一、 版本更新

版本	更新时间	更新内容
2.3.3	2017.9.18	禁用登录和充值的提示。
2.3.1	2017.8.2	停用充值参数中的单价 price、量词 quantifier、商品描述 productDesc

二、 概述

QuickSDK 是针对不同平台渠道的统一中间件。
QuickSDK 封装了百家渠道 SDK 的各种接口，屏蔽各个渠道 SDK 的差异性，并解决渠道 SDK 频繁更新的问题。
使得 CP 只需接入一次 QuickSDK，并配合使用 PC 端自动化打包工具，就顺利能打出百家渠道包。

二、开发包说明

A）SMPCQuickSDK.framework 是基础库，libSMPCQuickChannel.a 是各个渠道的接入实现库。

三、接入步骤

1.QuickSDK 一般流程

A）游戏接入 SDK 随带的测试母包库进行接口检查。
B）在 QuickSDK 后台添加渠道，配置从渠道获取的参数。
C）母包接口测试完毕之后使用打包工具生成渠道包

2.开发环境配置

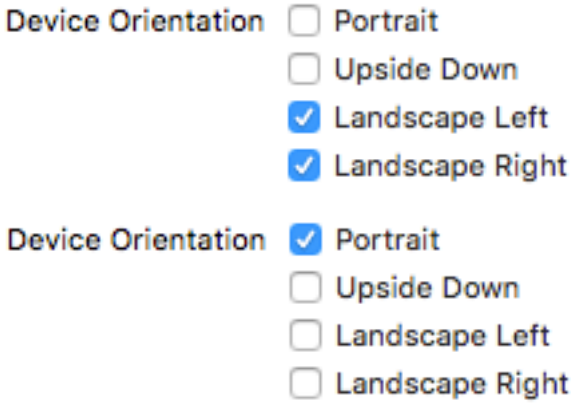
A）将 SMPCQuickSDK.framework 和母包的 libSMPCQuickChannel.a 添加到工程中，并选择相应的 target

B)在 Build Settings 中将 Architectures 设置为 armv7+arm64 ,项目本身需要支持 arm64。

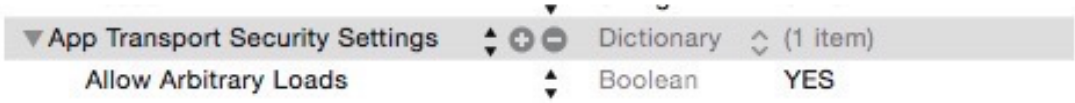
Other Linker Flags 添加-ObjC

Link With Standard Libraries	Yes
Other Linker Flags	**-ObjC**
Quote Linker Arguments	Yes

C ）Device Orientation 中选中游戏兼容的方向。常见配置



D ）info.plist 中添加配置，以允许 http 访问



E ）游戏版本设置

游戏的 Version(CFBundleShortVersionString)和 Build(CFBundleVersion)需要保持一致，且使用 x.y.z 这样的点分式，比如：1.2.1。

数字前面不要加 0。因为每个渠道更新读取的版本号不一样，设置 Version 和 Build 一致才能保证各个渠道更新都正常,如果不愿意这样设置，可以在审核不通过后再修改，通过生成的调试工程手动出有这样要求的渠道包，要求 Version 和 Build 一致的渠道不多。

四、接口说明

首先配置项目信息，通过调用项目配置信息的相关接口。

1.初始化（必接）

1.1.获取实例

类：

SMPCQuickSDK

函数：

+ (SMPCQuickSDK *)defaultInstance;

功能：

获取 QuickSDK 实例

1.2.初始化 QuickSDK

类：

SMPCQuickSDK

函数:

- (int)initWithConfig:(SMPCQuickSDKInitConfigure *)configure
application:(UIApplication *)application
didFinishLaunchingWithOptions:(NSDictionary *)launchOptions;

功能：

使用 productKey，productCode，初始化 SDK，由 QuickSDK 平台分配。在 iOS 打包工具上可以看到，打包时需要和 iOS 打包工具上的选择的产品参数一致。

参数：

configure 封装了 productKey 和 productCode
application: 应用的 application，调用函数的参数原封不动的传入即可
launchOptions:应用的 launchOptions，调用函数的参数原封不动的传入即可。

说明：

该接口需要在应用加载完成回调中调用，即
- (BOOL)application:(UIApplication *)application
didFinishLaunchingWithOptions:(NSDictionary *)launchOptions{}

