

1.3.6 更新

下載：

https://github.com/jianweiCiou/com.17dame.connecttool_android/blob/main/Tutorial/connectool-v1.3.6.aar

SDK

https://github.com/jianweiCiou/com.17dame.connecttool_android

消費 SPcoin 的 orderNo 規則增加

connectTool.OpenConsumeSPURL

orderNo 限制：

1. 只能為英文加數字
2. 長度不得超過 80

OAuth 的跳轉調整

錯誤頁面是原本 OAuth 的 deeplink 跳轉，現在調整為官網跳轉

消費 SPcoin 優化，加入 NotifyCheck 服務

服務目的：檢查 Game Server 是否有正確收到 NotifyUrl 通知

NotifyCheck 機制：

1. 遊戲端設定：預設不開啟
2. 如遊戲端有 NotifyCheck 需求，會在 NotifyUrl 發送後進行 check 通知
3. 會朝 NotifyUrl 持續發送一分鐘的提醒
4. 發送提醒的 JSON 格式：

```
{
    Url (string) = 遊戲端 NotifyUrl,
    JsonData (string) = NotifyUrl 的內容,
    CreatedTS (long) = 發送 NotifyCheck 的 TimeStamp ,
    IsNotifyRefund (bool) = 通知是否退款
}
```
5. 遊戲端的 NotifyCheck 需要返回的格式：
header : text/plain; charset=utf-8
StatusCode 200, response 字串"ok"或"true"
6. 如果遊戲端沒有在一分鐘內回覆，host server 將會策動退款

Game server 的 NotifyCheck 回應：

商品發送回應：

```
res.setHeader('Content-type', 'text/plain');
res.status(200).send('true');
```

注意：

如果現在該遊戲確定要使用 **NotifyCheck** 服務的話，game server 端一定要有回應，否則該交易將會被視為失敗，然後退款

請參考

https://github.com/jianweiCiou/com.17dame.connecttool_android/blob/main/README.md#notifycheck

功能定義

用戶註冊

```
Register_pageButton =  
findViewById(com.r17dame.connecttool.R.id.Register_pageButton);  
Register_pageButton.setOnClickListener(view -> \_connectTool.OpenRegisterURL\(\));
```

用戶登入

(開啟後更新 Acctoken 與 MeInfo, 該頁面會自動儲存用戶的登入狀態)

```
getConnectAuthorizeButton =  
findViewById(com.r17dame.connecttool.R.id.getConnectAuthorizeButton);  
getConnectAuthorizeButton.setOnClickListener(view -> {  
    String state = "App-side-State";  
    \_connectTool.OpenAuthorizeURL(state);  
});
```

切換帳號

(與原 connectTool.OpenLoginURL 功能相同, 因為 OpenLoginURL 開啟登入頁後會先自動清除用戶的登入資料)

方法 1 :

```
Login_pageButton =  
findViewById(com.r17dame.connecttool.R.id.Login_pageButton);  
Login_pageButton.setOnClickListener(view -> \_connectTool.SwitchAccountURL\(\));
```

方法 2 :

```
Login_pageButton =  
findViewById(com.r17dame.connecttool.R.id.Login_pageButton);  
Login_pageButton.setOnClickListener(view -> \_connectTool.OpenLoginURL\(\));
```
