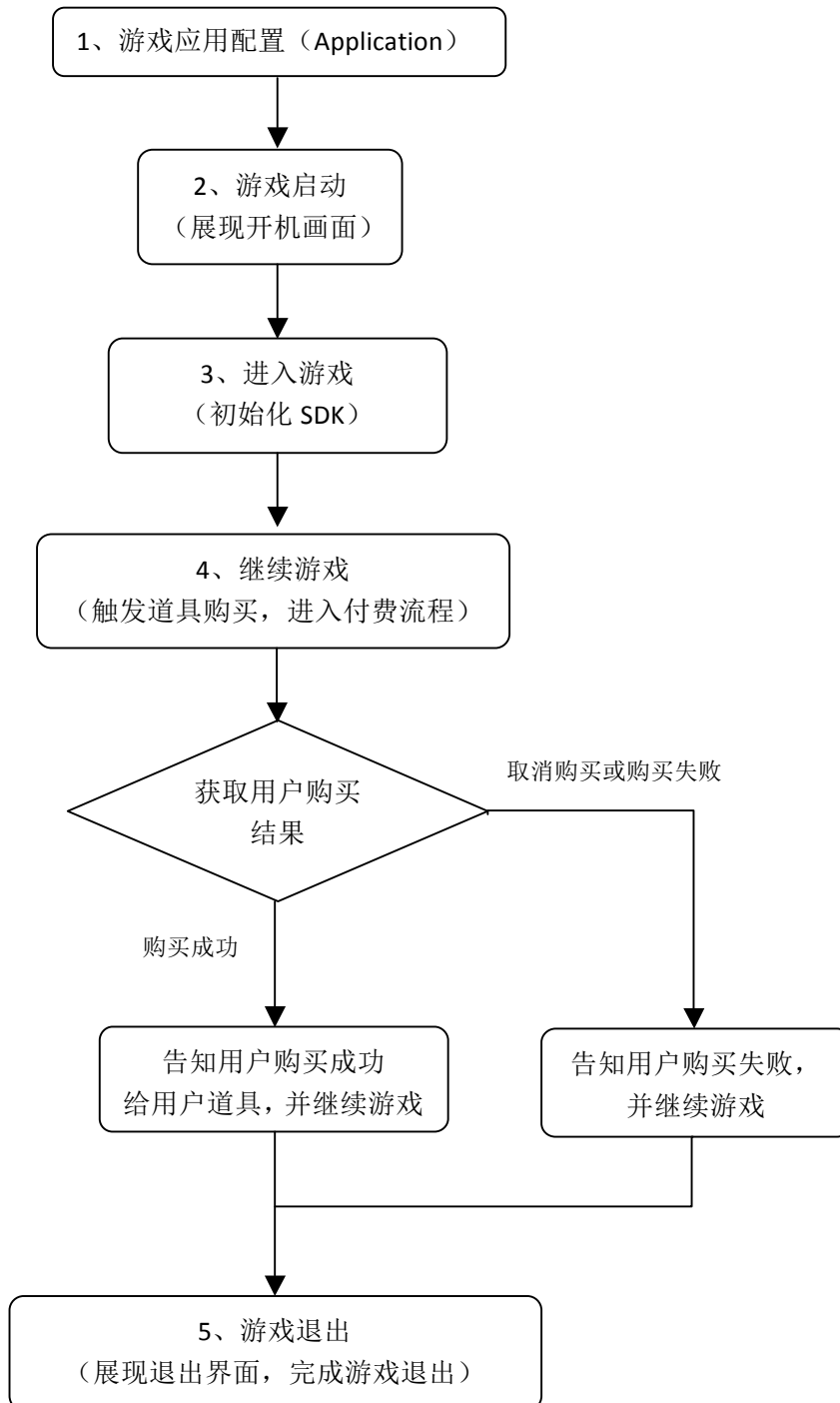

5网单机SDK开发文档

1 总体流程



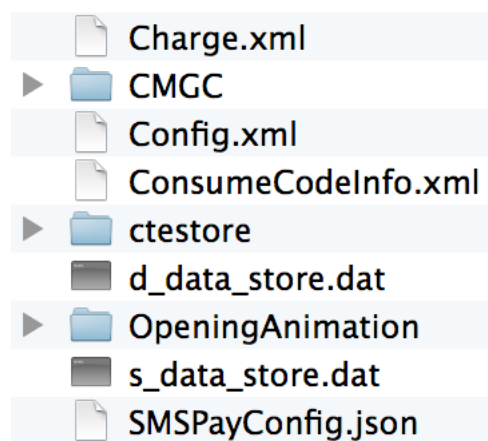
2 接入准备工作

请将原先接入过 SDK 的资源文件、jar 包等全部删除。

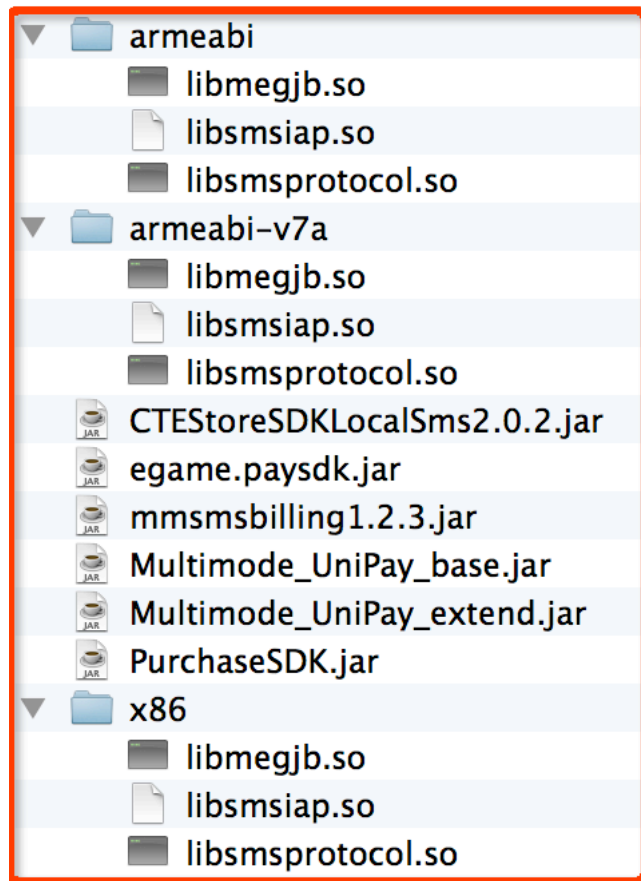
