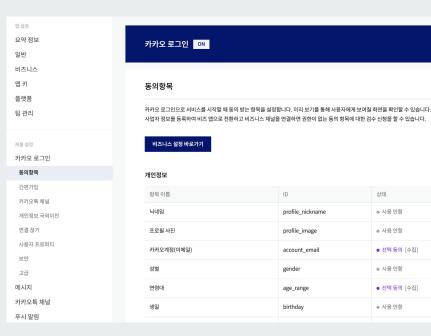
필수 사항

Android: 키해시 IOS: 앱스토어 ID

테스트는 디버그 키해시로 가능하며, 서비스시 릴리즈 키해시 필요합니다.



카카오로그인을 활성화하면수집할정보를 선택할수 있습니다. 추후 선택된 정보를 토큰을 사용하여 제공받을수 있습니다.



동의 화면 미리보기

설정

설정

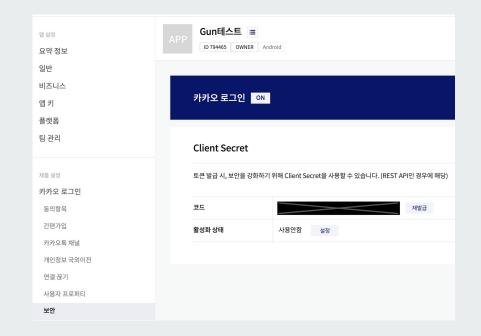
설정

설정

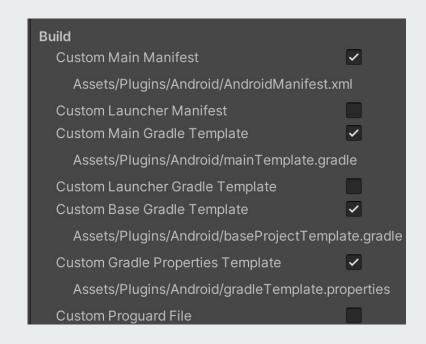
설정

설정

추가로웹뷰를 통해 카카오 로그인(계정입력)을 구현할 시에는 보안탭에서 Client Secret을 사용하여야 합니다.



ProjectSetting에 Build에서 Kakao Sdk를 사용하기 위해서는 다음 항목들이 활성화되어 있어야 합니다.



AndroidManifest

- 인터넷 사용 권한 승인
- 2. Global...
 - 해당 부분은 스크립트로서 sdk init를 위해 선언해줍니다. 만약 다른 초기화 스크립트가 연결되어 있을시 해당 스크립트에서 호출하여 초기화 시켜주셔도 됩니다.
- 3. intent-filter에 카카오 네이티브앱키를 추가해 줍니다.

ex) kakao + "네이티브 앱키"

```
AndroidManifest.xml × 🖞 GlobalApplication.kt × С# AndroidPlugin.cs × 🖞 UKakao.kt × 💏 gradleTemplate.properties × 🖞 KakaoLogin.kt × 🖞 baseProjectTe
       <?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
           xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
          package="com.unity3d.player"
           xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools">
           <uses-permission android:name="android.permission.INTERNET" />
           <application android:name="com.unity3d.player.GlobalApplication" android:theme="@style/UnityThemeSelector">
               <activity android:name="com.unity3d.player.UnityPlayerActivity"
                         android:theme="@style/UnityThemeSelector">
                   <intent-filter>
                       <action android:name="android.intent.action.MAIN" />
                       <category android:name="android.intent.category.LAUNCHER" />
                   </intent-filter>
                   <intent-filter>
                       <data android:host="oauth"</pre>
                             android:scheme="kakaoea
                   </intent-filter>
                   <meta-data android:name="unityplayer.UnityActivity" android:value="true" />
               </activity>
           </application>
       </manifest>
```

mainTemplate

dependencies에 사용할 카카오 sdk버전을 선언해 줍니다.

