# 分享功能接入总结：

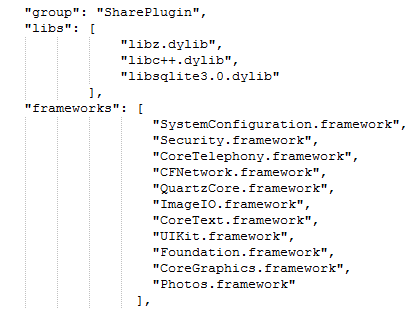
IOS分享使用的是微信和微博官方SDK和修改的球球项目的分享接口。

1. 添加链接库：

"libz.dylib","libc++.dylib","libsqlite3.0.dylib”,"SystemConfiguration.framework","Security.framework","CoreTelephony.framework","CFNetwork.framework", "QuartzCore.framework","ImageIO.framework",”CoreText.framework", "UIKit.framework","Foundation.framework","CoreGraphics.framework", "Photos.framework"

自动发包实现：

在XUPorter/Mods/目录下新建SharePlugin.projmods文件，添加链接库



2、工程文件中选择Build Setting，在"Other Linker Flags"中加入

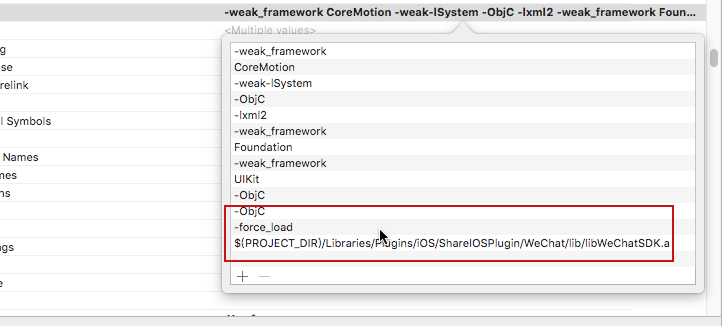
-Objc -force\_load

$(PROJECT\_DIR)/Libraries/Plugins/iOS/ShareIOSPlugin/WeChat/lib/libWeChatSDK.a

注意：

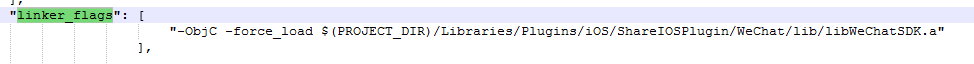
微信官方文档要求添加”-Objc -all\_load”但是代码中使用-all\_load会强制链接器把目标文件都加载进来，出现一大堆编译bug, 解决方案是不使用-all\_load, 使用 -force\_load

$(PROJECT\_DIR)/Libraries/Plugins/iOS/ShareIOSPlugin/WeChat/lib/libWeChatSDK.a （这个是存放自己项目中的路径） 把libWeChatSDK.a 加载进来即可。