2.1 添加 SDK 资源

SDK 目录中包含 SDK 的资源文件，请复制 SDK 目录中的所有目录与文件，并拷贝至各自的游戏工程中，如下：

1) 【assets】下的文件



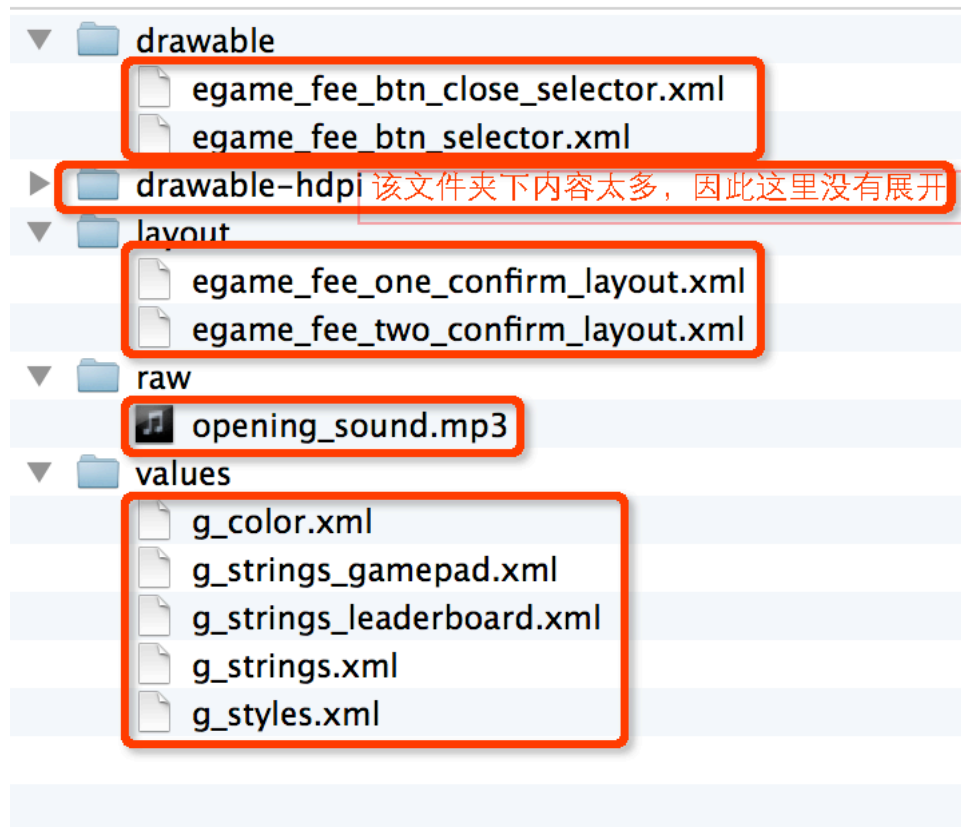
2) 【libs】下的文件



3) 【runtime】下的文件

