

易接常见问题汇总

上海雪鲤鱼计算机科技有限公司

[illegible]

目录

一、易接工具	4
1 apk 导入工具失败如何处理?	4
2 一个 apk 包可以打多个渠道吗?	4
3 自定义字段 meta-data 需要自己填吗?	4
4 用工具编译的时候出现了“AAPT 编译失败”，如何解决?	4
5 工具在编译单机的项目时出现获取 text 出现的异常	5
6 工具中的签名如何设置?	5
7 签名文件设置失败如何处理?	6
8 如何替换 sdk 插件?	6
9 游戏混淆时运行错误如何解决?	6
10 自定义闪屏功能的相关问题	6
11 打包的时候找不到 res.bin 是什么问题?	8
12 可以一个公司注册多个账号吗?	8
13 出现模拟支付界面是怎么回事?	8
14 打三网包联通计费界面出不来?	9
15 AndroidManifest 中 application 的可以不接吗?	9
16 如何用易接工具删除敏感权限?	9
17 调用 getMetaDataString 这个接口，获取渠道 id 会崩溃?	10
18 在 mac 电脑上，打开易接工具闪退?	11
二、易接单机支付渠道问题	11
1 游戏里二次确认支付界面可以去掉吗?	11
2 易接单机支付可以设置子渠道吗?	12
3 自定义渠道名称，cp 后台接收的和工具里填写的不一致，为什么出现了 YJ_35 的前缀?	13
4 点击计费点为什么没有反应?	13
5 为什么支付的时候总是弹出支付宝支付界面,而不是短代支付界面?	13
6 针对用户恶意支付，易接是如何处理的?	13
7 易接有自己的网游的渠道吗，支持哪些支付方式?	14
8 无法获取计费信息如何处理?	14
9 接易接单机支付的基本流程是什么?	14

三、Cocos 环境 sdk 接入	15
1 Sonnenblume 这个文件夹放到 assets 目录下以后，为什么打包之后就没有了?... 15	
2 进入游戏然后按返回键退出第二次再进入游戏，游戏会自动退出，如何解决？ 15	
四、Java 环境 sdk 接入	15
1 游戏接入易接 sdk，闪屏过后游戏为什么会出现闪退？	15
2 经过第三方测试软件测试会出测试不通过的问题？	15
五、U3D SDK 环境 sdk 接入	16
1 U3d 中游戏为什么无法正常退出？	16
2 退出的时候出现一个空的 activity 页面，带标题的，是否能去掉？	16
4 生成 apk 文件在手机上运行中文字体显示都是乱码	17
5 U3d 5.0 的版本在编译项目的时候找不到.so 文件？	17
六、服务器/客户端常见问题	17
1 易接网游登录验证流程和支付流程是什么？	17
2 我们能否不用你们易接的服务器？	19
3 关于消费记录同步接口如何配置.....	19
4 为什么要做登录验证（Logincheck）？	20
5 如何处理切换账号？	20
6 登录验证不通过？	20
7 支付不同步？	20
8 网游有些渠道支付界面为什么调不出来？	20
七、定制 sdk 常见问题	22
1 Apk 导入易接工具进度 80%时，工具提示“导入失败，导入包的渠道 id 与该账号在渠道中间件配置的渠道信息不符.”？	22
2 定制 sdk 能否用自建服务器？	22
3 定制 SDK 登录成功后，客户端收到返回的 userid 和 session 为空是什么导致的？	22
4 二级渠道账号和 CP 账号怎么查看后台数据？	22
5 为什么主渠道账号创建的 CP 账号不能登录易接开发者后台？	22
6.注册定制 sdk 账号无法登录定制 sdk 后台，并且出现下面的提示？	23

一、易接工具

1 apk 导入工具失败如何处理？

1.1 解决方法

- 1) 检查工具登录的账号是不是和易接官网注册的账号一致
- 2) 检查是否正确按照官网的接入流程, 接入我们易接的 SDK。
- 3) 检查 AndroidManifest 文件中 com.snowfish.appid 是否和易接后台申请的 appid 一致
- 4) 检查 AndroidManifest 中包名是否和易接后台申请的包名一致
- 5) 检查包名后面是否有空格。

2 一个 apk 包可以打多个渠道吗？

2.1 问题解决方式

1. 选择自己需要的渠道 sdk 如图



2. 把相关渠道的参数填写正确.

