**游戏集合IM Android总结**

**谭加豪**

**最后修改：2015/7/21**

---------------------------------------------------------------------------------------

环境配置：

Java SE Development Kit: 8u51

Eclipse: Luna Service Release 2 (4.4.2)

Android Develop Tools: ADT-23.0.6

Android SDK:

Android SDK Tools 24.0.2

Android SDK Platform-tools 22

Android SDK Build-tools 19

Android 4.4.2(API 19)

---------------------------------------------------------------------------------------

注意：

1. 新建activity要在AndroidManifest注册
2. 工程A引用工程B（完整app），类、id、文件名不能重名
3. 使用内存功能，要在AndroidManifest加上相应的权限

Git 方法：

更换git仓库服务器地址后，本地已有git目录修改配置命令：

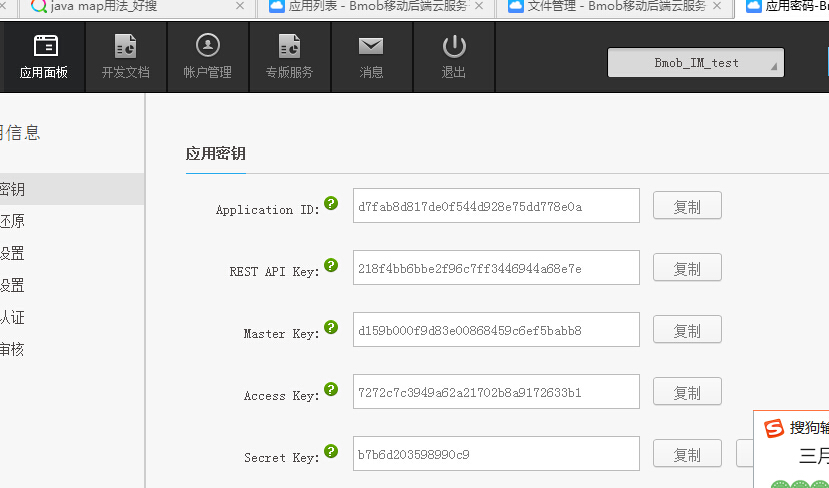
$git remote set-url origin ssh://name@ip/repository.git