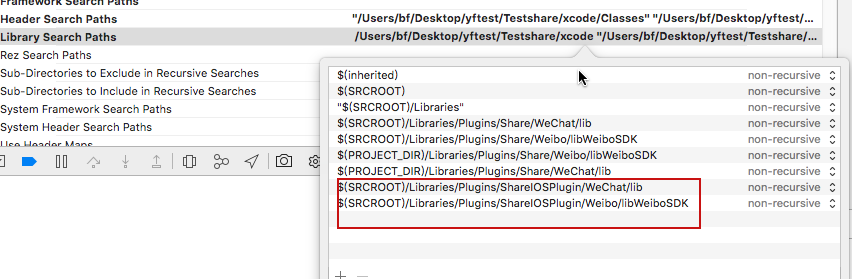


自动发包实现：

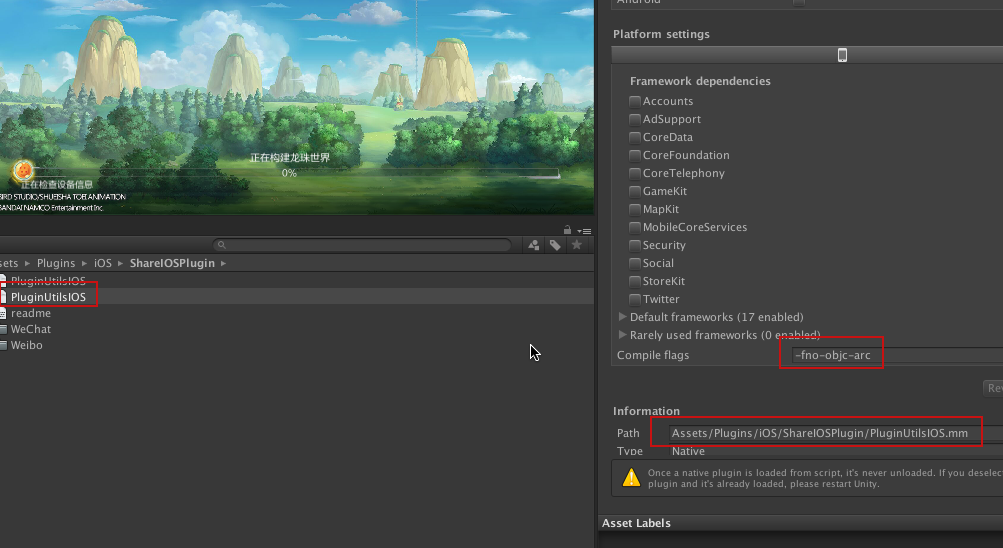
在XUPorter/Mods/目录下的SharePlugin.projmods文件，添加linker\_flags：



3、在Search Paths中添加 libWeChatSDK.a ，WXApi.h，WXApiObject.h，文件所在位置。（此步骤在Unity导出Xcode时会自动添加）



4、设置PluginUtilsIOS.mm , ShareWeibo.mm , ShareWeiXin.mm 文件为-fno-objc-arc编译格式。



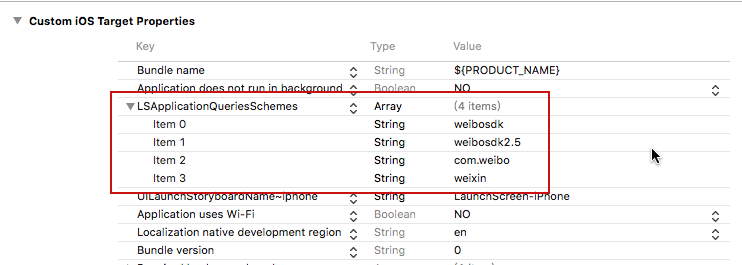
5、设置白名单,添加weibosdk,weibosdk2.5, com.weibo,weixin，添加URLTypes：

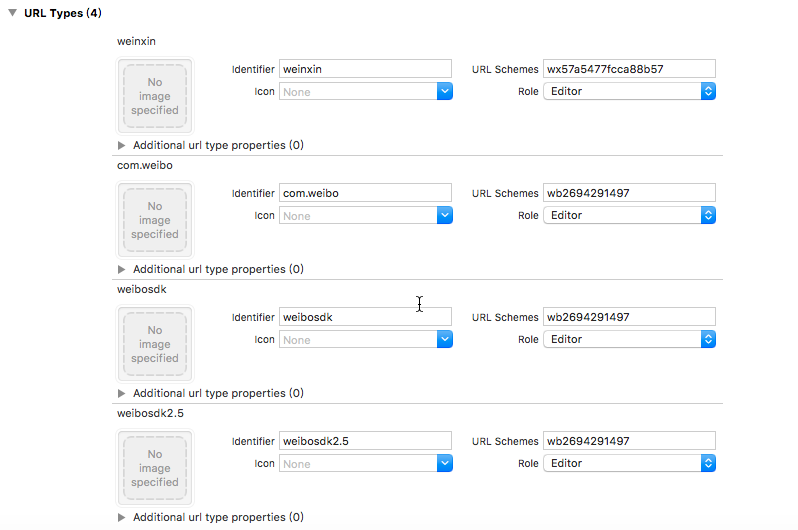
Identifier:weixin URL Schemes : appid(wx57a5477fcca88b57)

Identifier:weibosdk URL Schemes : “wb”+appkey(wb2694291497)

Identifier:weibosdk2.5 URL Schemes : “wb”+appkey(wb2694291497)

Identifier: com.weibo URL Schemes : “wb”+appkey(wb2694291497)