3. 点击  批量编译 等待编译成功

3 自定义字段 meta-data 需要自己填吗？

3.1 问题详细描述



3.2 问题解决方式

自定义 meta 不是必须加的, 只是客户自己需要的时候才会自己添加的。

4 用工具编译的时候出现了“AAPT 编译失败”，如何解决？

4.1 问题详细描述

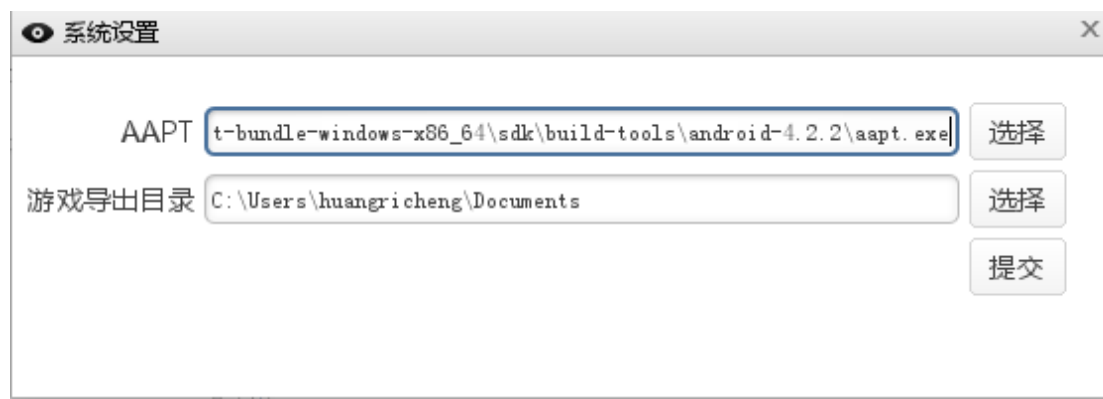
工具打包，报错如下：

[error]: AAPT 编译失败

[error]: 编译失败

4.2 问题解决方法

- 工具上，菜单栏“设置”==》“系统设置”==》“AAPT”主动设置下 appt，再打包看看



- 把 C:\Users\用户名\apktool 的这个文件夹删除，再打开工具，打包试试看
- 打开易接工具安装路径下的 error.log，搜索“AAPT 编译失败”或者“error:”，看出错的 log（一般是游戏的资源名称和 sdk 中的资源名称有冲突，建议重命名游戏中资源的名称）

5 工具在编译单机的项目时出现获取 text 出现的异常

5.1 问题详细描述

Apk 打包编译时失败，error.log 显示

```
I: [info]: getValueText 发现异常:java.lang.NullPointerException  
S: [error]: 文件不存在C:\Users\dingshan\AppData\Roaming\yijie\temp\building\StarMermaid\20141215(141840)\res/values/strings.xml  
S: [error]: 编译失败
```