再下拉更新

$git pull

# 使用BOMB进行开发，得先进行以下操作：

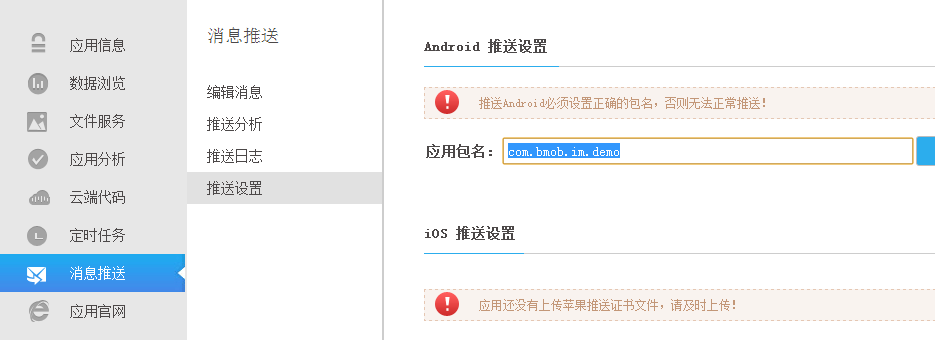
1. 先到官网注册一个应用，使用的名字为项目在ECLIPSE中可见的名字就行；



2． 打开com.bmob.im.demo.config中的Config把applicationId填上如下图：



3． 为了能使用聊天功能还得在



4．当要使用把图片传上服务器时，还得在代码中把AccessKey修改：



# 问题1：在IM app中加入独立的游戏

### 方法：设置islibrary引用即可

# 问题2：在pingtu project中打开联系人列表

### 思路：

**传参、application全局变量**

### 方法：

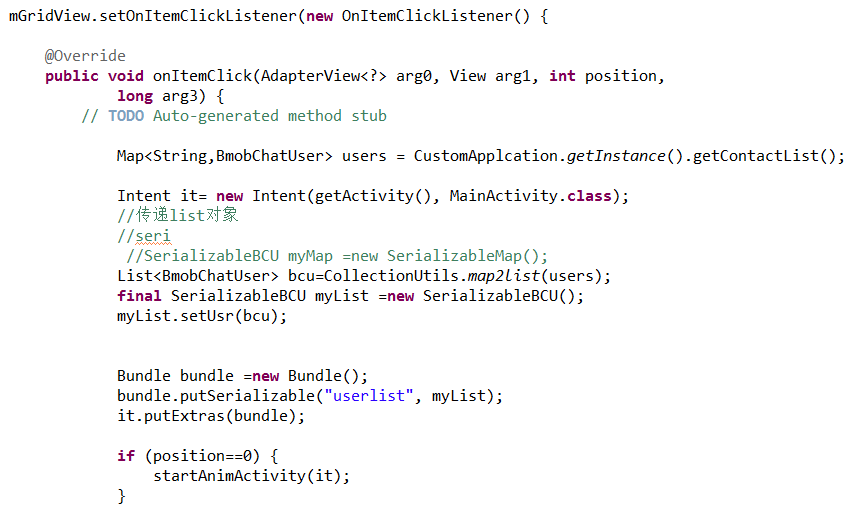
**在同一个工程目录底下，使用全局变量最方便**

**但pintu跟IM分属两个独立的工程目录。**

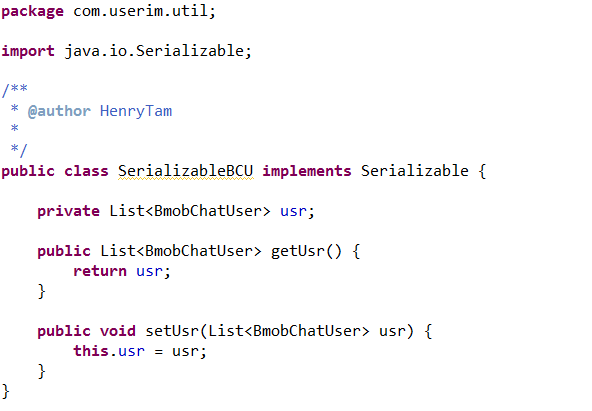
**故在activity跳转的同时，利用intent将用户列表传递过去。**

### 子问题：

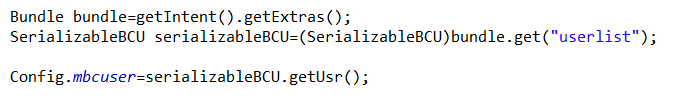
* 类在intent中的参数传递
  + 发送（IM/GamesFragment.java）



自己定义serializableBCU实现serializable接口

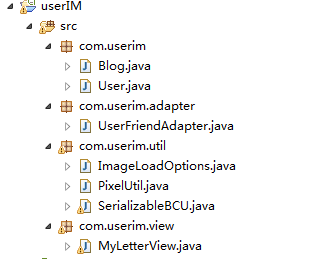


* + 接收(Pintu/MainActivity.java)



