方块游戏平台API说明

**示例项目在demo\_c\_sharp目录中.**

**最简单示例:**

namespace demo\_c\_sharp {

class Program {

static void Main(string[] args) {

// IsNeedRestartApp must be called before using any other api functions

long APPID = 1000450;

if (CubeAPIWrapper.IsNeedRestartApp(APPID)) {

*Application*.*Quit*();

}

// initialize, if it fails, this app must be exit

if (!CubeAPIWrapper.CubeInitialize()) {

*Application*.*Quit*();

}

// quit app, shutdown

CubeAPIWrapper.CubeShutdown();

}

}

}

**说明:**

1. 将APPID替换为你的appid
2. 示例中的IsNeedRestartApp和CubeInitialize代码段在游戏启动时调用
3. CubeShutdown在游戏退出时调用
4. 上述函数定义在demo\_c\_sharp\CubeAPIWrapper.cs文件中。依赖的dll文件在cube\dll目录中，32位为cube\_api.dll,64位为cube\_api64.dll，请根据需要修改CubeAPIWrapper.cs文件中的LibraryName。Unity项目中一般将dll文件放置在Plugins目录中。

**测试:**

1. 运行并登录方块游戏客户端,
2. 为账户添加授权