5.2 问题解决方法

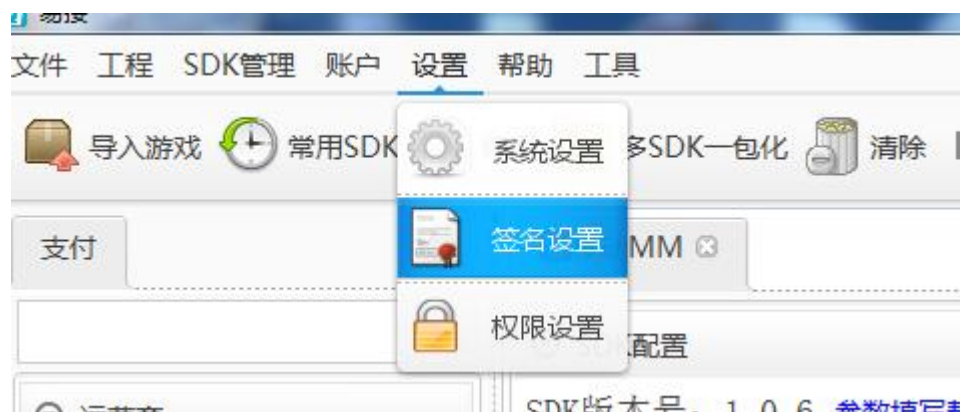
单机要检查在 string.xml 中是否加入了闪屏结束后需要调用的主 activity 的定义，定义如下：

```
<string name="sf_class_name">com.yijie.cn.sdk.demo.MainActivity</string>
```

6 工具中的签名如何设置？

6.1 问题解决方法

cp 可以用自己的签名，也可以用易接工具默认的签名。可以在工具中修改：



签名设置

签名文件*

选择

KS密码*

PK密码*

签名别名

新增

清除

证书别名	文件名	创建时间	操作
<input type="radio"/> e333	woe.keystore	2014/12/15 17:15:58	删除

7 签名文件设置失败如何处理？

7.1 问题解决方法

- 1) 检查签名证书是否正确
- 2) 查看签名证书的后缀是否正确我们用的签名后缀都是“.keystore”

8 如何替换 sdk 插件？

8.1 问题解决方法

- 1) 找到 C:\Users\用户名\AppData\Roaming\yijie\sdk 找到对应的插件替换掉就可以了
- 2) 重启一下客户端

9 游戏混淆时运行错误如何解决？

9.1 问题详细描述

```
Note: there were 109 duplicate class definitions.
Warning: com.snowfish.cn.ganga.offline.a.n: can't find referenced class com.unity3d.player.UnityPlayer
Warning: com.snowfish.cn.ganga.offline.a.n: can't find referenced class com.unity3d.player.UnityPlayer
You should check if you need to specify additional program jars.
Warning: there were 2 unresolved references to classes or interfaces.
You may need to specify additional library jars (using '-libraryjars').
java.io.IOException: Please correct the above warnings first.
    at proguard.Initializer.execute(Initializer.java:321)
    at proguard.ProGuard.initialize(ProGuard.java:211)
    at proguard.ProGuard.execute(ProGuard.java:86)
    at proguard.ProGuard.main(ProGuard.java:492)
```