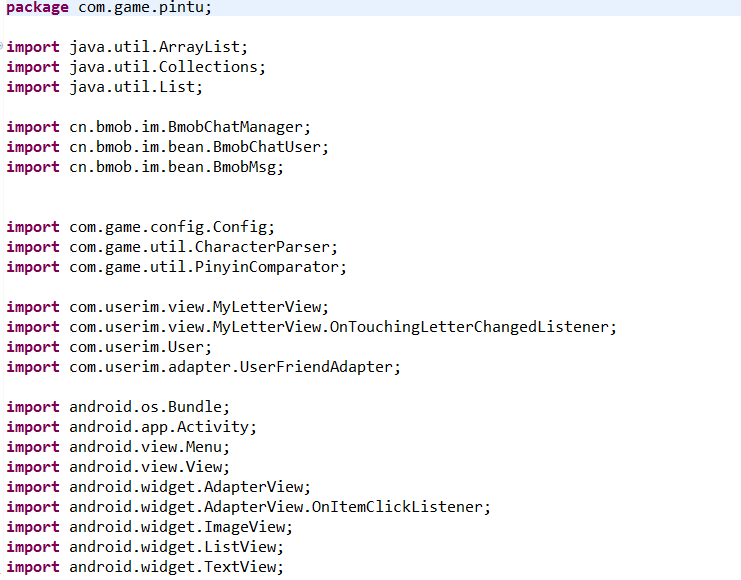
* Pintu工程中没有用户的类型定义

**方法：**将user类的定义作为一个新的library，使pintu及其它game能引用

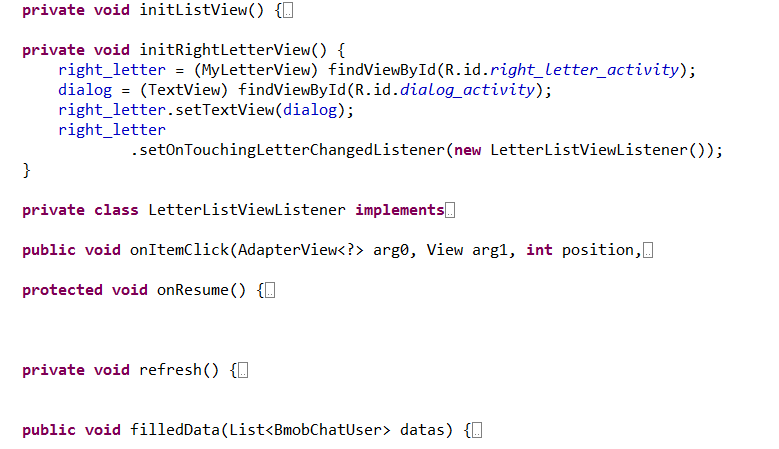


当然相关联的类需要同时独立出来。

* 列表+数据adapter。将联系人的列表类，包括样式从ContactFragment复制一份出来变成pintu工程的ContactActivity，将冗余的功能（添加好友、搜索好友）删去，保留按拼音首字母排序功能。







# 问题3：在pintu中利用IM的方法发送消息

### 方法：（pintu/ContactActivity.java）



# 问题4：监听点击事件，针对发送过来的消息作特定的判断，响应事件

### 方法：

* 正则表达式：对消息类型进行判断，并用正则表达式作规范
* 参数传递：将命令消息中的参数重新传到新的游戏页面中



以上代码少了try-catch块，显示会出现每个信息框都会在转圈（呈缓冲状）。不知道为什么。

# 问题5 在对话框中加入游戏发送按钮

控件：ExpandableListView+GridView



启动一个Activity

Group1

Listview item

Grid view

Group2

### ExpandableListView:

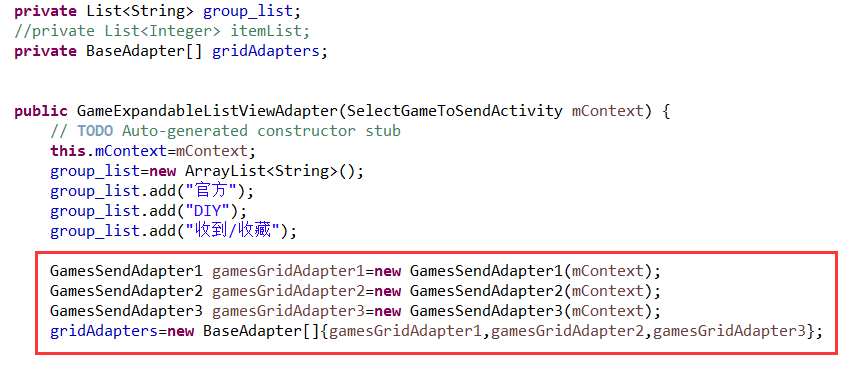
与listview类似，可以通过重写xml文件，在BaseExpandableListAdapter中分别定制样式