baseProjectTemplate

각각 maven 부분을 추가해 줍니다.

dependencies의 gradle의 경우유니티 버전과 사용하는 kakao SDK의 버전을 확인하고 설정해주어야합니다. (대체로초기 세팅으로가능)

```
🖁 AndroidManifest.xml 🗴 🚦 GlobalApplication.kt 🗴 C# AndroidPlugin.cs 🗴 🚦 UKakao.kt 🗴 📲 gradleTemplate.properties 🗴 🚦 KakaoLogin.kt 🗴 💋 baseProjectTemplate.gradle
        allprojects {
            buildscript {
                 repositories {**ARTIFACTORYREPOSITORY**
                     google()
                     icenter()
                            mavenCentral()
                            maven { url 'https://devrepo.kakao.com/nexus/content/groups/public/' }
                 dependencies {
                     classpath 'com.android.tools.build:gradle:4.0.0'
                     **BUILD SCRIPT DEPS**
            repositories {**ARTIFACTORYREPOSITORY**
                 google()
                 jcenter()
                 flatDir {
                     dirs "${project(':unityLibrary').projectDir}/libs"
                        mavenCentral()
                        maven { url 'https://devrepo.kakao.com/nexus/content/groups/public/' }
        task clean(type: Delete) {
            delete rootProject.buildDir
```

gradleTemplate.properties

enableJetifier과 useAndroidX 모두 true로 설정되어 있어야 합니다.

Android Plugin 스크립트(Kotlin)

kakao SDK를 초기화 해주는 스크립트입니다.

AndroidManifest application에 선언되었던 스크립트입니다.

```
AndroidManifest.xml × 🛔 GlobalApplication.kt × C# AndroidPlugin.c
         package com.unity3d.player
         import android.app.Application
         import com.kakao.sdk.common.KakaoSdk
         class GlobalApplication : Application(){
             override fun onCreate() {
                  super.onCreate()
                  KakaoSdk.init(this, "네이티브 앱키")
```

Android Plugin 스크립트(Kotlin)

카카오로그인을실행하는 스크립트입니다.

```
, AndroidManifest.xml 🗴 🏥 GlobalApplication.kt 🗴 🏥 Users/.../UKakao.kt 🗴 C# AndroidPlugin.cs 🗴 👸 Assets/.../UKakao.kt 🗴 🛃 gradleTemplate.properties 🗡
       package com.unity3d.player
       import com.kakao.sdk.auth.model.OAuthToken
       import com.kakao.sdk.user.UserApiClient
       import com.unity3d.player.UnityPlayer
       class UKakao {
          fun KakaoLogin() {
              // 로그인 공통 callback 구성
              val callback: (OAuthToken?, Throwable?) -> Unit = { token, error ->
                   if (error != null) {
                       com.unity3d.player.UnityPlayer.UnitySendMessage("SignInPassApp(Clone)","KakaoPluginError",error.toString())
                      //Log.e(TAG, "로그인 실패", error)
                      println("로그인 실패 : $error")
                   else if (token != null) {
                       com.unity3d.player.UnityPlayer.UnitySendMessage("SignInPassApp(Clone)", "RequestKakaoToken", token.accessToken)
                      //Log.i(TAG, "로그인 성공 ${token.accessToken}")
                      println("로그인 성공 ${token.accessToken}")
       // 카카오톡이 설치되어 있으면 카카오톡으로 로그인, 아니면 카카오계정으로 로그인
              if (UserApiClient.instance.isKakaoTalkLoginAvailable(UnityPlayer.currentActivity)) {
                   UserApiClient.instance.loginWithKakaoTalk(UnityPlayer.currentActivity, callback = callback)
              } else {
                   com.unity3d.player.UnityPlayer.UnitySendMessage("SignInPassApp(Clone)","KakaoPluginError","nonKakao")
```

Android Plugin UnitySendMessage Method

메시지를 전달받는 메서드의 경우 파라미터는 string으로 받고 public으로 선언되어 있어야 정상적으로 data를 받을 수 있습니다.