特别的初始化函数：

- (int)initWithConfig:(UIApplication *)application
didFinishLaunchingWithOptions:(NSDictionary *)launchOptions;//设计为 QuickSDK 技术员测试使用的初始化接口。使用该初始化方案时，QuickSDK 会使用打包工具上选择的产品对应

后台配置的 SMPCQuickSDKInitConfigure，所以适合于不调试母包工程直接出渠道包和渠道调试工程的情况。

案例：

```
    //初始化
    //监听初始化完成事件
    [[NSNotificationCenter defaultCenter] addObserver:self
            selector:@selector(smpcQpInitResult:)
            name:kSmpcQuickSDKNotiInitDidFinished
            object:nil];
    - (void)smpcQpInitResult:(NSNotification *)notify {
            NSLog(@"%@",notify);
    //初始化成功，进行下一步流程
     }

     SMPCQuickSDKInitConfigure *cfg = [[SMPCQuickSDKInitConfigure alloc] init];
     cfg.productKey = @"09633196";
     cfg.productCode = @"508408176387469112813192343829 38";
     int error = [[SMPCQuickSDK defaultInstance] initWithConfig:cfg application:
application didFinishLaunchingWithOptions:launchOptions];
     if (error != 0) {
        NSLog(@"不能启动初始化：%d",error);
   }
```

//大部分渠道会处理自己内部的初始化失败，如果收到渠道初始化失败，游戏需要去处理，通常的做法是让界面处于等待，等 0.5s 再初始化一次，如果失败就提示检查网络退出游戏

2.用户接口

2.1.登录接口（必接）

类名：

SMPCQuickSDK

函数:

- (int)login;

功能：

打开登录界面，进入用户登陆流程。

返回值：

返回 0 说明调用接口成功，其他值产考说明。

收到登录成功通知 kSmpcQuickSDKNotiLogin 后，取得返回值 userInfo,取得用户 uid、token、用户昵称/用户名和 user_token，也可直接使用接口获取 uid，昵称，参考 demo，（可选内容）可以使用该 user_token 从服务器获取用户信息。随带 Demo 中有相关实现。该 uid 是渠道 sdk 提供的用户唯一标识，不同渠道间的 uid 可能发生重叠。

案例：

```
(void)smpcQpLoginResult:(NSNotification *)notify {
NSDictionary *userInfo  = [notify userInfo];
int error = [userInfo objectForKey:@" error" ] intValue];
if (error == 0) {
          NSString *uid = [[SMPCQuickSDK defaultInstance] userId];
        NSString *userNick = [[SMPCQuickSDK defaultInstance] userNick
];
        NSString *user_token = [[SMPCQuickSDK defaultInstance] userTo
ken];
 }
}
```

2.2.注销接口

类名：

SMPCQuickSDK

函数:

- (int)logout;

功能：

主动注销当前用户。

返回值：

返回 0 说明调用接口成功，其他值产考说明。

注意：

调用该接口将引起 QuickSDK 发出一个注销通知 kSmpcQuickSDKNotiLogout。游戏开发者收到注销通知后走下一步流程，比如回到游戏登录界面，再调用登录。

2.3.用户 uid

类名：

SMPCQuickSDK

函数:

- (NSString *)userId;

功能：

获取最后登录用户 uid，通常在收到登录通知回调中调用，该 uid 是渠道 sdk 提供的用户唯一标识，不同渠道间的 uid 可能发生重叠。

返回值：最后登录用户的 uid，可能为空，在没有收到登录通知时可能已经有值，不能作为判断当前是否有用户登录游戏的依据。

2.4.用户昵称

类名：

SMPCQuickSDK

函数:

```
- (NSString *)userNick;
```

2.5 用户 userToken

类名：SMPCQuickSDK

函数：- (NSString *)userToken

功能：获取最后一次登录用户的 userToken，用于到服务器验证用户。

返回值：最后一次登录用户的 userToken

2.6.更新角色信息（必接）

类名：

SMPCQuickSDK

函数:

```
- (void)updateRoleInfoWith:(SMPCQuickSDKGameRoleInfo *)info isCreate:(BOOL)isCreate;
```

功能：

更新角色信息。在进入游戏，角色升级时调用

参数：

info 角色信息对象，参考类 SMPCQuickSDKGameRoleInfo，isCreate 表示是否为刚刚创建的角色

返回值:

3.充值接口

3.1.充值（必接）

类名：

SMPCQuickSDK

函数：

```
- (int)payOrderInfo:(SMPCQuickSDKPayOrderInfo *)orderInfo
roleInfo:(SMPCQuickSDKGameRoleInfo *)roleInfo;
```

