

游老大游戏对接开发指南

文件版本 1.4

版本号	作者	内容摘要	发布日期
1.0	李甲	游戏对接开发指南	2012-12-18
1.1	李甲	新增查询接口	2012-12-20
1.2	李甲	新增查看用户信息 activity 等	2012-12-24
1.3	李甲	修改登录接口返回方式，修改 bundle 传递数据格式，新增查支付宝 activity 界面。	2012-12-31
1.4	郭俊兵	修改接口实现方式 增加了初始化接口和退出接口	2013-11-04

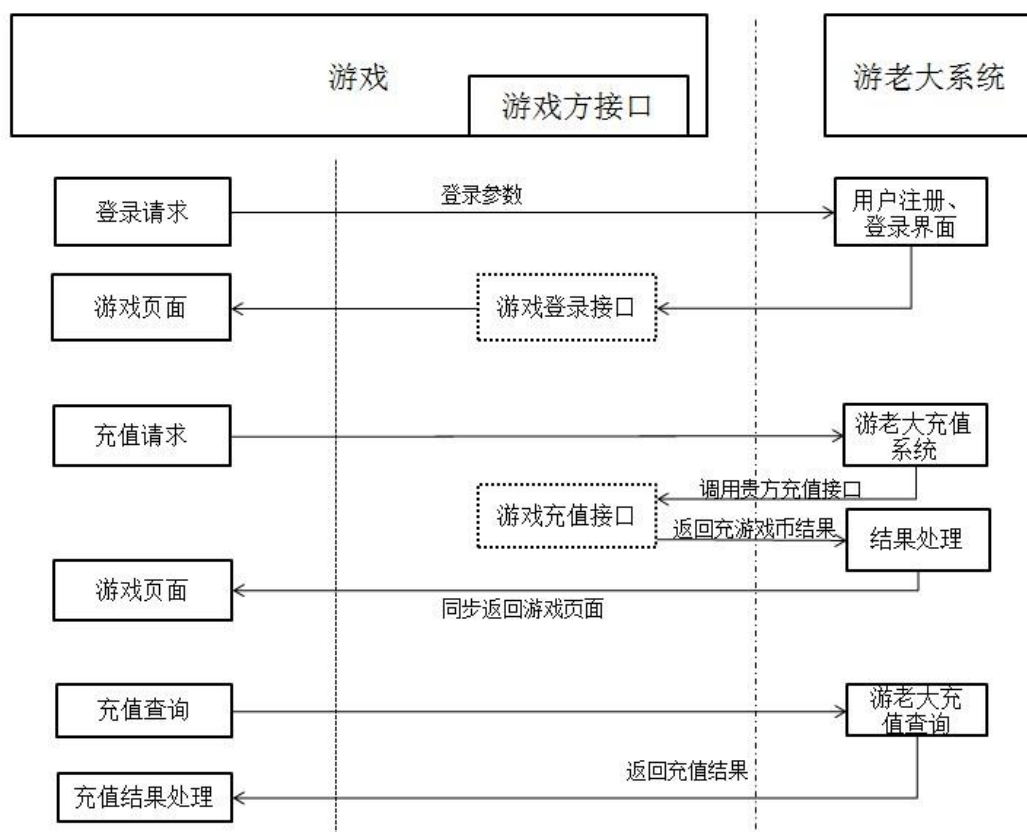
北京创联时讯信息科技有限公司版权所有

2013-09-09

目录

目录	2
1、功能演示	3
2、android 配置	3
2.1 引入游老大提供相关 jar 包及项目	3
2.2 游老大 Activity 界面配置	4
3、游老大接口接入	6
3.1 初始化	6
3.1.1 初始化接口及参数	6
3.1.2 初始化代码示例	6
3.2 登录	6
3.2.3 登录接口及参数	7
3.2.4 登录代码示例	7
3.3 充值	8
3.3.1 充值接口及参数	8
3.3.2 充值请求代码示例	8
3.3.4 游戏币充值接口[服务端]	9
3.4 查询用户信息接口及参数	9
3.5 退出游戏接口及参数	9

1、功能演示



2、android 配置

2.1 引入游老大提供相关 jar 包及项目

1. copy libs 中 jar 包等到游戏项目中, copy assets 中文件到游戏项目中。如图 1.
2. 导入项目 UldSdkLibV3, LibYinlian, 如图 2.