카카오가 설치되어 있지 않을 경우 nonKakao의 오류메시지를 반환해주어 해당 기획에 따라 오류 처리를 해주시면 됩니다.

```
public void RequestKakaoToken(string code)
   UIUtility.DisableLoadingPage();
   PlatformTokenData _data = new PlatformTokenData();
    data.access token = code:
   PlayerManager.platformTokenData = _data;
   KakaoSignIn _kakao = new KakaoSignIn();
   _kakao.RequetGetCustomToken(code);
   PlayerManager.platformTokenData.access_token = code;
   DestroyImmediate(gameObject);
public void KakaoPluginError(string code)
   UIUtility.DisableLoadingPage();
   Debug.LogError( message: "kakao error : " + code);
   if (code.Contains("nonKakao"))
       KakaoSignIn _kakao = new KakaoSignIn();
       _kakao.SignInKaKaoWhithWebView();
       DestroyImmediate(gameObject);
       DestroyImmediate(gameObject);
```

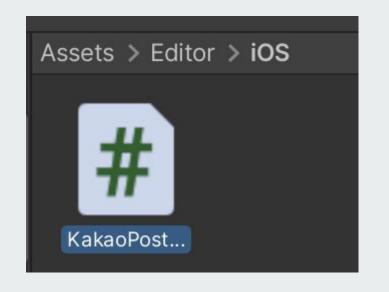
해당 프로젝트의 경우 카카오 앱이 없을 경우 카카오 로그인 웹페이지를 띄우게 연결해두었습니다.

Android Plugin

안드로이드의경우 빌드시 기존 프로젝트와의 plugin 충돌이 일부 나타납니다.

충돌이 있는 plugin의 경우 삭제 후 빌드를 진행하여 주시기 바랍니다.

Assets에 Editor폴더를 만들어주고 안에 iOS폴더를 만들어 스크립트를 하나 추가해 줍니다. 위 스크립트가 들어가야 빌드시 WorkSpace Plist에 카카오로그인에 필요한 값이 세팅된채로빌드본이 나오게 됩니다.



해당 스크립트를 열어 Android와 동일하게 카카오개발자에서 발급받은 네이티브앱키를 해당부분에 넣어줍니다.

```
C# UlFollow.cs × C# UlAlert.cs × AndroidManifest.xml × C# AndroidPassAuth.cs × C# PostProcessor.cs × C# losPostProcess.cs × C# KakaoPostprocess.cs × C# LosPostProcess.cs × C
```

KakaoGetSocialUnityBridg e 파일을 열어서 UnitySendMessage부분을 수정해 줍니다.

