

单机计费 SDK CP 使用文档

目录

单机计费 SDK CP 使用文档.....	1
一、 游戏申报.....	2
1. 登录商务合作管理平台，点击左侧 普通单产品-创建产品	2
2. 按要求申报产品并上传截图、提交	2
3. 获取配置文件	3
二、 计费 SDK 嵌入过程.....	4
1. 将“feeInfo.dat” 放入 Android 项目中的 assets 文件夹内.....	4
2. 设置 AndroidManifest.xml。	4
3. 复制 SDK 文件包中 Libs 目录下的文件至 Android 项目中的 Libs 目录	4
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
5. 调用支付方法.....	5
三、 注意事项.....	7
1. 调用支付方法.....	7
附录：	9

一、游戏申报

1. 登录商务合作管理平台，点击左侧 普通单产品-创建产品

游戏运营中心商务合作管理平台

我的工作区

- 合作方案管理
- 普通单产品
- 创建产品
- 测试管理
- 产品管理(厂商)
- 产品管理
- 媒体上传
- 按机型查询
- 按产品查询
- 按机型统计
- 产品上下线
- 产品编辑
- 产品编辑(普通)

普通单产品 - 创建产品

厂商简称: 炫彩

产品类别: 普通单产品

产品名称:

产品分类:

支付类型:

版权有效期:

游戏介绍:

游戏包名:

游戏介绍:

游戏攻略:

游戏DEMO:

版权证明:

产品类型:

产品子类:

视频地址:

上传 (请上传*.doc, *.docx或*.rar文件)

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(试玩特款)	计费类型: 短信计费
版权有效期: 2015-12-08	视频地址:
游戏包名: 否	
游戏介绍: 1234567890	
游戏攻略: 游戏攻略	
游戏DEMO: 游戏DEMO	
版权证明: 版权证明	

注意点

- I 产品类型请选择“单机游戏”
- I 游戏包名请正确填写，提交后不能修改。

1 支付类型请选择“根据关卡或道具计费（试玩转激活）”

1 计费类型选择“短信计费”

1 道具别名系统会自动生成

1 游戏截图请按要求截取上传

1 游戏 ICON 图请使用游戏安装后的图标

3. 获取配置文件

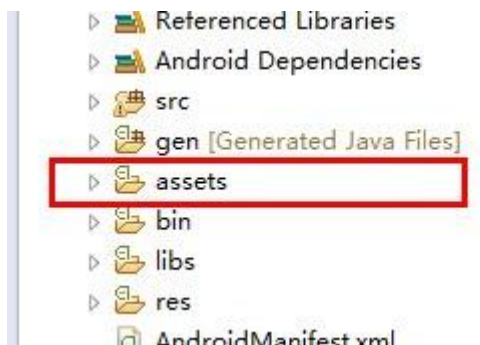
审核通过后，点击左侧 普通单产品-产品管理，下载系统生成的配置文件，即“feeInfo.dat”

The screenshot shows a web-based product management interface. On the left is a sidebar with a menu. The '普通单产品' (General Single Product) section is expanded, and '产品管理' (Product Management) is highlighted with a red box. The main area displays a list of products with columns for ID, Name, Brand, Status, Copyright, Update Time, and Actions. The '获取配置文件' (Get Configuration File) link in the actions column for the first product is highlighted with a red box.

序号	产品ID	产品名称	厂商简称	产品状态	版权有效期	更新时间	是否有超代	操作
1	247447	炫彩测试	炫彩	已审核	2014-11-20	2013-11-25 11:47:49.0	是	获取配置文件 本体上传 删除 测试
2	246560	测试	炫彩	已下线	2013-11-01	2013-10-31 15:09:15.0	是	不可操作
3	246399	测试	炫彩	已审核	2017-01-27	2013-10-24 10:53:40.0	是	获取配置文件 本体上传 删除 测试
4	245736	测试	炫彩	已审核	2017-01-27	2013-09-11 00:00:00.0	是	获取配置文件 本体上传 删除 测试
5	245519	数字测试游戏	炫彩	已审核	2016-09-08	2013-09-04 15:28:51.0	是	获取配置文件 本体上传 删除 测试
6	245525	魅族魅蓝首发wap活动	炫彩	待审核	2013-10-02	2013-09-04 00:00:00.0	否	不可操作

二、计费 SDK 嵌入过程

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

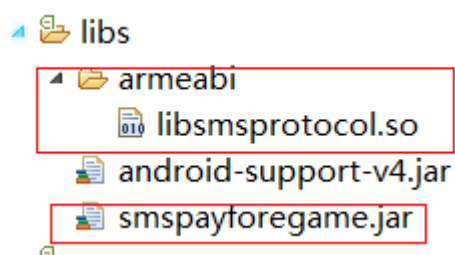


2. 设置 AndroidManifest.xml。

在 AndroidManifest.xml 文件中增加以下两个权限的申明。

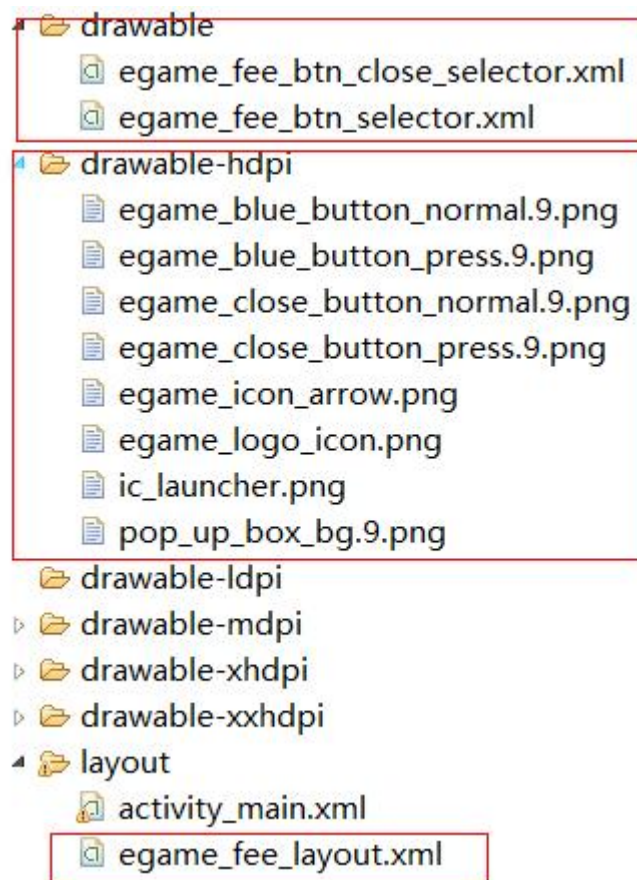
```
<uses-permission android:name="android.permission.READ_PHONE_STATE" />
<uses-permission android:name="android.permission.SEND_SMS" />
```

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 为支付的道具别名，具体内容在平台中取。

道具信息							
如需查看源码代码，请使用导出功能							
序号	道具名称	单价(分)	道具功能	购买完成提示	触发条件	积分/金币	道具别名
1	魔法	100	魔法	魔法三分钱后弹出	魔法三分钱后弹出	魔法三分钱	108462
2	复活	200	复活	商城-大礼包	主角死亡后，主动点击	设计金币	108463
3	炸弹	500	炸弹	商城-大礼包	设计金币，主动点击	设计金币	108464

三、 注意事项

1. 调用支付方法

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 feeInfo.dat 文件直接覆盖 Demo 中的配置文件，依然不能运

行，必须 **Demo** 项目的包名改为在平台中申报的包名才能正确运行。

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
-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