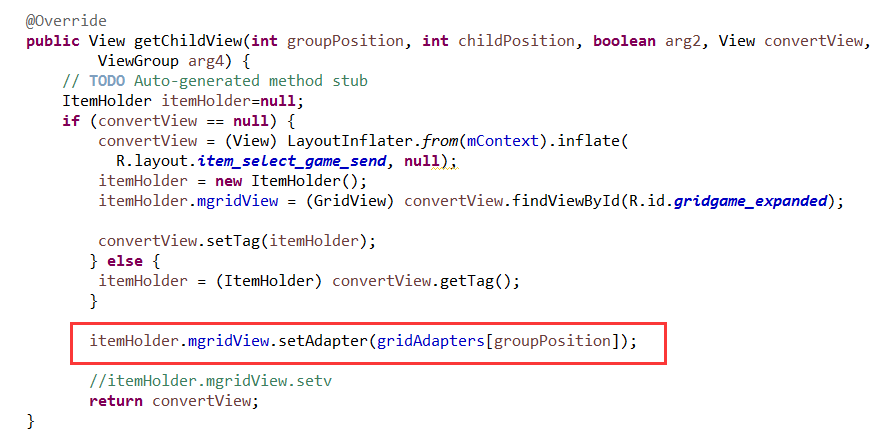
定制分组（Group）的标题样式：在getGroupView方法中实现

定制组内元素的样式：在getChildView方法中实现

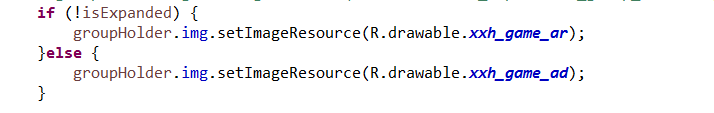
初始化中，每组只有一行listitem，每一行加入一个gridview实例

将gridviewadapter放在一个数组中实现调用





Group中指示按钮自定义之后，要设置动画效果，应在getgroupview中设置：



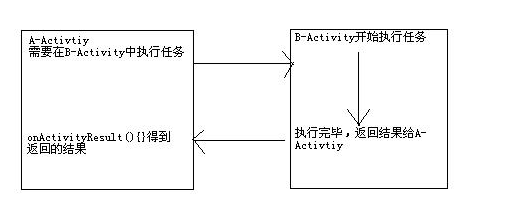
只能打开一组group，其它关闭，在activity中设置



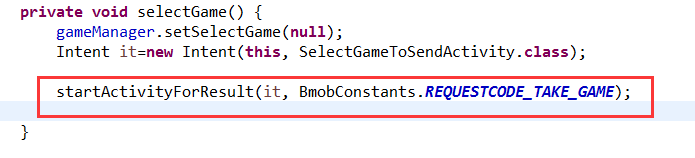
### GridView

1. 在oncreate中加载gamelist数据
2. 在getView中添加点击事件，获取当选中的游戏类，并保存到GameManager单例中的selectGame变量中。
3. 返回gameId给chatActivity

StartActivityForResult的使用



ChatActivity启动:

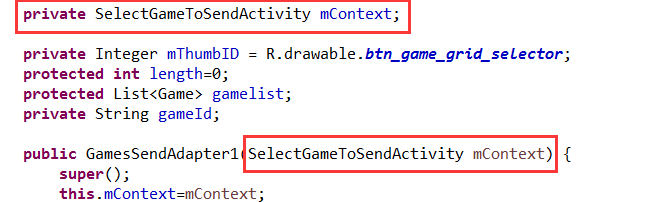


SelectGameToSendActivity中的GameSendAdapter：



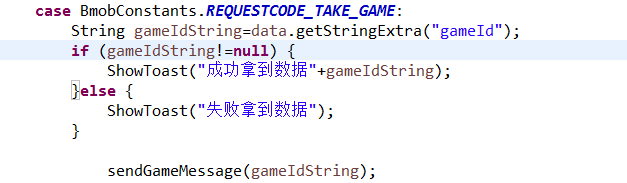
注意，因为在adapter中调用activity的finish函数，

Adapter构造函数中，要把activity的实例传进来：



ChatActivity获得返回结果：

C:\Users\HenryTam\AppData\Roaming\Tencent\Users\406354575\QQ\WinTemp\RichOle\(`MD3UHO6RIAQDTWTS3R[WE.png



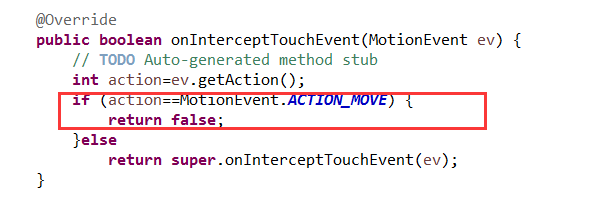
### GridView和ExpandableListView的手势冲突

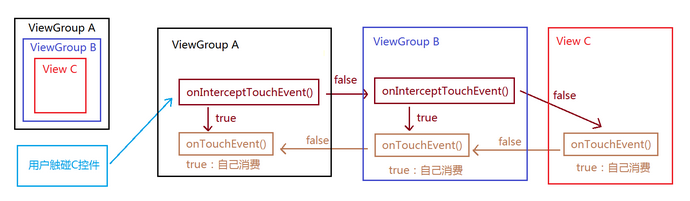
Gridview自带scroller的滚动功能

但当gridview放在listview内之后，滑动手势被listview捕获，gridview无法响应，

此时，重写listview，放行滑动的手势操作

C:\Users\HenryTam\AppData\Roaming\Tencent\Users\406354575\QQ\WinTemp\RichOle\B}XK9(AYNE7R3{NJ]V3IPWE.png