9.2 问题解决方法

在 Proguard 中添加：

```
-dontwarn com.unity3d.**
-keep class com.unity3d.**{*;
```

10 自定义闪屏功能的相关问题

10.1 如何使用闪屏？

有些渠道要求必须增加闪屏图片，易接工具中已经默认添加，如果没有添加的客户可以自己添加，方法：

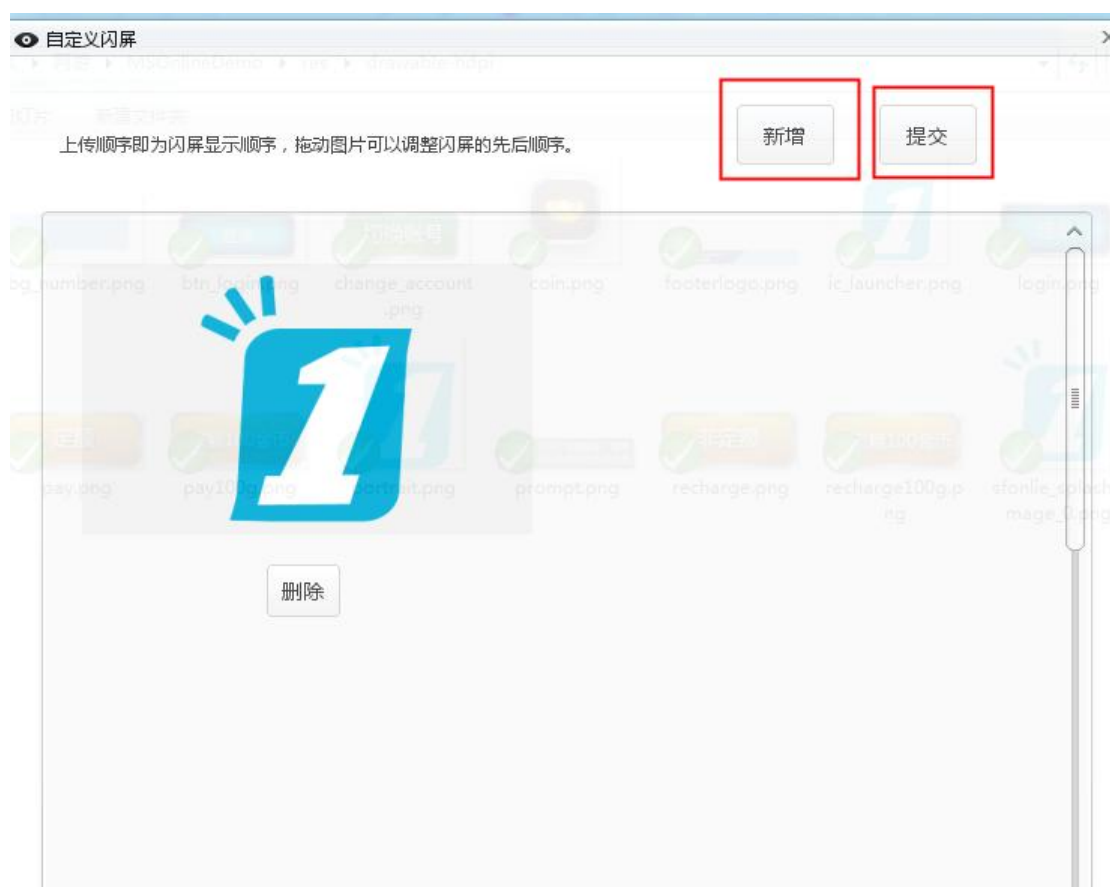
- (1) 选择易接工具上的“自定义闪屏”



(2) “选择横竖屏”：这个只针对 Flash Air 有用,Cocos、Java 等开发环境需要客户自己在 Androidmanifest 文件中设置。



(3) 选择“新增”添加闪屏图片，上传的顺序就是闪屏的显示顺序，点击“提交”就可以了，游戏启动时就会显示设定的图片



10.2 闪屏的横竖屏如何设置？

易接工具上的“自定义闪屏”的横竖屏设置只是一个手机上的显示效果，并不是实际设置的闪屏的横竖屏，如果客户需要设置闪屏的横竖屏，需要在 AndroidManifest.xml 中自己设置。

- (1) 网游的 JAVA 、U3D、cocos 的接口，请在 AndroidManifest.xml 设置闪屏 Activity 的 android:screenOrientation 属性
- (2) 网游的 flashair 和单机的闪屏，闪屏会根据游戏启动的主 activity 的横竖屏来设置

10.3 闪屏的背景颜色如何设置？

- (1) 网游的 JAVA 、U3D、cocos 的接口，请在如下代码中设置：

继承 com.snowfish.cn.ganga.helper.SFOnlineSplashActivity 并将该 Activity 设置为程序启动时的 Activity。

```
public class MySplashActivity extends SFOnlineSplashActivity {  
    public int getBackgroundColor() {  
        // 返回闪屏的背景颜色  
        return Color.WHITE;  
    }  
}
```

- (2) 网游的 flashair 和单机的闪屏的背景颜色，可以在易接工具上“自定义闪屏”中的“闪屏背景颜色”设置



11 打包的时候找不到 res.bin 是什么问题？

11.1 问题解决方法

- 1) 查看 asset 目录下的文件是否 copy 到文件中
- 2) 重新把游戏导入工具中

12 可以一个公司注册多个账号吗？

12.1 问题解决方法

可以需要联系我们的运营人员（qq: 21541679）

13 出现模拟支付界面是怎么回事？

13.1 问题详细描述



13.2 问题解决方法

这个只能算 sdk 支付接口接成功了，还需要将对应的 apk 导入易接工具-->选择对

应需要的 sdk-->写参数-->点击编译

14 打三网包联通计费界面出不来?

