

# 单机计费 SDK v3.1 CP 使用文档

## 目录

单机计费 SDK v3.1 CP 使用文档 .....	1
一、 版本更新说明 .....	3
二、 游戏申报 .....	3
A . 本平台单机产品申报 .....	3
1. 登录商务合作管理平台，点击左侧 普通单产品-创建产品 .....	3
2. 按要求申报产品并上传截图、提交 .....	4
3. 获取配置文件 .....	4
B . 渠道外放单机申报 .....	5
1. 登录商务合作管理平台，点击左侧 产品发行（CP）-产品管理-创建产品 .....	5
外放产品包名特别注意事项 .....	6
三、 计费 SDK 嵌入过程 .....	7
1. 将“feeInfo.dat” 放入 Android 项目中的 assets 文件夹内 .....	7
2. 设置 AndroidManifest.xml .....	7
3. 复制 SDK 文件包中 Libs 目录下的文件至 Android 项目中的 Libs 目录 .....	8
4. 复制 SDK 文件包中 Res 目录下的文件至 Android 项目中的 Res 目录 .....	8
5. 调用支付方法 .....	9
四、 常见问题 .....	11
1. 关于包名与配置文件一致的问题（-103 错误） .....	11

2. 代码混淆配置.....	11
3. 外放游戏测试短信上行时如何查看渠道号.....	12
附录： .....	14

## 一、版本更新说明

- 整合外放渠道 SDK，外放渠道 SDK 将不再提供单独 SDK。
- 优化计费弹出界面，提高兼容性。
- 优化低端机支付体验。

## 二、游戏申报

### A. 本平台单机产品申报

1. 登录商务合作管理平台，点击左侧 普通单产品-创建产品

2014-2-27 16:42:16 星期四

 游戏运营中心平台管理系统

我的工作区

合作方管理

普通单产品

创建产品

产品管理(厂商)

测试管理

短代错误查询

第三方错误查询

游戏包产品

活动产品

采购产品

结算管理

产品发行(CP)

普通单产品 > 创建产品

厂商简称: 深圳创梦

产品类别: 普通单产品

产品名称:

产品类型:

产品分类:

支付类型:

产品子类:

版权有效日期:

视频地址:

蚂蚁屋游戏:

游戏介绍:

## 2. 按要求申报产品并上传截图、提交

产品类别：普通单产品	创建时间：2013-11-25
厂商简称：炫彩	征集主题：
产品名称：单机测试	合作方代码：C09133
产品代码：110222379893	产品类型：单机游戏
产品分类：角色扮演	渠道代码：MC099888
游戏包名：cn.play.egamesmsoffline	产品子类：Android
支付类型：根据关卡或道具计费(试玩转激)	计费类型：短信计费
版权有效日期：2016-12-08	视频地址：
蚂蚁屋游戏：否	
游戏介绍：1234567890	
游戏攻略： <a href="#">游戏攻略</a>	
游戏DEMO： <a href="#">游戏DEMO</a>	
版权证明： <a href="#">版权证明</a>	

### 注意事项

- 产品类型请选择 **“单机游戏”**
- 游戏包名请正确填写，提交后不能修改包名为（工程文件 MainActivity.java 中的 **“package=”**）
- 支付类型请选择 **“根据关卡或道具计费（试玩转激活）”**
- 计费类型选择 **“短信计费”**
- **道具别名系统会自动生成。**
- 游戏截图请按要求截取上传
- 游戏 ICON 图请使用游戏安装后的图标

