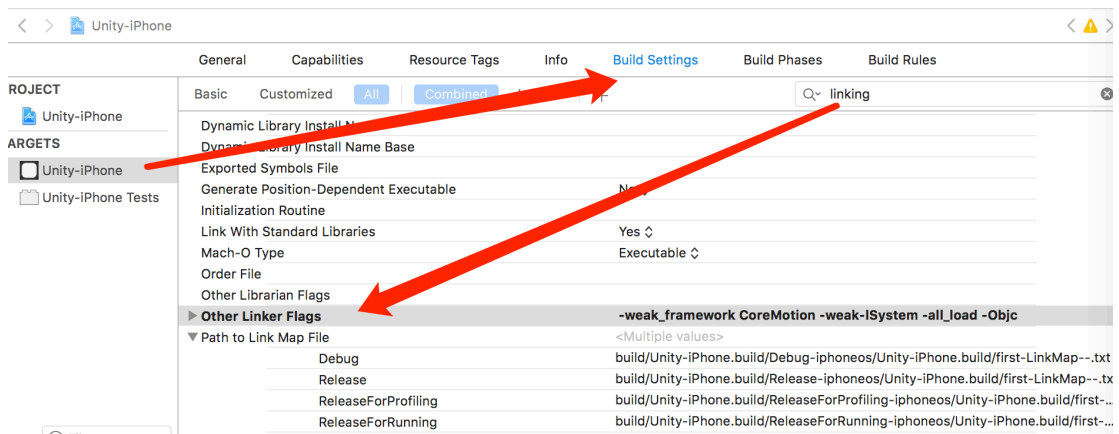


TCT SDK 快速接入文档

1. 下载Dome

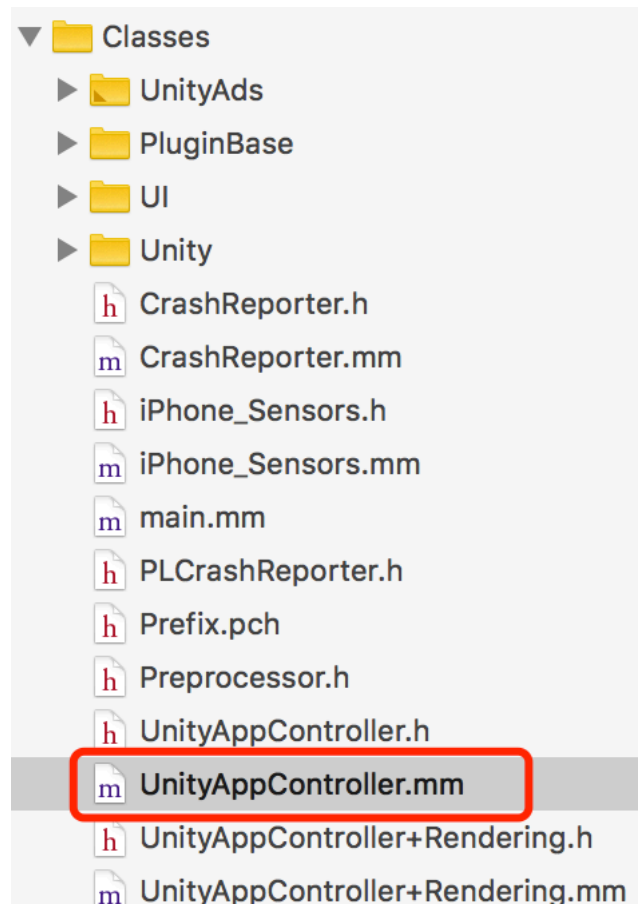
1. 使用 Xcode 打开 dome
2. 导入 TCTSDK
- 3.配置 SDK



请在 Other Linker Flags 中加入加入-Objc 和-all_load



4. 初始化 SDK



在 UnityAppController.mm 文件中导入#import<TCTSDK/TCTSDK.h> 头文件
在- (BOOL)application:(UIApplication*)application
didFinishLaunchingWithOptions:(NSDictionary*)launchOptions 方法中初始化SDK

```
[[TCTSDK sharedInstance] registerAppKey:@"6b6f14c6-54f1-11e8-837e-00e06f69b9f2"  
appSecretKey:@"e7f2cad98000baddb4e7a59850fb0b2f" withOnline:NO];
```

替换自己的 appkey 和 SecretKey

5 方法简介

注册 SDK

```
/**  
 * 注册SDK  
 */
```

```

* @param appKey appKey 对应管理后台分配的appkey
* @param secretKey secretKey 对应管理后台分配的secretKey
* @param online online 是否使用线上地址, YES 是使用 NO 不使用
*/
- (void)registerAppKey:(NSString *)appKey
appSecretKey:(NSString *)secretKey
withOnline:(BOOL)online;

