技 术 文 件

技术文件名称：SDK-1.0使用说明

技术文件编号：<A>

版 本：1.0

发 布 商：上海大白鲨

拟 制

审 核

会 签

标准化

批 准

修改记录

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 文件编号 | 版本号 | 拟制人/  修改人 | 拟制/修改日期 | 更改理由 | 主要更改内容  （写要点即可） |
|  | 1.0 | dzzhou | 2013-03-25 | 制定 | 第一次编写 |
| 注： | | | | | |
|  | | | | | |

**游戏启动参数：**在jad文件中需配置以下参数用于启动游戏

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 参数名称 | 描述信息 | 注意 |
| usrid | iTV用户账户 | 参数名称都是小写 |
| gameid | 游戏ID |
| serverip | 登入服务器的地址 |
| cpid | cp商ID |

**注意：**

1. **在调用以下函数之前先将kxml2-2.3.0.jar导入工程；**
2. **项目中引入ItvGame.java计费存档解析文件。**

**1.** **初始化用户的参数** init(MIDlet midlet) **在游戏启动类里调用该方法**

参数：midlet MIDlet对象

返回值：respWapper. is\_ret()为true时表示成功

调用示例：

ItvGame itvgame =**new** ItvGame();

RespWapper respWapper=itvgame.init(**this**);

**2.** **查询余额的接口** RespWapper **goldQuery()**

返回值：respWapper. is\_ret()为true时表示成功

调用示例：

ItvGame itvgame =**new** ItvGame();

RespWapper respWapper=itvgame.goldQuery();

**if**(respWapper. is\_ret()){

String *Balance*=respWapper.get\_goldCount();

System.out.println(“用户余额”+ *Balance*);

}

**3.** **获取服务器时间的接口** RespWapper **timeQuery()**

返回值：respWapper. is\_ret()为true时表示成功

调用示例：

ItvGame itvgame =**new** ItvGame();

RespWapper respWapper = itvgame.timeQuery();

**if**(respWapper. is\_ret()){

String time = respWapper.get\_time();

System.out.println(“服务器时间”+ *time*);

}

}

**4.** **充值的接口 RespWapper Recharge(String password ,String price, String description)**

参数： password 用户童锁密码

参数： price 充值金额，单位RMB-元

参数： description 说明，必须填写实例“<泡泡鱼>充值10元”

返回值：respWapper. insured()为true时表示成功

调用示例：

ItvGame itvgame =**new** ItvGame();

RespWapper respWapper = itvgame.Recharge("24000001", "10", "<泡泡鱼>充值10元");

**if**(respWapper. is\_ret()){

String *Balance*=respWapper.get\_goldCount();

System.out.println(“用户余额”+ *Balance*);

}

}

**5.** **道具购买的接口 propsOrder(String propID)**

参数： **propID** 道具ID

返回值：respWapper. is\_ret()为true时表示成功

调用示例：

ItvGame itvgame =**new** ItvGame();

RespWapper respWapper = itvgame.propsOrder(id);

**if**(respWapper. is\_ret()){

String *Balance*=respWapper.get\_goldCount();

System.out.println(“用户余额”+ *Balance*);

}

}

**6.** **存档的接口** crossSaveOrUpdate **(String crossCodePoints)**

参数： **crossCodePoints** 存档信息，自定义

返回值：respWapper. is\_ret()为true时表示成功

调用示例：

ItvGame itvgame =**new** ItvGame();

RespWapper respWapper = itvgame. crossSaveOrUpdate(data);

**if**(respWapper. is\_ret()){

System.out.println(“存档成功”);

}

}

**7.** **读取存档的接口 crossquery()**

返回值：respWapper. is\_ret()为true时表示成功

调用示例：

ItvGame itvgame =**new** ItvGame();

RespWapper respWapper = itvgame. crossquery();

**if**(respWapper. is\_ret()){

System.out.println(“读取存档成功”);

String data = respWapper.getCrossCodePoints();

}

**8.** **上传积分的接口 rankSaveOrUpdate(String rankPoints)**

参数： **rankPoints** 游戏积分，排行榜中可以获取到该积分

返回值：respWapper. is\_ret()为true时表示成功

调用示例：

ItvGame itvgame =**new** ItvGame();

RespWapper respWapper = itvgame. rankSaveOrUpdate(rankPoints);

**if**(respWapper. is\_ret()){

System.out.println(“上传积分成功”);

}

**9.** **获取排行榜的接口 rankQuery()**

返回值：respWapper. is\_ret()为true时表示成功

调用示例：

ItvGame itvgame =**new** ItvGame();

RespWapper respWapper = itvgame. rankQuery();

**if**(respWapper. is\_ret()){

System.out.println(“获取排行榜成功”); }

**for** (**int** i = 0; i < respWapper .getList().length; i++) {

System.out.println(“用户账号”+ respWapper .getList()[i].userId);

System.out.println(“用户排名”+ respWapper .getList()[i].rankNo);

System.out.println(“用户积分”+ respWapper .getList()[i].score);

}

System.out.println(“我的账号”+ItvGame.USER\_ID);

System.out.println(“我的排名”+ respWapper .getMyRankNo());

System.out.println(“我的积分”+ respWapper .getMyScore());

}