

Для корректной работы плагина нужно в файле MainActivity (или HelloWorldActivity везде имя разное) проекта, дописать два метода.

По умолчанию код:

```
public class GPGTest extends CordovaActivity
{
    @Override
    public void onCreate(Bundle savedInstanceState)
    {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        if (savedInstanceState != null) {
            savedInstanceState.putInt("CODE_RESOLUTION", 1);
        }
        super.init();
        // Set by <content src="index.html" /> in config.xml
        super.loadUrl(Config.getStartUrl());
        //super.loadUrl("file:///android_asset/www/index.html");
    }
}
```

Нужно после метода onCreate вставить вот этот код

```
    @Override
    public void onActivityResult(int requestCode, int resultCode, Intent
intent) {
        super.onActivityResult(requestCode, resultCode, intent);
        switch (requestCode) {
            case PlayGamesHelper.REQUEST_CODE_RESOLUTION: {
                if (connectionCount <= (PlayGamesHelper.REQUEST_COUNT - 1))
                {
                    PlayGamesServices.reconnect();
                }
                connectionCount++;
            }
            break;
        }
    }
}
```

```
@Override  
public void onDestroy() {  
    PlayGamesServices.disconnect();  
    super.onDestroy();  
}
```

Иначе при первом запуске программы коннект с сервисом произойдет, но всплывающее окно «Добро пожаловать» не появится, оно появится при следующем запуске приложения

P.S: небольшой косяк, при первом запуске окно всплывает при коннекте, при следующих запусках коннект происходит, но окно «Добро пожаловать» не всплывет. Постараюсь вскоре исправить.

P.S.S: инструкция по работе методов в комментариях, в playgames.js

P.S.S: в папке res в файле ids.xml нужно вставить свои идентификаторы из google консоли