## 3. 获取配置文件

审核通过后，点击左侧 普通单产品-产品管理（厂商），下载系统生成的配置文件，即 **“feeInfo.dat”**



## B. 渠道外放单机申报

1. 登录商务合作管理平台，点击左侧 产品发行（CP）-产品管理-创建产品；其他步骤及注意  
与本平台单机产品类似，

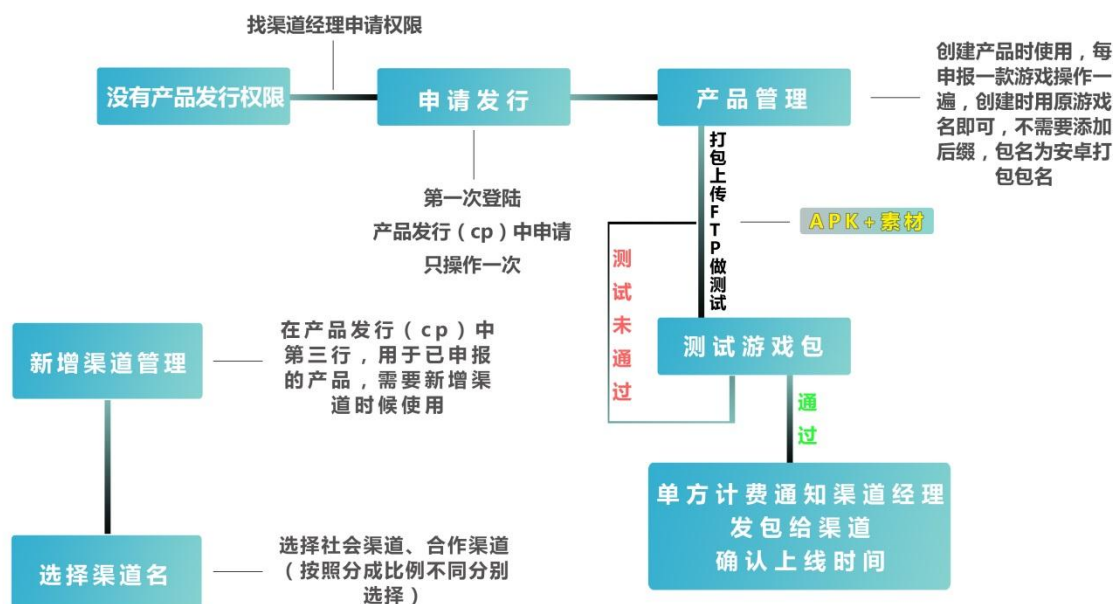


若没有“产品发行（CP）”说明暂无发行产品权限，请联系渠道经理申请权限。获得权限后进入产品发行（CP）-“申请发行”（注：第一次登陆产品发行（CP）中只操作一次）。

创建产品时，使用原游戏名即可，无需添加[爱游戏]后缀。审核通过后，可通过系统获取配置

文件。可参见流程图。

## 外放游戏申请流程



## 外放产品包名特别注意事项

包名校验注意事项：如果申报时候包名为 `com.egame.zhijian` 那么在打渠道外放包的时候包名

只要满足如下条件，计费 SDK 校验就可以通过：

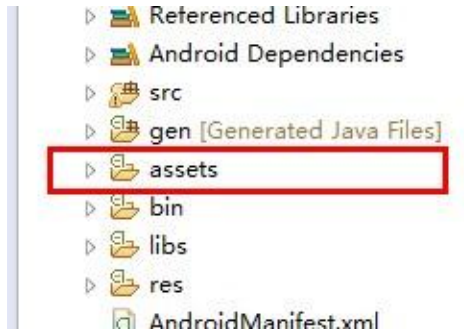
包名已 `com.egame.zhijian` 开头后面可以包含数字字母和一个点(.)。能通过的包名如下：

`com.egame.zhijian360`，`com.egame.zhijian91`，`com.egame.zhijianaz`，`com.egame.zhijian.az`；

不能通过的包名：`com.egame.zhijian.az.360`

### 三、计费 SDK 嵌入过程

#### 1. 将“feelInfo.dat”放入 Android 项目中的 assets 文件夹内



#### 2. 设置 AndroidManifest.xml

在 AndroidManifest.xml 文件中增加以下两个权限的申明，并添加 Activity 申明。

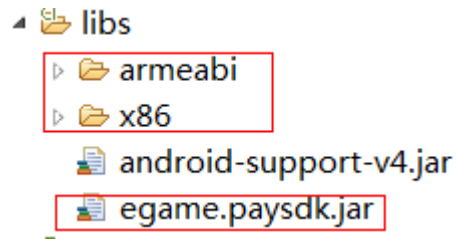
```
<uses-permission android:name="android.permission.READ_PHONE_STATE" />
<uses-permission android:name="android.permission.SEND_SMS" />
```

```
<activity
    android:name="cn.egame.terminal.paysdk.EgamePayActivity"
    android:theme="@android:style/Theme.Translucent.NoTitleBar.Fullscreen" >
</activity>
```

添加渠道号 ( **对于本平台游戏，请删除或注释此标签** )

