














DBSDK 使用文档

1. 将对应的 DBSDK.zip 解压添加到游戏工程
2. 添加工程需要的 framework

 Security.framework	Required ⇅
 libc++.tbd	Required ⇅
 libsqlite3.tbd	Required ⇅
 libz.tbd	Required ⇅
 CoreGraphics.framework	Required ⇅
 StoreKit.framework	Required ⇅
 CoreFoundation.framework	Required ⇅
 CoreData.framework	Required ⇅
 AdSupport.framework	Required ⇅
 CoreTelephony.framework	Required ⇅
 SystemConfiguration.framework	Required ⇅
 Foundation.framework	Required ⇅
 UIKit.framework	Required ⇅

3. 在 TARGETS 中设置 Build Settings 下的 Other Linker Flags 添加 **-ObjC** 参数

4. 接口说明

4.1 SDK 初始化

```
/**
 * SDK 初始化
 *
 * gameid      游戏id
 * gameKey     游戏key
 * channelID   渠道id
 */
// 以上参数 均有我方对应的游戏运营人员 提供
[[DBSDK sharedSDK] initWithGameID:@"1032" gameKey:@"uRe4dHxwMP"
channelID:@"2342342"];
```

4.2 登陆

登陆成功后会回调对应的 uid, sessionid, 登录失败 SDK 内部处理!

```
/**
 * 登陆方法
 *
 * @param sessionID 用于二次验证
 * @param sdkUid 平台用户id
 */
[[DBSDK sharedSDK] loginWithSuccessCallBack:^(NSString *sessionID, NSString *
sdkUid) {
    if (sdkUid.length != 0) {
        NSLog(@"登陆成功, 进入游戏");
        NSLog(@"当前的登陆的用户信息: uid = %@, sessionid = %@ ", sdkUid, sessionID
        );
        NSString *tipStr = [NSString stringWithFormat:@"uid=%@\nsessionid=%@",
        sdkUid, sessionID];
        UIAlertView *alertV = [[UIAlertView alloc] initWithTitle:@"提醒"
        message:tipStr delegate:self cancelButtonTitle:@"确定"
        otherButtonTitles:nil, nil];
        [alertV show];
    }
}];
```

4.3 支付

4.3.1 首先先设置支付回调遵守支付代理协议

```
@interface ViewController () <SDKBuyDelegate>
```

设置支付代理

```
[DBSDK sharedSDK].delegate = self;
```

4.3.2 支付代理回调方法

```
#pragma mark - delegate
- (void)SDKBuySuccess
{
    NSLog(@"购买成功");
}

- (void)SDKBuyFailure:(NSString *)errorMsg
{
    NSLog(@"购买失败: %@", errorMsg);
}
```

注意：

1. SDK 最低适配版本为 iOS8,之前的系统版本可能会有问题
2. SDK 内部使用的域名为 http, 适配 iOS9, 请关闭 ATS 验证

▼ App Transport Security Settings	▲	Dictionary	(1 item)
Allow Arbitrary Loads	▲	Boolean	YES

如果想显示游戏 logo 请准备一张 **270*100 像素**
(推荐尺寸)的 **png** 图片, 并命名为 **d_gamelogo**
放入到 SDKResources.bundle !