

## 易接网游母包接入的特殊说明

上海雪鲤鱼计算机科技有限公司

[illegible]

一、术语及缩略词.....	3
1、什么叫母包和渠道包? .....	3
2、什么叫 channelId? .....	3
二、常见问题.....	3
1、如何切换帐号? .....	3
2、浮标的显示与隐藏.....	3
3、易接工具有计费点配置的为什么支付界面无法显示? .....	3
4、如何区分不同的渠道? .....	4
5、关于渠道的特殊处理.....	4
二、需要特殊处理的渠道说明.....	4
1、乐玩.....	4
进入游戏接口.....	5
2. 快用.....	5
上报用户角色信息接口（必接） .....	5

# 一、术语及缩略词

## 1、什么叫母包和渠道包？

开发者首先要做的就是参照易接 SDK 的接入说明文档 (<http://www.1sdk.cn/download.html>) 来将易接 SDK 集成到游戏项目当中。然后直接运行项目，观察是否成功调用了初始化，登录，支付等函数，这时候运行项目所编译出的 apk 包称之为“母包”。顾名思义，这个 APK 包用于生成包含渠道 SDK 的“渠道包”，“渠道包”就是用于提交给各渠道审核，审核通过之后分发给最终玩家的 APK 包。

简单来说，“母包”就是 游戏代码 + 易接 SDK；“渠道包”就是将母包导入易接工具，选择各个渠道，填入相应参数编译出来的 APK 包。

## 2、什么叫 channelId？

这是易接分配的支付渠道标识，此 id 可区分渠道，在易接后台有相应的渠道对照表

# 二、常见问题

## 1、如何切换帐号？

因为不同的 SDK 切换帐号返回的回调不同，所以我们的帐号切换没有单独的标志 你只需要按照下面的逻辑处理了帐号切换就没有问题，

onLogout //标示用户已登出，游戏收到此消息通常情况下，需要主动调用登陆接口。

onLoginSuccess //收到此消息：新用户登陆成功，游戏需要比较新用户的渠道用户 ID 和之前已经登陆的渠道用户 ID 是否有变化，如果有变化游戏需执行登陆校验流程（有可能切换账号引起此消息调用）

onLoginFailed//用户登陆失败，游戏收到此消息通常情况下，需要主动调用登陆接口

## 2、浮标的显示与隐藏

请确保母包中以及接入了易接的生命周期的相关接口

onPause、onResume、onStop、onDestroy

## 3、易接工具上有计费点配置的为什么支付界面无法显示？

请保证易接工具上填写的计费点信息与支付接口的商品名称和商品价格相匹配，对于后台有计费点配置的，请三者保持一致，否则会导致支付界面显示不出来的问题。

## 4、如何区分不同的渠道？

可以通过判断 AndroidManifest.xml 文件中的 meta-data 的值区分不同的渠道，在易接后台有相应的渠道对照表，针对需要特殊处理的渠道，可以使用这个 **channelId** 值区分不同的渠道。

```
<meta-data
    android:name="com.snowfish.channelId"
    android:value="{4ff036a1-3254eafe}" >
</meta-data>
```

Java、u3d、cocos 可以使用如下方法：

```
value = IUtils.getMetaDataString(context, "com.snowfish.channelId");
```

FlashAir 可以使用如下方法：

```
SFOneHelper.getInstance().getMetaData("com.snowfish.channelId");
```

返回值在 `onCallbackEvent` 中

## 5、关于渠道的说明

有些渠道会有特殊的接口说明，具体请参考渠道的“参数填写帮助”，比如下图

## 二、需要特殊处理的渠道说明

### 1、乐玩

channelId: {2BE115F0-3999EFA6}

## 进入游戏接口

注：如果选择服务器和进入游戏是同一时间，则不需要调用此接口，请确保母包中已接入选择服务器的接口。

调用接口：**SFOneHelper.setData(Context context,String key, Object value);**

接口描述：

@key 键值定义如下：enterGame

@value 请按要求传入 json 格式的字符串，JSONObject 键值定义如下

```
JSONObject roleInfo = new JSONObject();
```

```
roleInfo.put("roleId", "1");//当前登录的玩家角色 ID，必须为数字
```

```
roleInfo.put("roleName", "猎人");//当前登录的玩家角色名，不能为空，不能为 null
```

```
roleInfo.put("roleLevel", "100");//当前登录的玩家角色等级，必须为数字，且不能为 0，若无，传入 1
```

```
roleInfo.put("zoneId", "1");//当前登录的游戏区服 ID，必须为数字，且不能为 0，若无，传入 1
```

```
roleInfo.put("zoneName", "阿狸一区");//当前登录的游戏区服名称，不能为空，不能为 null
```

```
roleInfo.put("balance", "用户游戏币余额");//用户游戏币余额，必须为数字，若无，传入 0
```

```
roleInfo.put("vip", "1");//当前用户 VIP 等级，必须为数字，若无，传入 1
```

```
roleInfo.put("partyName", "无帮派");//当前角色所属帮派，不能为空，不能为 null，若无，传入“无帮派”
```

调用方法：

```
SFOneHelper.setData(context,"enterGame",data.toString());
```

## 2. 快用

channelId：{CBD29905-6C9CC89B}

## 上报用户角色信息接口（必接）

**public static void setData(Context context, String key,Object value)**

接口描述：

setdata 接口中 value 请按要求传入 json 格式的字符串，JSONObject 键值定义如下

```
JSONObject roleInfo = new JSONObject();
```

```
gameinfo.put("roleId", "1");
```

```
gameinfo.put("roleName", "猎人");
```

```
gameinfo.put("roleLevel", "100");
```

```
gameinfo.put("zoneId", "1");
```

```
gameinfo.put("zoneName", "阿狸一区");
```

```
gameinfo.put("balance", "用户游戏内虚拟货币余额");
```

```
gameinfo.put("vip", "角色 vip 等级");
gameinfo.put("partyName", "角色所在公会");
```

接口 key 键值定义如下表，

接口	key	value	接口描述	是否必接	调用示例
setdata	createrole	JSONObject	创建角色	是	SFOnlineHelper.setData(context, "createrole", roleInfo.toString());
	levelup	JSONObject	角色升级	是	SFOnlineHelper.setData(context, "levelup", roleInfo.toString());
	gamestart	JSONObject	进入游戏	是	SFOnlineHelper.setData(context, "gamestart", roleInfo.toString());
	gameexit	JSONObject	退出游戏	是	SFOnlineHelper.setData(context, "gameexit", roleInfo.toString()); 详情参考接入说明 <a href="http://www.1sdk.cn/cbd299056c9cc89b.html">http://www.1sdk.cn/cbd299056c9cc89b.html</a>
	onStart	NULL(传空即可)	生命周期 onStart 中调用该接口	是	SFOnlineHelper.setData(context, "onStart", "");

### 注意：

- 1、游戏在角色创建、角色升级、和进入游戏，退出游戏时需要上报用户角色信息，不接则会面临包被退回此方法游戏必须先用 log 查看工具自测，TAG=AGPlatformManager
- 2、请确保调用了易接 activity 生命周期的方法，否则会退回游戏包。
- 3、易接的 logout 接口对应快用的切换账号接口，必须在进入游戏界面或者游戏内部设置对应的入口或者按钮接入，否则会退回游戏包。