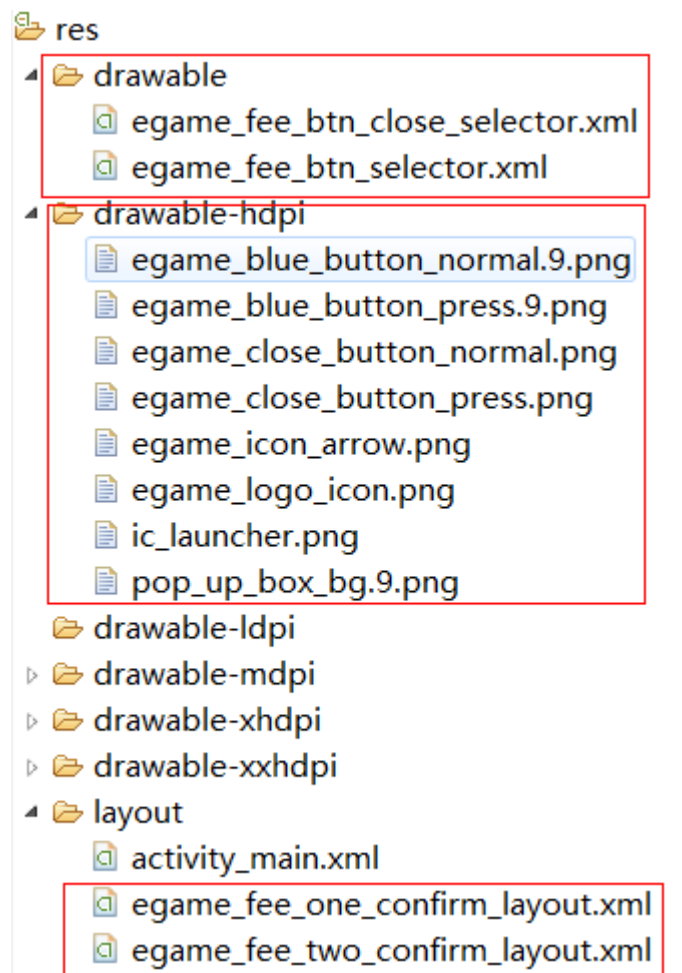
```
<!-- 渠道号标签，如果没有此值，则为本平台，有此值则为外放渠道 -->
<meta-data android:name="EGAME_CHANNEL" android:value="80001001" />
```

### 3. 复制 SDK 文件包中 Libs 目录下的文件至 Android 项目中的 Libs 目录



Armeabi 目录针对 ARM 架构，x86 目录针对 x86 架构。

### 4. 复制 SDK 文件包中 Res 目录下的文件至 Android 项目中的 Res 目录





## 5. 调用支付方法

```
Activity thisActivity;
Button payButton1, payButton2;
String payAlias = "";

@Override
protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
    super.onCreate(savedInstanceState);
    setContentView(R.layout.activity_main);
    thisActivity = this;
    payButton1 = (Button) findViewById(R.id.button1);
    payButton1.setOnClickListener(button1_OnClickListener);
    payButton2 = (Button) findViewById(R.id.button2);
    payButton2.setOnClickListener(button2_OnClickListener);
}

private OnClickListener button1_OnClickListener = new
OnClickListener() {
    @Override
    public void onClick(View v) {
        payAlias="108462";
        //硬计费点，激活游戏，1元，试玩三分钟后弹出
        EgamePay.pay(thisActivity, payAlias, new EgamePayListener() {
            @Override
            public void paySuccess(String alias) {
                Toast.makeText(thisActivity, "道具("
                    + alias + ")支付成功。", Toast.LENGTH_LONG).show();
            }

            @Override
            public void payFailed(String alias, int errorInt) {
                Toast.makeText(thisActivity, "道具("
                    + alias + ")支付失败: " + errorInt,
                    Toast.LENGTH_LONG).show();
            }

            @Override
            public void payCancel(String alias) {
                Toast.makeText(thisActivity, "道具("
```

```

        + alias + ")支付操作被取消。",
        Toast.LENGTH_LONG).show();
    }
});
}
};

private OnClickListener button2_OnClickListener = new
OnClickListener() {
    @Override
    public void onClick(View v) {
        payAlias="108463";
        //软计费点, 复活, 2元, 主角死亡后主动点击
        EgamePay.pay(thisActivity, payAlias, new EgamePayListener() {
            @Override
            public void paySuccess(String alias) {
                Toast.makeText(thisActivity, "道具("
                    + alias + ")支付成功。", Toast.LENGTH_LONG).show();
            }

            @Override
            public void payFailed(String alias, int errorInt) {
                Toast.makeText(thisActivity, "道具("
                    + alias + ")支付失败: " + errorInt,
                    Toast.LENGTH_LONG).show();
            }

            @Override
            public void payCancel(String alias) {
                Toast.makeText(thisActivity, "道具("
                    + alias + ")支付操作被取消。",
                    Toast.LENGTH_LONG).show();
            }
        });
    }
};