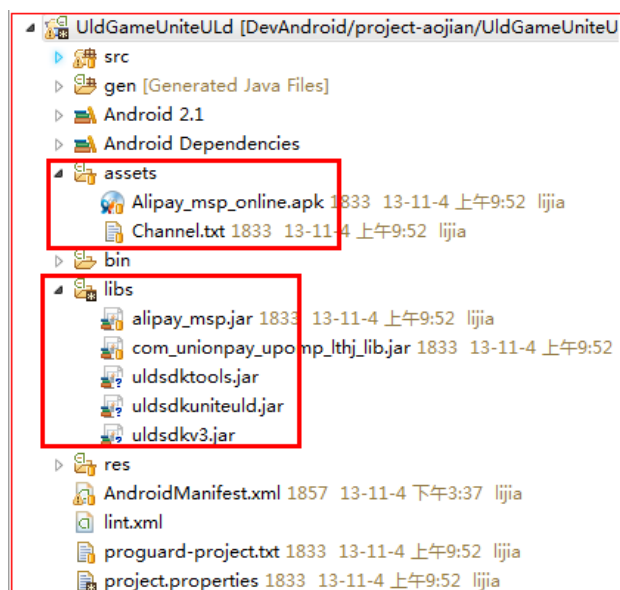


图 1

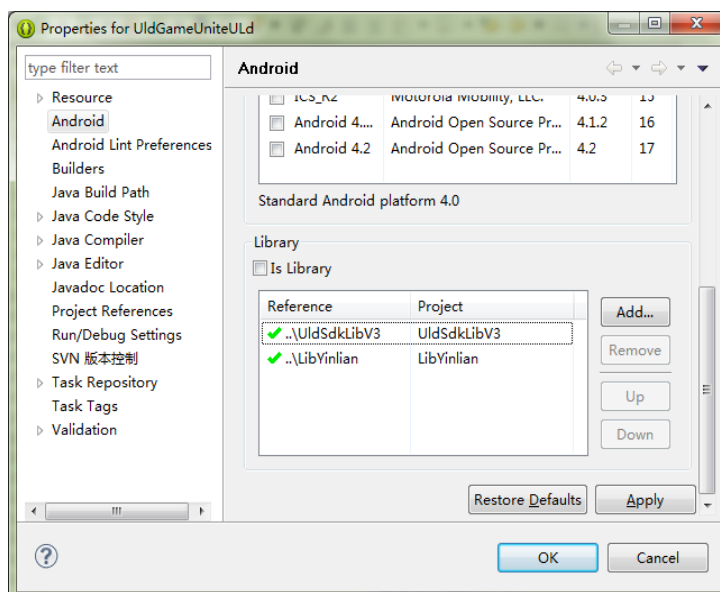


图 2

2.2 游老大 Activity 界面配置

游戏方需在游戏项目 AndroidManifest.xml 中配置游老大 SDK 相应的界面，以调用游老大登录充值等界面。可从 demo 的 AndroidManifest.xml 直接 copy。

```
<!-- 游老大 begin -->
    <!-- 游老大 permission begin -->
        <uses-permission android:name="android.permission.INTERNET" />
        <uses-permission android:name="android.permission.READ_PHONE_STATE" />
        <uses-permission android:name="android.permission.ACCESS_NETWORK_STATE" />
        <uses-permission android:name="android.permission.ACCESS_WIFI_STATE" />
        <uses-permission android:name="android.permission.MOUNT_UNMOUNT_FILESYSTEMS" />
        <uses-permission android:name="android.permission.WRITE_EXTERNAL_STORAGE" />
    <!-- 游老大 permission end -->

    <!-- 游老大 sdk 界面 begin -->
        <activity android:name="uld.sdk.LoginActivity" />
        <activity android:name="uld.sdk.RechargeActivity" />
        <activity android:name="uld.sdk.RegisterResultActivity" />
        <activity android:name="uld.sdk.RegisterActivity" />
        <activity android:name="uld.sdk.RechargeConfirmActivity" />
        <activity android:name="uld.sdk.RechargeConfirmAliActivity" />
        <activity android:name="uld.sdk.RechargeWaitingActivity" />
        <activity android:name="uld.sdk.ForgetPasswordActivity" />
        <activity android:name="uld.sdk.ModifyPasswordActivity" />
    <!-- 游老大 sdk 界面 end -->
```

```
<!-- 游老大银联 begin -->
<activity
    android:name="com.unionpay.upomp.lthj.plugin.ui.SplashActivity"
    android:screenOrientation="portrait" >
    <intent-filter>
        <action android:name="com.unionpay.upomp.lthj.android.plugin.init.test" />

        <category android:name="android.intent.category.DEFAULT" />
    </intent-filter>
</activity>
<activity
    android:name="com.unionpay.upomp.lthj.plugin.ui.IndexActivityGroup"
    android:screenOrientation="portrait" >
    <intent-filter>
        <action android:name="com.unionpay.upomp.lthj.android.plugin.index.test" />

        <category android:name="android.intent.category.DEFAULT" />
    </intent-filter>
</activity>
<activity
    android:name="com.unionpay.upomp.lthj.plugin.ui.HomeActivity"
    android:screenOrientation="portrait" >
</activity>
<activity
    android:name="com.unionpay.upomp.lthj.plugin.ui.PayActivity"
    android:screenOrientation="portrait" >
</activity>
<activity
    android:name="com.unionpay.upomp.lthj.plugin.ui.AccountActivity"
    android:screenOrientation="portrait" >
</activity>
<activity
    android:name="com.unionpay.upomp.lthj.plugin.ui.BankCardInfoActivity"
    android:screenOrientation="portrait" >
</activity>
<activity
    android:name="com.unionpay.upomp.lthj.plugin.ui.SupportCardActivity"
    android:screenOrientation="portrait" >
</activity>
<activity
    android:name="com.unionpay.upomp.lthj.plugin.ui.UserProtocolActivity"
    android:screenOrientation="portrait" >
```

```

</activity>
<activity
    android:name="com.unionpay.upomp.lthj.plugin.ui.AboutActivity"
    android:screenOrientation="portrait">
</activity>
<!-- 游老大银联 end -->
<!-- 游老大 end -->