```

登陆方法 (login)

使用 `[[TCTSDK sharedInstance] login]`调用

获取广告信息 (requestadvert)

使用`[[TCTSDK sharedInstance] requestadvert]`调用

上线

```
- (void)online;
```

记录游戏得分 score 分数

```
- (void)requestGameScore:(float)score;
```

记录游戏数据 key 请求参数 score 值

```
- (void)requestGameDataKey:(NSString *)key withScore:(float)score;
```

邀请码验证 verify 邀请码

```
- (void)requestGameVerify:(NSInteger)verify;
```

自定义广告 str 内容 type 固定值请传 2

```
- (void)diversionsAction:(NSString *)str withType:(NSInteger)type;
```

下线

```
- (void)loginOut;
```

登陆成功回调

loginSuccessBlock

使用 [TCTSDK sharedInstance].loginSuccessBlock = ^{
 成功操作
};

上线回调

onLineSuccessBlock

获取头像，id，还有名字，两个成功回调后都可直接获取

[TCTSDK sharedInstance].idStr
[TCTSDK sharedInstance].nickname
[TCTSDK sharedInstance].avatar

/**

游戏内消费

* 游戏内消费
* @param amount amount 金额
* @param content content 内容 如: "充值**400**个钻石，消
费**0.8**元"
*/

– (void)requestGamePayAmount:(float)amount
withontent:(NSString *)content
complete:(payResultsBlock)resultsHandler;

成功和失败都通过 payResultsBlock 传回

成功: {
 "code" :200,
 "id":"79f3662c-a5f4-11e8-9a64-00163e006954",
 "profit":0.857143,

```

        "amount":1.8,
        "type":0
    }

```

失败返回

```

{
    "code" :403,//(还有其他，不是 200 都是失败)
    "message": 授权失败
}

```

2.和Unity 交互使用：

定义一个.mm文件

使用 c 写出与 Unity 文件相对应的方法，然后按照对应的参数传值，在方法中调用 oc 方法就可以

在 Unity 中声明方法如图

```

#ifdef UNITY_IOS

    [DllImport("__Internal")]
    private static extern void SDKShop();// 获取广告信息
    [DllImport("__Internal")]
    private static extern void SDKLogin(string scene,string method);//登陆
    [DllImport("__Internal")]
    private static extern void SDKOnline( string scene,string method);//上线
    [DllImport("__Internal")]
    private static extern void SDKDiversions(string msg);//自定义广告
    [DllImport("__Internal")]
    private static extern void SDKGameScore(float score);//记录游戏得分
    [DllImport("__Internal")]
    private static extern int SDKGetData();//获取状态
    [DllImport("__Internal")]
    private static extern string SDKUserInfo(string key);//获取基本信息 id、Nickname、avatar
    [DllImport("__Internal")]
    private static extern void SDKGameDataKey(string key,float score)////记录游戏数据
    [DllImport("__Internal")]
    private static extern void SDKPayAction( float amount,string content, string scene, string method);//( 游戏内消费)

#endif

```

在 Unity 中使用如图

```

public static int getStatus()
{
    //Debug.Log("-----%d" + Application.platform );
    if (Application.platform == RuntimePlatform.Android)
    {
        try
        {
            // Android的Java接口
            AndroidJavaClass jc = new AndroidJavaClass("com.tadpolechain.TCT");
            AndroidJavaObject jo = jc.CallStatic<AndroidJavaObject>("instance");

            // 调用方法
            int status = jo.Call<int>("getStatus");
            return status;
        }
        catch (Exception e)
        {
            TestClick.str = e.Message;
            return 0;
        }
    }
    else if (Application.platform == RuntimePlatform.IPhonePlayer)
    {
        int status = SDKGetData();

        Debug.Log("点击了苹果getStatus按钮");

        return status;
    }
    else
    {
        return 0;
    }
}

```

支付回调

```
// 支付的回调方法
private void PayCallFunc(string content)
{
    Debug.Log("BeCallFunc");

    if (Application.platform == RuntimePlatform.Android)
    {
        if (content.Equals("success"))
        {
            str = "PayType : " + TCTForUnity.getUserInfo("PayType");
        }
        else
        {
            str = content; // 错误信息
        }
    }
    else if (Application.platform == RuntimePlatform.IPhonePlayer)
    {
        Debug.Log("daolezhifu");
        Debug.Log(content);

        JsonStr jsonText = JsonTest.ReadJsonGet(content);
        //取出code
        string code = jsonText.code;

        Debug.Log(code);
    }
    else
    {
        // 写一些东西
    }
}
```