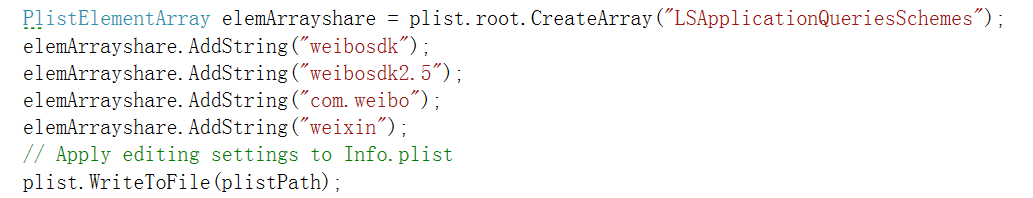




坑：微博官方文档写的是添加com.weibo,但是如果添加的是com.weibo则无法打开微博客户端

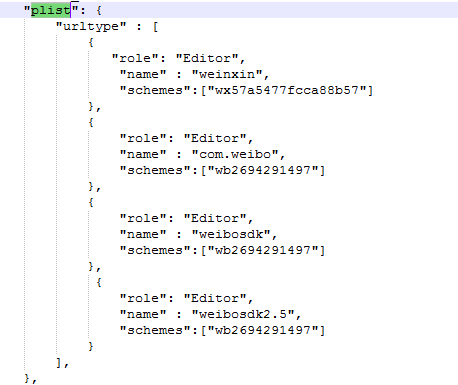
自动发包实现：

添加白名单“LSApplicationQueriesSchemes”到plist：在XCodePostProcess.cs脚本的OnPostProcessBuild 方法中添加如下代码：

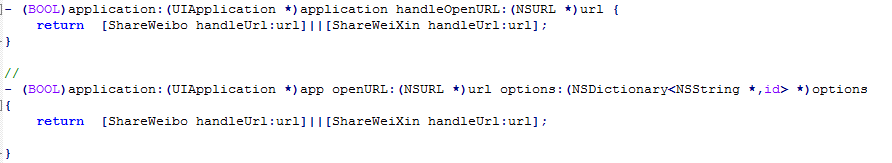


添加URLTypes：

在XUPorter/Mods/目录下的SharePlugin.projmods文件，添加plist：



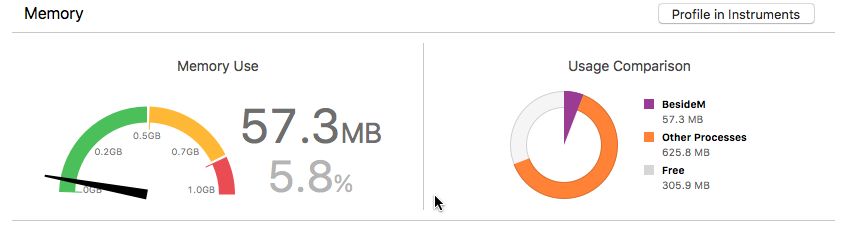
6、想要分享之后获得分享结果的回调，需要重写重写AppDelegate的handleOpenURL和openURL方法，在Unity项目中，要修改继承了AppDelegate接口的UnityAppController文件，因为我们项目在发布xcode之后会直接替换UnityAppController文件，所以要修改IOSPlatformFile下所有的UnityAppController文件（5个），添加如下图两个方法及导入微博微信分享头文件：