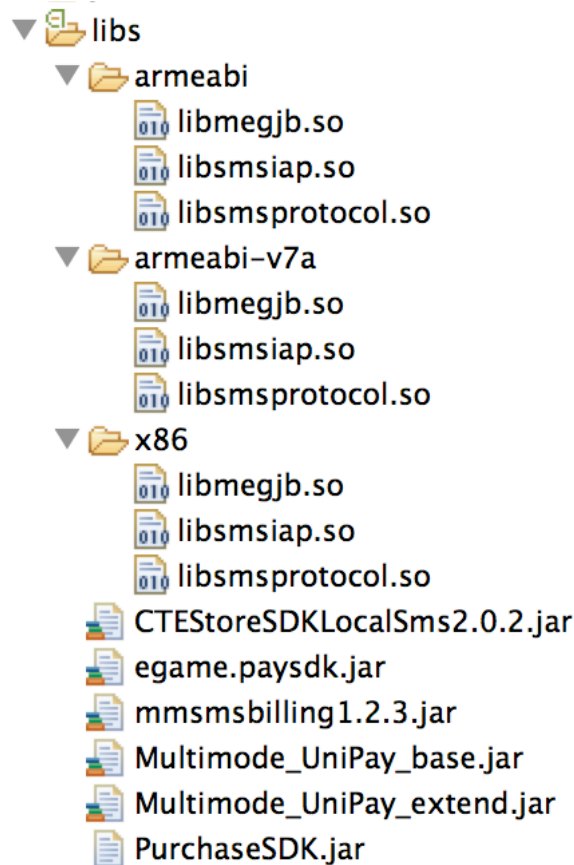


4) 【res】下的文件

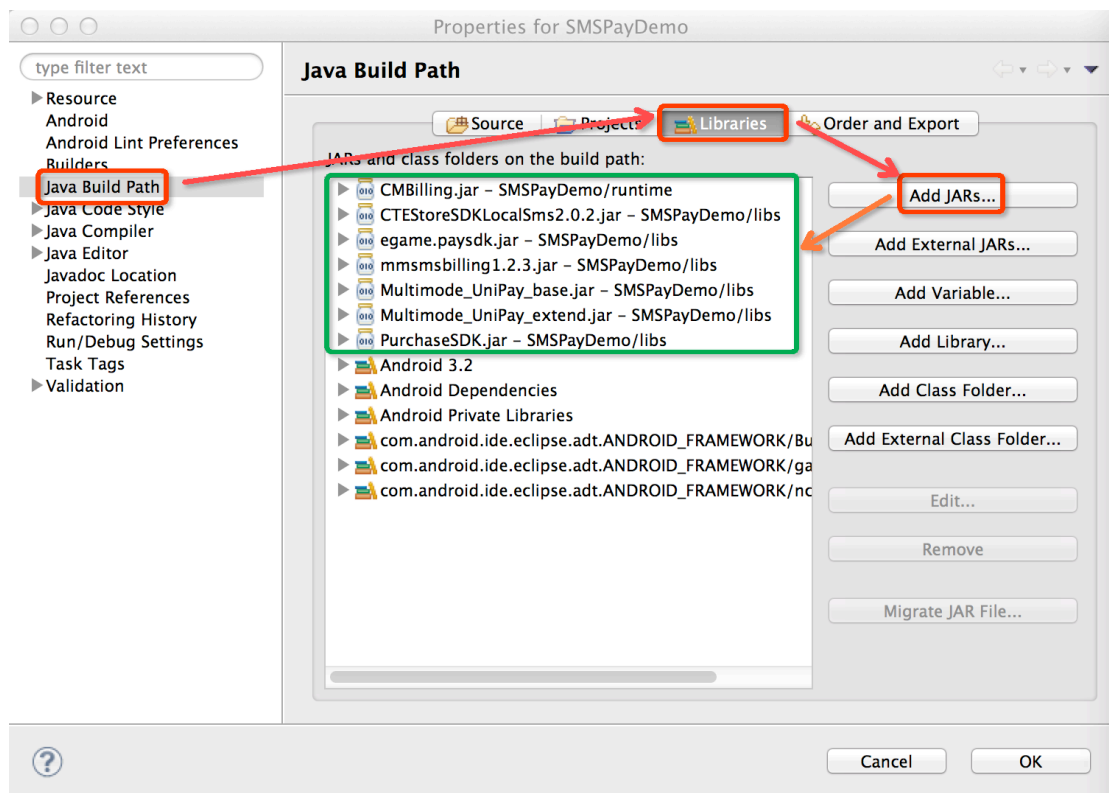


2.2 添加 SDK 资源

1) refresh 你的工程，此时工程 libs 下应包含如下：



2) 在工程【Java Build Path】中添加 jar 包:



3) 配置【AndroidManifest.xml】

在<application>中加入如下 activity 及 meta-data 标签:

```
<!-- 移动GC -->
<activity android:name="cn.cmgame.billing.ui.GameOpenActivity"
    android:theme="@android:style/Theme.NoTitleBar.Fullscreen"
    android:screenOrientation="sensor">
    <intent-filter>
        <action android:name="android.intent.action.CHINAMOBILE_OMS_GAME" />
        <category android:name="android.intent.category.CHINAMOBILE_GAMES" />
    </intent-filter>
</activity>

<!-- 移动MM -->
<receiver android:name="mm.sms.purchasesdk.sms.SMSReceiver">
    <intent-filter android:exported="false" android:priority="2147483647">
        <action android:name="aspire.iap.SMS_SEND_ACTION" />
        <action android:name="aspire.iap.SMS_DELIVERED_ACTION" />
    </intent-filter>
</receiver>

<!-- 电信天翼空间 -->
<activity
    android:name="com.estore.ui.CTEStoreSDKActivity"
    android:screenOrientation="portrait"
    android:theme="@android:style/Theme.Translucent">
</activity>
<activity
    android:name="billingSDK.billingDemo.Telecom_CTE_Activity">
</activity>

<!-- 电信爱游戏 -->
<activity
    android:name="cn.egame.terminal.paysdk.EgamePayActivity"
    android:theme="@android:style/Theme.Translucent.NoTitleBar.Fullscreen">
</activity>
<!-- 渠道号标签,如果没有此值,则为本平台,有此值则为外放渠道 -->
<!-- <meta-data android:name="EGAME_CHANNEL" android:value="80001001" /> -->

<!-- 联通 -->
<meta-data android:name="wostore_billing_sms" android:value="true"/>
<meta-data android:name="wostore_billing_otherpay" android:value="true"/>
<meta-data android:name="wostore_billing_chinaunicom" android:value="true"/>
</application>
```

然后增加 uses-permission, 如下 (注意, 不要遗漏也不要重复):

```
<uses-permission android:name="android.permission.WAKE_LOCK" />
<uses-permission android:name="android.permission.WRITE_EXTERNAL_STORAGE" />
<uses-permission android:name="android.permission.INTERNET" />
<uses-permission android:name="android.permission.ACCESS_NETWORK_STATE"></uses-permission>
<uses-permission android:name="android.permission.ACCESS_WIFI_STATE" />
<uses-permission android:name="android.permission.CHANGE_WIFI_STATE"></uses-permission>
<uses-permission android:name="android.permission.CHANGE_NETWORK_STATE"></uses-permission>
<uses-permission android:name="android.permission.SEND_SMS" />
<uses-permission android:name="android.permission.READ_PHONE_STATE"/>
<uses-permission android:name="android.permission.READ_CONTACTS" />
<uses-permission android:name="android.permission.MOUNT_UNMOUNT_FILESYSTEMS"/>
<uses-permission android:name="android.permission.DISABLE_KEYGUARD" />
<uses-permission android:name="android.permission.RECEIVE_SMS" />
```

3 详细接口

3.1 应用程序加载

游戏开发者在集成SDK，务必先自定义全局Application。

Application里面代码必须包含下行代码(注意：该接口必须放在Application中进行加载，不可放在Activity的onCreate中)：

示例代码如下：**(注意：该类的package路径应用必须与AndroidManifest.xml中的一致，如下代码示例中，黄色标注，否则游戏无法正常启动)。**

```
package cn.cmgame.sdk;  
  
public class CmgameApplication extends Application {  
    public void onCreate() {  
        try {  
            System.loadLibrary("megjb");  
        } catch (Exception e){...}  
    }  
}
```