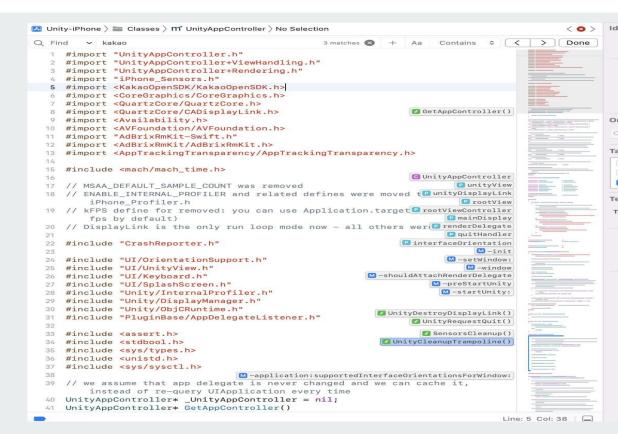
마지막인자값은수정이 필요할시 Xcode로 열어서 수정해주시기바랍니다. (현재 Obj-C로 작성되어 있습니다.)

```
m KakaoGetSocialUnitvBridge.mm
             KakaoGetSocialUnityBridge
                                                                                                                                          ₽ =0 |
KakaoGetSocialUnityBridge > No Selection
 2 #import <KakaoOpenSDK/KakaoOpenSDK.h>
       void _sendKakaoLogin()
           if ( ! [[KOSession sharedSession] isOpen] ) {
                NSLog(@"in isOpen condition");
                [[KOSession sharedSession] close];
                NSLog(@"Old session closed");
           [[KOSession sharedSession] openWithCompletionHandler:^(NSError *error) {
                if (error) {
                    NSLog(@"login failed. - error: %@", error);
                   UnitySendMessage("SignInPassApp(Clone)", "KakaoPluginError", [[error localizedDescription] UTF8String]);
               else {
                   NSLog(@"login succeeded.");
                   NSString *_token = [[NSString alloc] initWithString:KOSession.sharedSession.token.accessToken];
                                    UnitySendMessage("SignInPassApp(Clone)", "RequestKakaoToken", [_token UTF8String]);
           }];
       void _sendKakaoLogout()
           [[KOSession sharedSession] logoutAndCloseWithCompletionHandler:^(BOOL success, NSError *error) {
                    NSLog(@"failed to logout. - error: %@", error);
                   UnitySendMessage("SignInPassApp(Clone)", "KakaoPluginIOSLog", [[error localizedDescription] UTF8String]);
                else {
                    NSLog(@"logout succeeded.");
                   UnitySendMessage("SignInPassApp(Clone)", "KakaoPluginIOSLog", "success");
42 }
```

현재 상태로 빌드시 kakao 로그인이 정상 작동되지 않으면 UnityAppController에 delegate를 직접 추가하는 작업이 필요합니다.

-> 다음장 내용

빌드후workspace파일을 열어 UnityAppController부분 상단에#import <KakaoOpenSDK/KakaoO penSDK.h>를 선언해 줍니다.



app openURL 부분에 if([KOSession isKakaoAccountLoginCallback:url]) { return [KoSession handleOpenURL:url]; } 을 추가해 줍니다.

```
₹ Find
                                                 3 matches
                                                                      Contains
    @implementation UnityAppController
273
    #endif
274
275
    // UIApplicationOpenURLOptionsKey was added only in ios10 sdk, while we
        still support ios9 sdk
    - (BOOL)application:(UIApplication*)app openURL:(NSURL*)url
        options: (NSDictionary<NSString*, id>*)options
277
    -{
278
        id sourceApplication =
            options[UIApplicationOpenURLOptionsSourceApplicationKev],
            annotation = options[UIApplicationOpenURLOptionsAnnotationKey];
279
280
        NSMutableDictionary<NSString*, id>* notifData = [NSMutableDictionary
            dictionaryWithCapacity: 3];
281
        if (url)
282
        ₹
283
            notifData[@"url"] = url;
284
            UnitySetAbsoluteURL(url.absoluteString.UTF8String);
        if (sourceApplication) notifData[@"sourceApplication"] =
286
            sourceApplication;
287
        if (annotation) notifData[@"annotation"] = annotation;
288
        if ([KOSession isKakaoAccountLoginCallback:url]) {
289
                 return [KOSession handleOpenURL:url];
290
291
        AppController SendNotificationWithArg(kUnityOnOpenURL, notifData);
293
        return YES;
294
    - (BOOL)application: (UIApplication *)application
        continueUserActivity:(NSUserActivity *)userActivity
297
    #if defined(__IPHONE_12_0) || defined(__TVOS_12_0)
        restorationHandler:(void (^)(NSArray<id<UIUserActivityRestoring> > *
            _Nullable restorableObjects))restorationHandler
299
        restorationHandler:(void (^)(NSArray * _Nullable))restorationHandler
    #endif
302
    {
        NSURL* url = userActivity.webpageURL;
304
            UnitySetAbsoluteURL(url.absoluteString.UTF8String);
306
        return YES;
```