对战平台SDK 简要说明

一、对战平台SDK 提供了调用对战平台服务器的完整封装，以及在弱网络情况下的可靠运行。

二、参数

|  |  |
| --- | --- |
| 参数 | 描述 |
| AppKey | 由对战平台后台配置的应用Key |

三、SDK 目录结构

SDK 的入口文件按是 PVP 类：

*PVP.isLogin : 玩家是否已经登陆*

*PVP.UserInfo : 玩家的全局信息*

*PVP.AppUserInfo : 玩家在应用内部的自定义信息*

*PVP.LobbyInfo : 玩家当前所在大厅的大厅信息，如果玩家没有进入大厅，那么这个字段为 NULL*

*PVP. RoomInfo : 玩家当前所在的房间信息，如果玩家没有进入房间，那么这个字段为 NULL*

*PVP. client : SDK 的核心，处理网络层数据响应事件绑定以及回调*

四、调用方式

初始化SDK

绑定响应事件

调用SDK方法

处理响应事件，调用业务代码

1、初始化 PVPSdk

*PVP.Init(AppKey);*

2、绑定响应事件

*PVP.client.loginOrRegisterEventHandler += OnLogin;*

//业务代码

*void OnLogin(int error\_code){*

*if (error\_code != ErrorCode.SUCCESS) {  
            this.Notice.ShowNotice ("登陆失败");  
   } else {  
            Debug.Log( PVP.userInfo.uid );*

*}*    *}*

3、调用SDK方法:

例如使用facebook 用户令牌登录：

*PVP.client.Login (LoginType.Facebook, facebook\_access\_token: aToken.TokenString);*

游客登陆：

*PVP.client.Login (LoginType.Guest);*

4、详细的函数列表请查看 PVP.Client.cs