AndroidManifest.xml中配置：

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>  
<manifest xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"  
    package="cn.cmgame.sdk"  
    android:versionCode="2" android:versionName="1.2">  
    <application android:icon="@drawable/icon"  
        android:label="@string/app_name" android:name=".CmgameApplication">  
        .....  
    </application>  
</manifest>
```

可参考Demo中的例子，也可以直接使用demo中的

【CmgameApplication.java】。若使用CmgameApplication.java，那么别忘了**package路径必须与AndroidManifest.xml中的一致！**

3.2 游戏接口

3.2.1 游戏初始化

在游戏主入口activity的onCreate中对SDK进行初始化：

```
SmsPayFactory.init(MainActivity.this);
```

3.2.2 游戏音效接口

使用该接口查询SDK自带的音效设置中（其实只是为了移动游戏基地）是否开启了音效：

```
boolean isMusicEnabled = SmsPayFactory.getInstance().isMusicEnabled();
```

如果返回false，则游戏中应关闭音效。返回true，则根据游戏自身情况开启或关闭音效。

3.2.3 更多游戏接口

使用该接口弹出更多游戏的展示：

```
SmsPayFactory.getInstance().viewMoreGames(MainActivity.this);
```

3.2.4 退出游戏接口

在游戏准备退出的时候调用这个接口：

```
SmsPayFactory.getInstance().exitGame(MainActivity.this, new
SmsExitGameListener() {

    @Override
    public void onExitGameConfirmExit() {
        MainActivity.this.finish();
    }

    @Override
    public void onExitGameCancelExit() {
```



```
    }  
});
```

请在onExitGameConfirmExit及onExitGameCancelExit做相应处理。前者表示用户确认退出，后者表示用户取消了退出。

3.2.5 支付接口

```
SmsPayFactory.getInstance().pay(MainActivity.this, 0, new  
SmsPurchaseListener() {  
  
    @Override  
    public void onPurchaseSucceed() {  
        Toast.makeText(MainActivity.this, "Pay succeed.",  
Toast.LENGTH_LONG).show();  
    }  
  
    @Override  
    public void onPurchaseInfo(String msg) {  
        Toast.makeText(MainActivity.this, "Pay info: " +  
msg, Toast.LENGTH_LONG).show();  
    }  
  
    @Override  
    public void onPurchaseFailed(String msg) {  
        Toast.makeText(MainActivity.this, "Pay failed. " +  
msg, Toast.LENGTH_LONG).show();  
    }  
  
    @Override  
    public void onPurchaseCanceled() {  
        Toast.makeText(MainActivity.this, "Pay canceled.",  
Toast.LENGTH_LONG).show();  
    }  
}, false);
```

SmsPayFactory.getInstance().pay的第一个参数为Content，第二参数是计费点编号，第三个参数用于处理返回结果，第四个参数目前统一填写false。请在收到消息onPurchaseSucceed后进行游戏道

具发放。

4 混淆设置

打包apk前，需要进行混淆设置。打开文件【proguard.cfg】，加入如下设置：

```
-libraryjars runtime/CMBilling.jar
-libraryjars libs/mmsmsbilling1.2.3.jar
-libraryjars libs/Multimode_UniPay_base.jar
-libraryjars libs/Multimode_UniPay_extend.jar
-libraryjars libs/CTEStoreSDKLocalSms2.0.2.jar
-libraryjars libs/egame.paysdk.jar

-dontwarn cn.cmgame.**
-keep class cn.cmgame.billing.** { *; }
-keep class cn.cmgame.sdk.** { *; }

# FOR MMBilling
-keep class mm.sms.purchasesdk.**
-keep class mm.sms.purchasesdk.** {*;}

# FOR UnicomBilling
-keep class com.unicom.**
```

```
-keep class com.unicom.** {*;}  
  
-keep class com.alipay.**  
-keep class com.alipay.** {*;}  
-keep class com.unipay.**  
-keep class com.unipay.** {*;}  
  
# FOR Telecom_CTE  
-keep class com.estore.**  
-keep class com.estore.** {*;}  
  
# FOR Telecom_EGame  
-dontwarn cn.egame.terminal.szpay.**  
-keep class cn.egame.terminal.szpay.**{*;}  
-dontwarn cn.egame.terminal.msmpay.**  
-keep class cn.egame.terminal.msmpay.**{*;}  
-keep class egame.terminal.jni.protocol.**{*;}  
-dontwarn cn.egame.terminal.alipay.**  
-keep class cn.egame.terminal.alipay.**{*;}  
-dontwarn com.alipay.android.app.**  
-keep class com.alipay.android.app.**{*;}  
-dontwarn cn.egame.terminal.egameforonlinegame.**
```

```
-keep class
```

```
cn.egame.terminal.egameforonlinegame.**{*;}}
```

```
-keepclasseswithmembernames class * { native  
<methods>;}
```