游戏母包AndroidManifest.xml中的application节点中的android:name属性必须设置为 com.u8.sdk.U8Application

# 配置U8Application

1. **游戏中AndroidManifest.xml中，将application节点的android:name属性设置为 com.u8.sdk.U8Application**

<application

android:allowBackup="true"

android:icon="@drawable/ic\_launcher"

android:label="@string/app\_name"

android:name="com.u8.sdk.U8Application" >

<activity

android:name="com.u8.sdk.test.MainActivity"

android:label="@string/app\_name"

android:screenOrientation="nosensor"

android:launchMode="singleTask"

android:configChanges="orientation|keyboardHidden|screenSize">

<intent-filter>

<action android:name="android.intent.action.MAIN" />

<category android:name="android.intent.category.LAUNCHER" />

</intent-filter>

</activity>

</application>

# 自定义Application

**2、如果游戏有自己的Application**

如果游戏有自己的Application需求，或者需要在Application的生命周期方法中，做一些操作。 那么可以实现IApplicationListener里面的接口。

比如，我们定义一个GameProxyApplication实现IApplicationListener接口：

public class GameProxyApplication implements IApplicationListener{

@Override

public void onProxyCreate() {

// TODO 需要在Application的onCreate中的操作，放在这里

//如果需要获取到原始Application对象，通过U8SDK.getInstance().getApplication()来获取

Log.d("Game", "On Application Create");

}

@Override

public void onProxyAttachBaseContext(Context base) {

// TODO 需要在Application的attachBaseContext中的操作，放在这里

}

@Override

public void onProxyConfigurationChanged(Configuration config) {

// TODO 需要在Application的onConfigurationChanged中的操作，放在这里

}

@Override

public void onProxyTerminate() {

// TODO 需要在Application的onTerminate中的操作，放在这里

}

}

# 配置自定义Application

**3、配置GameProxyApplication**

上面定义了游戏的Application，紧接着，在AndroidManifest.xml中，将上面我们定义的GameProxyApplication，配置到meta-data中，android:name为U8\_Game\_Application。

<application

android:allowBackup="true"

android:icon="@drawable/ic\_launcher"

android:label="@string/app\_name"

android:name="com.u8.sdk.U8Application" >

<meta-data android:name="U8\_Game\_Application"

android:value="com.u8.sdk.test.GameProxyApplication" />

<activity

android:name="com.u8.sdk.test.MainActivity"

android:label="@string/app\_name"

android:screenOrientation="nosensor"

android:launchMode="singleTask"

android:configChanges="orientation|keyboardHidden|screenSize">

<intent-filter>

<action android:name="android.intent.action.MAIN" />

<category android:name="android.intent.category.LAUNCHER" />

</intent-filter>

</activity>

</application>