```

3、游老大接口接入

3.1 初始化

3.1.1 初始化接口及参数

```
uld.sdk.unite.UldPlatform.getInstance().init(Activity activity, GameInfo gameInfo);
```

参数说明：

参数	参数名称	参数类型	参数说明	是否可为空	样例
activity		Activity	游戏的上下文信息	不可空	参考 3.1.2
gameinfo	游戏信息	GameInfo	游戏的信息，gamid，severid	不可空	参考 3.1.2

3.1.2 初始化代码示例

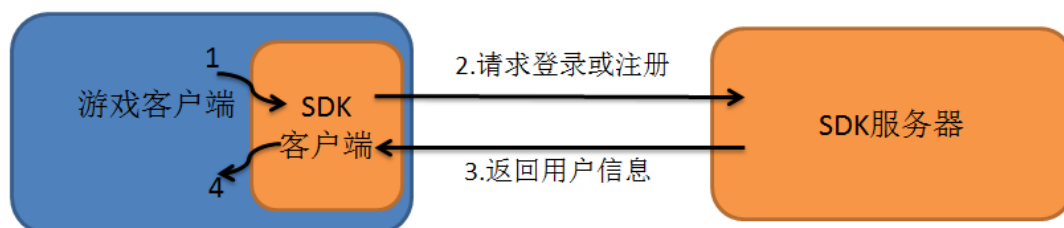
```

uld.sdk.unite.GameInfo gameInfo = new GameInfo();
gameInfo.setGameld(gameld);    //游戏 id
gameInfo.setServerId(serverId); //服务器 id
uld.sdk.unite.UldPlatform.getInstance().init(gameActivity, gameInfo);

```

3.2 登录

登录原理如下：



1. 游戏客户端调用游老大 SDK 客户端。
2. SDK 客户端调用 SDK 服务器登录或注册用户。
3. SDK 服务器返回用户信息给 SDK 客户端。
4. SDK 客户端返回用户信息给游戏客户端。

3.2.3 登录接口及参数

调用接口：

```
uld.sdk.unite.UldPlatform.getInstance().login(Activity activity, LoginCallBackListener callBackListener);
```

参数说明：

参数	参数名称	参数说明	样例
Activity	游戏编号		参考 3.2.4
LoginCallBackListener	登录回调		参考 3.2.4

登录返回类 LoginResult 具体参数如下：

参数	参数名称	参数说明
ChannelUserId	用户编号	根据不同平台返回平台用户编号,长度不定目前最大 32 位
ChannelId	渠道编号	
ChannelName	渠道名称	
TimeSign	加密时间	加密规则 RSA(time + '_' + addValue)