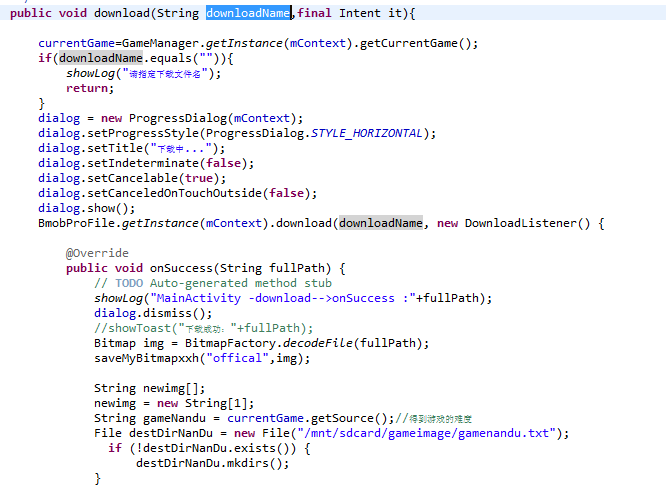
# 问题6.图像上传到后台

使用Bmob进行图片上传，若图片上传成功，会自动在后台保存相应的图片，但再进行下载时，却不是我们上传时的图片名称，后台会自动生成一个名字(如下图中的fileName就这后台生成的名字)，我们得通过后台生成的名字进行下载！



而在下载中传的参数downloadName就是后台生成的fileName,所以为了能够使用上传

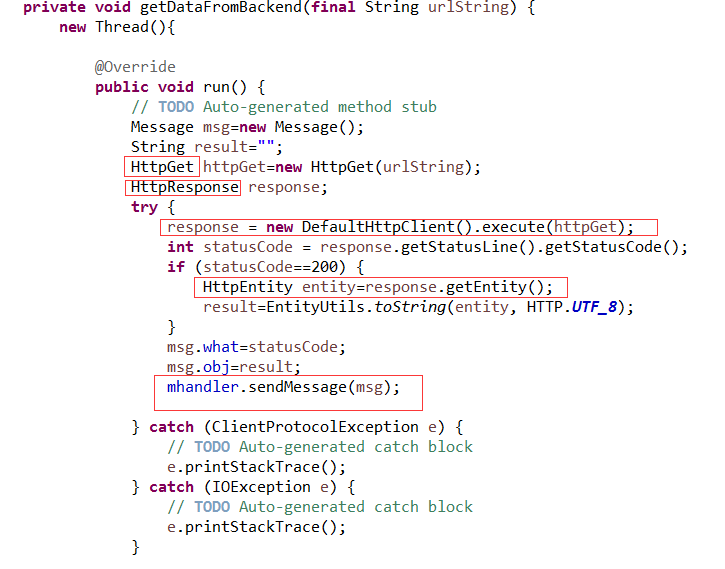
图片，我们会在后台建立一个数据表，把相应的fileName记录下来！



# 问题7 Android中多线程获取后台json数据

思路：

1. 使用android的HttpGet HttpResponse HttpEntity三个类，基于http协议获取json数据
2. 在多线程中执行以上操作，并将结果通过message 交给handler处理ui





# 问题8 Android中多线程post方法提交数据到后台





删除线程



# 问题9 广告banner显示，设置时间上限，超时重新进行http申请

思路：

1. SplashActivity.java，初始化时查询数据库所有广告商的时间上限showTimeUpLimit，

存储到变量map<String,Interger> （<广告商名称，时间>）变量中

1. 将Pintu－showBannerAd中的myApplyThread申请展示的线程设置成循环的阻塞线程。
   1. http请求展示，结果用message传递what＝200给handler
   2. sleep3秒钟，等待handler分析http get 得到的结果，并获得将要展示的aderName
   3. 获得aderName全局变量后，该线程将sleep对应的广告的最大显示时间，sleep结束后，用message传递what＝0x1给handler，告知，将该广告framelayout移除。

Remove View ：(ViewGroup) fLayout.getParent()).removeView(fLayout);

* 1. 同时添加一次展示纪录，方法同退出游戏时一致。
  2. 当中途退出游戏时，需要强制关闭该展示请求的线程。因为线程中为while循环，并有sleep阻塞，所以即使游戏activity被销毁，但是该线程仍然在后台运行。所以需要强行中断。中断线程不能直接用stop，destory等方法，否则会报错。这里设置一个isrun的boolean型变量，改变isrun的值友好地让线程自动运行。

因为activity已经被销毁，handler已经无法正常工作，中断后，剩下的一半线程有可能会通知handler继续工作，此时将会报错，例如添加展示纪录。多次试验，唯有在添加纪录等操作的时候一同添加isrun判断，达到在各个阶段迅速截止线程行为的目的。

* 1. isrun的值则在游戏的ondestory方法中改变。

# 问题10 转发游戏，添加积分

在AdJifenManager里重载上传积分的函数，saveGameJifen，分为转发积分和广告积分

在GameManager里的转发游戏的函数里，调用上传积分函数。