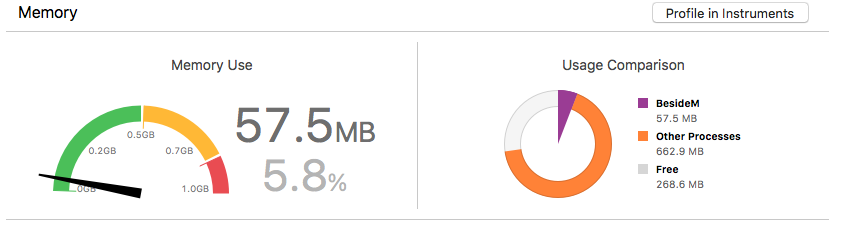


IOS分享SDK占用内存（登录界面）：

接入前：



接入后：

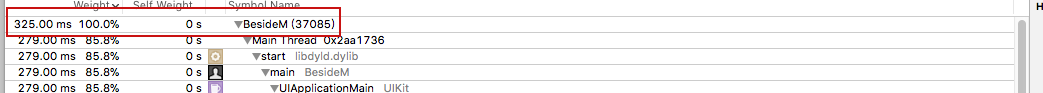


分享CPU消耗：

微信分享给好友：

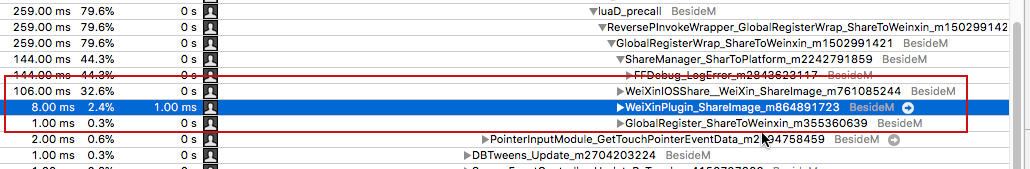
截取500ms

游戏总消耗325ms



分享接口总消耗：

106+8+1=115ms 占游戏总消耗的35.3%



微信分享到朋友圈：

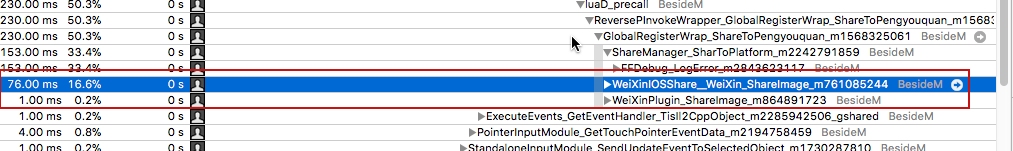
截取500ms

游戏总耗时457ms



分享总消耗

76+1=77ms 占游戏总消耗16.8%



分享到微博：

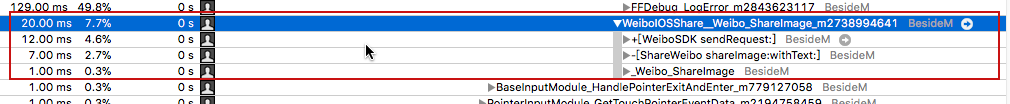
截取500ms

游戏总耗时259ms



分享总耗时：

20ms 占游戏总消耗7.7%



|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 分享平台 | CPU消耗(ms) | 游戏CPU总消耗(ms) | CPU消耗占游戏总消耗 |
| 微信好友 | 115 | 325 | 35.3% |
| 微信朋友圈 | 77 | 457 | 16.8% |
| 微博 | 20 | 259 | 7.7% |

Android分享使用的ShareSDK。

1. 主工程加入ShareSDK后，需要导出Eclipse之后合并AndroidManifest.xml ，并且在BuildAndroid.bat脚本中添加如下代码，保证依赖工程一起打包到apk中。



1. ShareSDK分享图片需要使用图片路径，所以没有保存到本地的图片无法分享。拍照功能时先合成图片但是并没有保存。需要改变原有逻辑，先保存到本地，再分享。现在的Android先保存到相册中，再分享。如果没有对应平台的appkey（微信、微博的开放平台），分享的回调时机不对。正常分享成功的回调是在点击分享之后，而没有使用对应平台的appkey时，打开分享程序就回调分享成功的接口。（ShareResultHandler）
2. 微信只支持照片分享在图库的图片至朋友圈。所以如果分享的图片没有更新到图库，是无法分享的。(此处需要测试，华为mate8，我们游戏保存的图片更新到图库有问题，而直接保存到想测试正常的，所以现在分享前会先保存一份图片资源到DBphoto/ screenshot/ screenshot.png)
3. 如果微信刚刚安装还没有获取过读写权限，此时想要分享至朋友圈，会提示（资源获取失败，仅支持分享图片至朋友圈）

SDK版本记录：

ShareSDK (v3.0.0)

AppKey: 25288df20a07d

App Secret: 40f0c41c104931654c0abea9fe288e7a

Sina: (v 3.1.4)

AppKey: 2694291497

App Secret: 01ee724becbe62c83b3d841cb88e1f20

Weixin: (V1.8.2 不含支付)

AppID: wx57a5477fcca88b57

AppSecret: 54364f0ec4dc3e48c7049ee0111afe81

平台包名：（如果正式包名与下面包名不同的话，需要去微信和微博开放平台更改包名配置）

Android: com.ztgame.dbm

IOS: com.ztgame.BesideM5