功能:

订单支付

参数：

orderInfo 订单信息

roleInfo 玩家角色信息

说明：

orderInfo 中属性

goodId //商品 ID IAP 时为苹果开发者后台配置的商品 id，非 IAP 时随意，必填

productName //应该为一个通用名称，不包含商品个数，如“勾玉”，“元宝”，必填

cpOrderID //游戏订单号，必填

count //商品数量，如@"60"，必填

amount //总价 如@"6"，必填

callbackUrl 如果后台没有配置充值回调地址，callbackUrl 将作为充值回调地址。选填

extrasParams 透传字段，服务器回调时原样传递， 选填。

异步充值，用户完成充值操作后会发送充值结果通知。kSmpcQuickSDKNotiRecharge，sdk 客户端通知的结果仅供参考 ,很多渠道没有客户端充值结果回调 ,以服务器端同步为准。

4.扩展接口

4.1.AppDelegate 事件调用（必接）

说明：对能够使用 OC 接口的开发者这些回调应该比较容易添加，为了减轻大部分开发者负担，Unity3D 和 Cocos2d-x 的游戏不用接入下面事件调用的代码，打包工具将会自动添加。

打包工在 Unity3d 和 cocos2d-x 默认系统生命周期 delegate 文件中添加如下代码，进行并不严格的排重，如果开发者修改了默认的 delegate 文件将导致添加失败。如果打开调试工程发现打包工具没能添加事件回调，需要开发者手动添加。

```
- (void)applicationWillResignActive:(UIApplication *)application {
    [[SMPCQuickSDK defaultInstance]
applicationWillResignActive:application];
}
- (void) applicationDidEnterBackground:(UIApplication *)application {
    [[SMPCQuickSDK defaultInstance]
applicationDidEnterBackground:application];
}
- (void) applicationWillEnterForeground:(UIApplication *)application {
    [[SMPCQuickSDK defaultInstance]
applicationWillEnterForeground:application];
}
- (void) applicationDidBecomeActive:(UIApplication *)application {
    [[SMPCQuickSDK defaultInstance]
applicationDidBecomeActive:application];
}
- (void) applicationWillTerminate:(UIApplication *)application {
    [[SMPCQuickSDK defaultInstance]
applicationWillTerminate:application];
}
    - (void)application:(UIApplication *)application
didRegisterForRemoteNotificationsWithDeviceToken:(NSData
*)deviceToken
    {
        [[SMPCQuickSDK defaultInstance] application:application
didRegisterForRemoteNotificationsWithDeviceToken:deviceToken];
}
    - (void)application:(UIApplication *)application
didFailToRegisterForRemoteNotificationsWithError:(NSError *)error
    {
```

```
    [[SMPCQuickSDK defaultInstance] application:application
didFailToRegisterForRemoteNotificationsWithError:error];
}
    -(UIInterfaceOrientationMask)application:(UIApplication
*)application       supportedInterfaceOrientationsForWindow:(nullable
UIWindow *)window
    {
        [[SMPCQuickSDK     defaultInstance]     application:application
supportedInterfaceOrientationsForWindow:window];
        return  UIInterfaceOrientationMaskAll;
}
    - (BOOL)application:(UIApplication *)application
handleOpenURL:(NSURL *)url{
    [[SMPCQuickSDK defaultInstance] openURL:url
application:application];
    return YES;
}
    - (BOOL)application:(UIApplication *)application openURL:(NSURL
*)url sourceApplication:(NSString *)sourceApplication
annotation:(id)annotation{
    [[SMPCQuickSDK defaultInstance] openURL:url
sourceApplication:sourceApplication application:application
annotation:annotation];
    return YES;
}
   - (BOOL)application:(UIApplication *)app openURL:(NSURL *)url
options:(NSDictionary<NSString*, id> *)options{
    [[SMPCQuickSDK defaultInstance] openURL:url application:app
options:options];
    return YES;
}
   - (BOOL)application:(UIApplication *)application
continueUserActivity:(NSUserActivity *)userActivity
restorationHandler:(void(^)(NSArray *
restorableObjects))restorationHandler{
    [[SMPCQuickSDK defaultInstance] application:application
continueUserActivity:userActivity
restorationHandler:restorationHandler];
    return YES;
}
```

4.2.显示浮动菜单

类名：

SMPCQuickSDK

函数：

- (void)showToolBar:(SMPC_QUICK_SDK_TOOLBAR_PLACE)place;

