**SDK for H5接入文檔(v1.0.0) (開始接入前請先參看演示demo)**

**目錄**

1. 更新記錄 ........................................................3

**SDK FOR H5接入⽂文檔**

⼆、SDK介紹

1. *GameBsDemo .................................................4*
2. *GameBsSdk ...................................................4*

三、SDK開發環境配置

1. 導入JS檔案 *.......................................................4*
2. 導入document ready *..............................................4*

四、SDK的API使⽤

1. *SDK*初始化⽅方法*(*必接*)..... .......... .......... ...............5*
2. *SDK*登錄⽅方法 (必接)*....... .. ......... .......... .............5*
3. *SDK*回調處理 *......................................................5*
4. 登錄區服統計⽅方法(必接)*.......................................6*

**一、版本更新記錄**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **版本號** | **更新日期** | **更新內容** |
| V1.0.0 | 2019-12-01 | 創建SDK |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

**二、SDK介紹**

**1、GameBsDemo**

SDK接入演示工程 (webdemo.html)

**2、GameBsSdk**

包含了SDK 資源文件、JavaScript文件。

1. **SDK開發環境配置**

接入SDK所需要的環境配置，包含以下幾個步驟

**1、加入 gb\_sdk 文件夾**

gb\_sdk 內含 js 文件夾、css 文件夾、image 文件夾

**2、導入 JS 檔案**

<script src="https://cdnjs.cloudflare.com/ajax/libs/jquery/3.3.1/jquery.min.js"></script>

<script type="text/javascript" src="https://cdnjs.cloudflare.com/ajax/libs/fingerprintjs2/1.5.1/fingerprint2.min.js"></script>

<script type="text/javascript" src="gb\_sdk/js/gameboss\_sdk.js"></script>

**2、設置** document ready

$(document).ready(function() {

gbSdk.init(client\_id,client\_secret,gameCode,fbAppID,googleAppID,Target);

googleSigninInit();

if(window.FB) {

facebookReady();

} else {

window.fbAsyncInit = facebookReady;

}

});

1. **SDK的API使⽤**

**1、SDK初始化方法**（參數內容 請詳見技術參數文檔）

// 需在document ready 呼叫

gbSdk.init(client\_id,client\_secret,gameCode,fbAppID,googleAppID,Target);

**2、SDK登錄方法**

gbSdk.loginView()

**3、SDK接收回調方法**

function callBackCP(type,resp)

{

switch(type)

{

case "INIT":

console.log("callBack INIT ===> "+JSON.stringify(resp));

// if(resp.code=="1000"){ success to do something ...}

// else{ failure to do something ...}

break;

case "LOGIN":

//userId,message,sign,timeStamp

console.log("callBack LOGIN ===> "+JSON.stringify(resp));

// do ....... something

break;

}

}

**4、登錄區服統計方法**

(說明:在登錄成功，獲取角色后調用)

gbSdk.touchServer(serverId,roleID,roleName)