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JSSDK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](_Toc537190831)

[二、SDK的引用和初始化4](_Toc537190832)

[三、接口接入6](_Toc537190833)

[3.1 手动调用登录接口6](_Toc537190834)

[3.2 下单支付接口6](_Toc537190835)

[3.3 角色上报接口7](_Toc537190836)

[3.4 退出登录接口7](_Toc537190837)

**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 | 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 {  hyUid:'',  userId: '',  openid: '',  channelUserId: '',  channelUserName: '',  token: ''  }，否则返回 null | 19.01.30新增 |
| success | function | **是** | 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，{  hyUid:'',  userId: '',  openid:'',  channelUserId: '',  channelUserName: '',  token: ''  } |  |
| update | function | **是** | 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更新用户的token数据，返回的参数类型和success的一致 | 19.03.12新增 |
| 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>