```

PayAlias 为计费点的道具别名，具体内容在登录平台-产品管理-消费信息中获取。

消费信息							
如需查看消费代码，请使用导出功能							
导出							
序号	道具名称	单价(分)	道具功能	购买完整路径	触发条件	软/硬计费点	道具别名
1	激活	100	激活	试玩三分钟后弹出	试玩三分钟后弹出	硬计费点	108462
2	复活	200	复活	商城-大礼包	主角死亡后，主动点击	软计费点	108463
3	炸弹	500	炸弹	商城-大礼包	没弹药，主动点击	软计费点	108464

## 四、常见问题

### 1. 关于包名与配置文件一致的问题（-103 错误）

feeInfo.dat 配置文件必须嵌入在指定包名的项目中，如 Demo 中提供了项目包名为 cn.paly.SMSOnline，若 CP 将 Dmo 中的 feeInfo.dat 文件直接覆盖，依然不能运行，必须将 Demo 项目的包名改为 CP 在平台中申报的包名才能正确运行。

请确保在平台上申报的包名与实际包名一致。如你在平台上申报时，包名填写的是 cn.play.abc，却把下载的配置文件 feeInfo.dat 放在了 cn.play.xyz 的项目中，在在支付时，SDK 会报-103 错误。

项目中的包名为 AndroidManifest.xml 文件中的 package 值。

```
<manifest xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    package="cn.play.egamesmsoffline"
    android:versionCode="1"
    android:versionName="1.0" >
```

### 2. 代码混淆配置

```
-optimizationpasses 5
```

```

-dontusemixedcaseclassnames
-dontskipnonpubliclibraryclasses
-dontpreverify
-verbose
-optimizations !code/simplification/arithmetic,!field/*,!class/merging/*
-ignorewarnings
-allowaccessmodification

-libraryjars libs/egame.terminal.szpay.jar
-dontwarn cn.egame.terminal.szpay.**
-keep class cn.egame.terminal.szpay.**{*;}

-libraryjars libs/smspayforonlinegame.jar
#-libraryjars libs/smspayforegame.jar
-dontwarn cn.egame.terminal.smspay.**
-keep class cn.egame.terminal.smspay.**{*;}
-keep class egame.terminal.jni.protocal.**{*;}

-libraryjars libs/egame.terminal.alipay.jar
-dontwarn cn.egame.terminal.alipay.**
-keep class cn.egame.terminal.alipay.**{*;}

-libraryjars libs/alipay_plugin.jar
-dontwarn com.alipay.android.app.**
-keep class com.alipay.android.app.**{*;}

-libraryjars libs/egameforonlinegame.jar
-dontwarn cn.egame.terminal.egameforonlinegame.**
-keep class cn.egame.terminal.egameforonlinegame.**{*;}

-keepclasseswithmembernames class * {
    native <methods>;
}

```

### 3. 外放游戏测试短信上行时如何查看渠道号

- 安装 SKD 开发包中的渠道号查看插件。

- 运行后，按返回键退出前台。
- 运行外放游戏，弹出计费点
- 渠道号查看插件会 Toast 弹出相关信息。

EGmaeSMSOffline2

硬计费点支付

软计费点支付



游戏名称：单机测试  
道具名称：激活  
道具价格：1  
渠道ID：800001001

## 附录：

计费错误代码说明

错误代码	错误描述
-100	Activity 对象为空
-101	feeInfo.dat 计费文件未找到或者数据读取异常
-102	无法读取当前应用信息
-103	应用校验失败，申报信息和当前产品不一致
-104	非电信用户
-105	单机：道具别名错误 网游：计费金额不是短代支持的金额
-200	初始化失败，无法进行计费
-201	计费回调对象为空
-202	计费道具别名错误
-203	渠道 ID 数据异常
-204	SERVICE_CODE 数据异常
-205	自定义参数格式异常
-206	计费方法调用过快
-207	计费短信发送失败