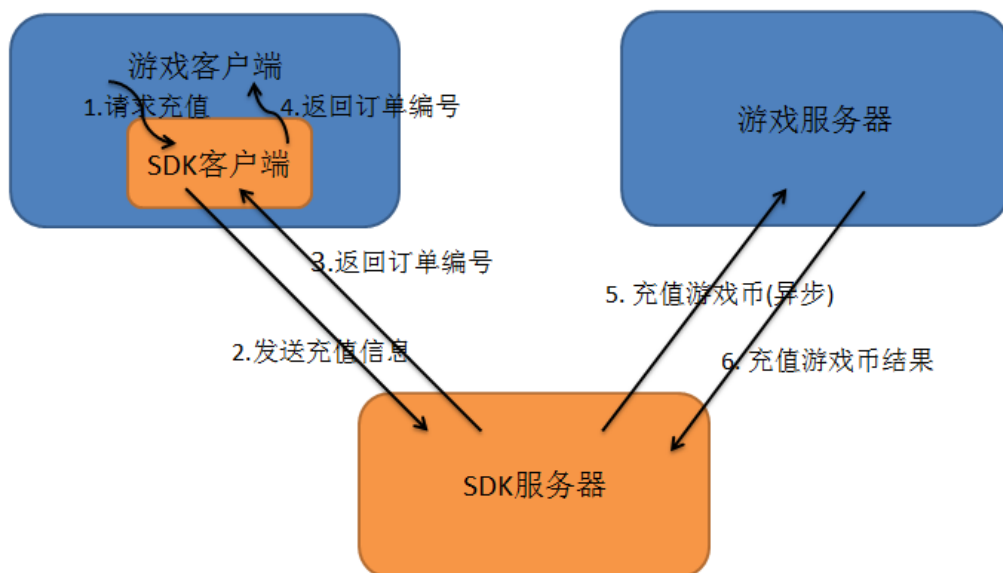
3.2.4 登录代码示例

请参看提供的 Demo。

```
uld.sdk.unite.UldPlatform.getInstance().login(MainActivity.this,new LoginCallBackListener() {  
    @Override  
    public void onLoginFinished(LoginResult loginResult) {  
        if (loginResult.getIsLogin()) {  
            // 成功登录  
  
            String userId = loginResult.getChannelUserId();  
            // 用户登录成功后, 返回该用户注册时的渠道编号, 渠道名称  
  
            int channelId = loginResult.getChannelId();  
  
            String channelString = loginResult.getChannelName();  
        } else {  
            // 未登录逻辑  
        }  
    }  
});
```

3.3 充值

充值原理如下图：



1. 游戏客户端调用 SDK 客户端充值。
2. SDK 客户端发送充值信息给 SDK 服务器。
3. SDK 服务器返回给 SDK 客户端订单编号。
4. SDK 客户端返回给游戏客户端订单编号。
5. SDK 服务器异步调用游戏服务器进行游戏币充值。
6. 游戏服务器返回 SDK 服务器充值游戏币结果。

3.3.1 充值接口及参数

```

uld.sdk.unite.UldPlatform.getInstance().recharge (GameInfo gameInfo, Activity activity,
RechargeCallBackListener rechargeCallBackListener) {}。
  
```

参数说明：

参数	参数类型	参数说明	样例
gameInfo	GameInfo	游老大自定类，其中 playerid 可空	参考 3.3.2
activity	Activity		参考 3.3.2
rechargeCallBackListener	RechargeCallBackListener		参考 3.3.2

3.3.2 充值请求代码示例

```

uld.sdk.unite.GameInfo gameInfo = new GameInfo();
gameInfo.setGameId(MainActivity.gameId);
gameInfo.setServerId(MainActivity.serverId);
  
```



```
gameInfo.setPlayerId("your player id"); // 游戏角色编号, 可传空

uld.sdk.unite.UldPlatform.getInstance().recharge (gameInfo,
    PlayGameActivity.this, new RechargeCallBackListener() {

        public void onRechargeUiFinished(
            RechargeResult rechargeResult) {
            if (!Utility.isEmpty(rechargeResult.getOrderId())) {
                // 订单编号: rechargeResult.getOrderId()
                // 订单信息: rechargeResult.getOrderMsg ()
                // 充值金额: rechargeResult.getPayAccount ()
            } else {
                // 用户取消订单
            }
        }
    });
```

3.3.4 游戏币充值接口[服务端]

此接口为合作方提供。请合作方自行定义接口参数等。如此接口为游老大提供, 请参考接口文档。

接口示例, 如某游戏充值接口:

<http://charge.xxx.com/payment.do?pid=111&userId=1&serverId=S1&playerId=111&orderId=2003&amout=100&ordertype=0&sign=signvalue>

其中 ordertype 为游老大提供的订单返回状态, 0: 充值成功, 1: 充值已提交, 2: 充值失败。

其中 pid 为合作方为游老大提供的合作编号, userId 为游老大平台的用户编号, serverId 为合作方的游戏服务器编号, playerId 为合作方的角色编号, orderId 为游老大订单编号, amout 为订单金额, key 为合作方提供的加密 key, sign 为签名, 如 sign=md5(pi+"&" + game+"&" + serverId+"&" + userId+"&" + key)

3.4 查询用户信息接口及参数

游戏方需调用游老大提供的查询用户信息界面。

```
uld.sdk.unite.UldPlatform.getInstance().gotoPlatform(Activity activity);
```

3.5 退出游戏接口及参数

游戏方需调用游老大提供的退出游戏界面。

```
uld.sdk.unite.UldPlatform.getInstance().gotofinish(Activity activity);
```