功能：

显示浮动工具栏。若渠道无此对应接口，调用无效。

案例：

当用户登录成功后调用

[[SMPCQuickSDK defaultInstance]

showToolBar:SMPC_QUICK_SDK_TOOLBAR_TOP_LEFT];

4.3.隐藏浮动菜单

类名：

SMPCQuickSDK

函数：

- (void)hideToolBar;

功能：

隐藏浮动菜单。若渠道无此对应接口，调用无效。

案列：

必要时隐藏。

4.4.进入用户中心

类名：

SMPCQuickSDK

函数：

- (int)enterUserCenter;

功能：

进入用户中心。若渠道无此对应接口，调用无效。

4.5.进入客服中心

类名：

SMPCQuickSDK

函数：

- (int)enterCustomerCenter;

功能：

进入客服中心。

若渠道无此对应接口，直接调用会返回接口不支持的错误码。

4.6.进入 BBS

类名：

SMPCQuickSDK

函数：

- (int)enterBBS;

功能：

进入渠道 BBS。

若渠道无此对应接口，直接调用会返回接口不支持的错误码。

4.7.是否支持指定方法

类名：

SMPCQuickSDK

函数：

-(BOOL)isFunctionTypeSupported:(SMPC_QUICK_SDK_FUNC_TYPE)type;

功能：

判断渠道 SDK 是否支持某个接口，用户中心，客服中心，BBS，暂停等接口不是每个渠道 SDK 都实现了，所以可以在代码里判断来执行。若渠道无此对应接口，直接调用会返回接口不支持的错误码。

5.其他接口

- (int)channelType; //渠道唯一标识

- (NSString *)getConfigValue:(NSString *)key; //获取 quick 后台配置的自定义参数

五、SDK 通知说明

1.初始化通知

名称：

kSmpcQuickSDKNotiInitDidFinished

说明：

成功调用初始化接口后，异步。收到该通知后通过错误码判断渠道 SDK 是否初始化成功。SMPC_QUICK_SDK_ERROR_NONE、SMPC_QUICK_SDK_ERROR_INIT_FAILED。

```
NSDictionary *userInfo = notify.userInfo;
int errorCode = [userInfo[kSmpcQuickSDKKeyError] intValue];
switch (errorCode) {
	case SMPC_QUICK_SDK_ERROR_NONE:
	{
//初始化成功，进行下一步流程
	}
break;
	case SMPC_QUICK_SDK_ERROR_INIT_FAILED:
	default:
	{
```

```
//初始化失败
        }
break;
}
```

2.登录成功通知

名称：

kSmpcQuickSDKNotiLogin

说明：

渠道 SDK 有用户登录成功时发出。如果游戏已经存在正在游戏的用户，收到该通知时认为是切换账号，需要开发者注销游戏内用户，使用新用户信息进入游戏。

3.注销通知

名称：

kSmpcQuickSDKNotiLogout

说明：

这有 2 种情况

A）用户从渠道 SDK 内的用户管理界面注销成功时会发出该通知。

B)游戏调用 QuickSDK 的用户注销接口后会收到该通知 ,根据错误码判断注销成功或失败，一般都认为是注销成功，不用考虑失败。

4.充值结果通知

名称：

kSmpcQuickSDKNotiRecharge

说明：

成功调用 QuickSDK 充值接口后会收到该通知。

通知结果的 3 种情况根据错误码来判断（SMPC_QUICK_SDK_ERROR_NONE、SMPC_QUICK_SDK_ERROR_RECHARGE_FAILED、SMPC_QUICK_SDK_ERROR_RECHARGE_CANCELLED）。

因为大部分渠道回调都以服务器为准，该结果仅供客户端参考，实际结果以服务器端同步为准。

通知 userInfo 中信息说明：

```
//错误码
int error = [[userInfo objectForKey:kSmpcQuickSDKKeyError] intValue];
 //QuickSDK 订单号、cp 下单时传入的订单号
NSString *orderID = userInfo[kSmpcQuickSDKKeyOrderId];
NSString *cpOrderID = userInfo[kSmpcQuickSDKKeyCpOrderId];
```

5.暂停结束通知

名称：

kSmpcQuickSDKNotiPauseOver

说明：

不用监听，某些渠道 SDK 暂停结束时发出通知。

六、其他说明（必读）

1.接口说明

QuickSDK 初始化接口，用户接口，充值统一都支持。所有提供的接口都可以直接调用，

有些可能会因为渠道不支持而调用无效。