

辉耀 H5-CpSDK 接入文档

2019 年 03 月

版本说明

版本号	更新时间	更新内容	更新人
v1.0.1	2019.03.13	1、新增 update、logOut 参数	Frank
v1.0.1	2019.03	1、新增 shareComplete 参数	Frank
v1.0.1	2019.02	1、新增微信内使用微信 JS SDK 实现支付 2、新增 SDK 信息面板（礼包、资讯、客服）及账号管理面板	Frank
v1.0	2018.12	1、实现登录、退出、日志上报、支付	Frank

目录

- 一、概述4
- 二、SDK的引用和初始化4
- 三、接口接入6
 - 3.1 手动调用登录接口6
 - 3.2 下单支付接口6
 - 3.3 角色上报接口7
 - 3.4 退出登录接口7

一、概述

辉耀 H5-SDK 可以方便游戏 CP 方快速的实现游戏用户登录和注册，以及在游戏内部实现用户的下单支付功能。

二、SDK 的引用和初始化

使用 script 标签引入 SDK，并尽可能的放在</body>之前，并进行初始化。例如：

```
<html>
<head>
...
</head>
<body>
...
<script src="//sdk 网络地址/hyCpSDK.1.1.min.js"></script>
<script>
    var mysdk = new HyCpSDK({
        origin: "",
        initSuccess: function(res) { console.log(res); },
        success: function(res){
            console.log(res);
        },
        update: function(res) {
            console.log(res);
        },
        logOut: function() {
            console.log('退出');
        }
    });
</script>
</body>
```

传参说明：

参数名	值类型	是否必须	说明	备注
origin	string	是	渠道域名	19.01.25 新增
initSuccess	function	否	<p>sdk 初始化完成时会传给 CP 玩家保存的登录信息，以供 CP 判断是否需要调用 SDK 的 login 方法。该参数如果不设置，sdk 将自动调用 login 方法，实现自动登录。返回的用户登录信息：Object 数据类型 {</p> <pre>hyUid:", userId: ", openid:", channelUserId: ", channelUserName: ", token: "</pre> <p>}, 否则返回 null</p>	19.01.30 新增
success	function	是	<p>登录注册成功后的回调函数，返回登录后的用户信息，返回值类型为 Object，{</p> <pre>hyUid:", userId: ", openid:", channelUserId: ", channelUserName: ", token: "</pre> <p>}</p>	
update	function	是	<p>玩家在 sdk 控制面板操作更新密码时会触发更新 token，这个时候 sdk 会调用 update 来通知 cp 更</p>	19.03.12 新增

			新用户的 token 数据，返回的参数类型和 success 的一致	
shareComplete	function	否	微信分享回调	19.03 新增
logOut	function	是	玩家在 sdk 控制面板操作 切换账号时，退出当前账号的登录，同时 sdk 会通知 CP 切换游戏到 登录游戏 界面，并清理存储的玩家登录信息。	19.03.13 新增

#重点说明：

- 1、在微信内，SDK 实现自动登录，登录控制不由 CP 控制。
- 2、当传入 initSuccess 参数后，CP 可根据 initSuccess 回调的参数判断玩家是否已经登录。假如没登录则应调用 SDK 的 login 方法来弹出登录面板以供玩家登录操作。
- 3、当玩家在 SDK 控制面板的【账号管理】里面修改了密码后，玩家的 token 将被更新，这个时候 SDK 会调用 update 的回调方法，将更新后的玩家信息通知给 CP，CP 应该在该回调内**实现玩家信息的更新**。
- 4、当玩家在 SDK 控制面板操作【切换账号】时，SDK 将实现玩家的退出账号功能，并调用 logOut 回调方法，CP 应在传入的 logOut 参数内实现 **游戏界面切回到游戏的【登录游戏】界面，并同时清理存储的玩家登录信息**。
- 5、shareComplete 分享回调受微信 app 的限制，不能监听玩家是否成功分享或者是取消分享。

三、接口接入

3.1 手动调用登录接口

在初始化传参时设置了 initSuccess，需要 CP 自己调用 login 接口来显示登录或自动登录弹窗：

```
<script>
    var userInfo = mysdk.login();
</script>
```

说明： sdk 会根据是否存在玩家信息来决定弹出自动登录弹窗亦或是登录注册弹窗

3.2 下单支付接口

在初始化 SDK 后，通过调用 `pay` 方法进行下单支付的实现。例如：

```
<script>
    mysdk.pay({
        roleId: 0,
        amount: 0,
        productDetail: "",
        productName: "",
        exchange: "",
        cpOrderId: "",
        callBackUrl: "",
        fail: function() { console.log('支付失败'); }
    });
</script>
```

传参说明：

参数名	值类型	是否必须	说明	说明
roleId	number	否	角色 ID	
amount	number	是	订单金额	
productName	string	是	商品名称	
productDetail	string	是	商品描述	
exchange	string	否	充值比例	
cpOrderId	string	是	游戏订单 ID	
callBackUrl	string	否	支付回跳地址	
fail	function	否	支付失败回调	

3.3 角色上报接口

在初始化后，调用 `roleReport` 可进行游戏角色上报。例如：

```
<script>
    mysdk.roleReport({
        roleId: 0,
        roleLevel: 0,
        roleName: "",
```

```

        zoneId: 0,
        zoneName: "",
        balance: 0,
        partyName: "",
        vip: 0
    });
</script>

```

传参说明：

参数名	值类型	是否必须	说明
roleId	number	是	角色 ID
roleLevel	number	是	角色等级
roleName	string	是	角色名称
zoneId	number	是	区服 ID
zoneName	string	是	区服名称
balance	number	是	道具金额
vip	number	是	vip 等级
partyName	string	否	partyName

3.4 退出登录接口

在初始化后若要实现登录用户的退出操作，则调用 `logOut` 方法实现。例如：

```

<script>
    mysdk.logOut();
</script>

```