1. 打三网包必须要把联通的放到最下面, 否则联通的初始化会被顶替掉
2. 在 AndroidManifest 文件中找到对应的支付界面的 activity 并且加上
android:configChanges="orientation|keyboard|keyboardHidden|screenSize"
这个属性

15 AndroidManifest 中 application 的可以不接吗?

- 1、如果游戏只接易接单机支付 application 可以不接, 其他的必须要接, 因为很多 sdk 渠道要求必须要继承他们的 application。
- 2、客户可以通过反射的机制去掉 onCreate 方法, 方法如下:

```
try {
    Class<?> cls =
        Class.forName("com.snowfish.cn.ganga.helper.SFOnlineApplication");
    Object obj = cls.newInstance();
    Method md = cls.getMethod("onCreate", null);
    md.invoke(obj, null);

} catch (InstantiationException e) {

    e.printStackTrace();
} catch (IllegalAccessException e) {

    e.printStackTrace();
} catch (SecurityException e) {

    e.printStackTrace();
} catch (NoSuchMethodException e) {

    e.printStackTrace();
} catch (IllegalArgumentException e) {

    e.printStackTrace();
} catch (InvocationTargetException e) {
    System.out.println("此处接收被调用方法内部未被捕获的异常");
    Throwable t = e.getTargetException();// 获取目标异常
    t.printStackTrace();
} catch (ClassNotFoundException e) {

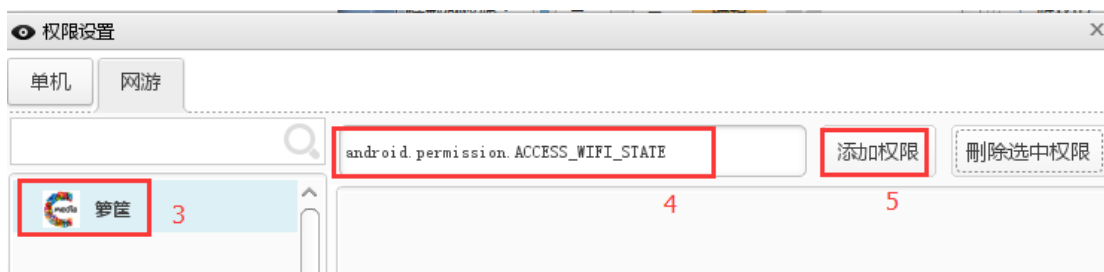
    e.printStackTrace();
}
```

16 如何用易接工具删除敏感权限?

- 1) 选择“是”
- 2) 点击编辑:



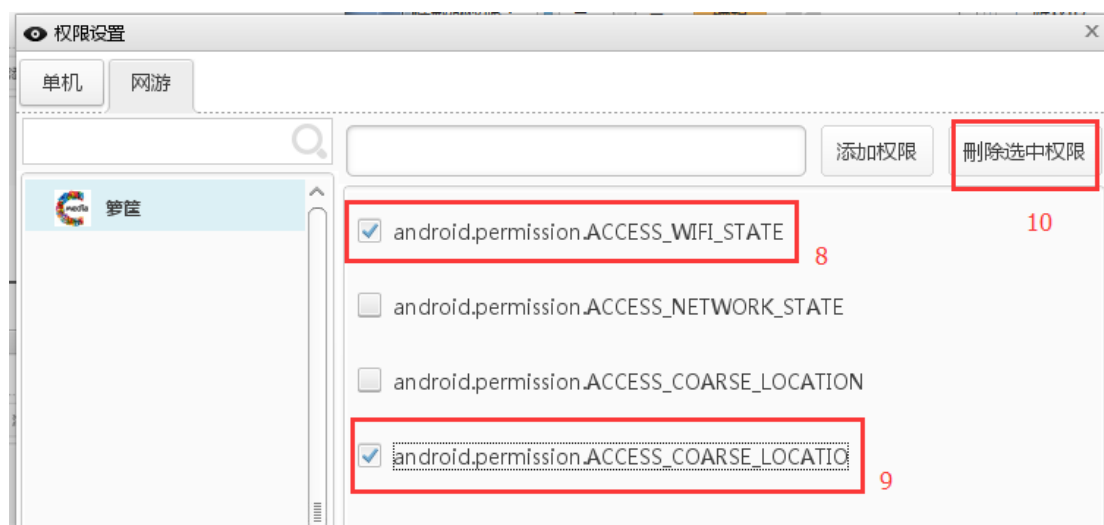
- 3) 选择需要删除权限的渠道，例如：箩筐
- 4) 在输入栏内输入需要删除的权限，格式如图：
- 5) 点击“添加权限”



- 6) 点击“添加权限”后，效果如下图，勾选小框，选中此权限。
- 7) 点击 X 关闭弹窗。这样打包后，游戏内的“android.permission.ACCESS_WIFI_STATE”就会被删除。



- 8) 如果输入栏内的权限填写了不想删除的权限，但已经添加进下面
- 9) 或者输入栏内的权限填写的权限写错了，但已经添加进下面
- 10) 点击“删除选中权限”，就可以删除 8、9 两个权限。



- 17 调用 `getMetaDataString` 这个接口，获取渠道 id 会崩溃？
有些渠道我们是经过特殊处理，所以不能用 `getMetaDataString` 这个接口，现在统一用

`IUtils.getChannelId(context)`这个接口，获取渠道 id。

18 在 mac 电脑上，打开易接工具闪退？

`yijie.app`》显示包内容》`Contents`》`MacOS`》`JavaAppLauncher`
双击 `JavaAppLauncher` 就可以了。

二、易接单机支付渠道问题

1 游戏里二次确认支付界面可以去掉吗？

1.1 问题解决方法

为避免用户投诉，二次确认支付界面是必须有的, 不过我们可以自定义二次确认计费界面. 自定义方式如图:



2 易接单机支付可以设置子渠道吗?

2.1 问题详细描述

打易接单机支付渠道利用易接工具加一些子渠道, 而且可以批量编译, 如何操作?

2.2 问题解决方法

自定义渠道名称: snowfish

在这里添加自定义渠道名, 如果批量加则需要渠道名与渠道名之间要用“;”隔开

如图:

自定义渠道名称: snowfish;huawei

3 自定义渠道名称, cp 后台接收的和工具里填写的不一致, 为什么出现了 YJ_35 的前缀?

3.1 问题解决方法

- 只有易接单机支付, 工具打包后一定会加上 YJ_35
- YJ 是指易接, 35 是指 cpid, 例如掌心使用自定义渠道了, 渠道 id 前缀是 YJ_35, 则 YJ_35 指易接_掌心。

4 点击计费点为什么没有反应?

4.1 问题解决方法

- 1) 检查易接的计费点接口是不是正确的调用.
- 2) 检查计费点配置的类型是不是和 cp 游戏计费的类型相符合 (目前我们有两种计费类型 “永久型” 和 “消耗型”).
- 3) 检查传入的 index 是否和工具里配置的一致.
- 4) 检查获取的签名文件是否一致, 特别是那种有些机器能调计费界面, 有的不行.
- 5) 检查工具上的计费信息是否和申请的计费信息是否一致.
- 6) 把 T 卡格式化后重启手机 (可以先把 T 卡中的内容备份后再格式化)

5 为什么支付的时候总是弹出支付宝支付界面, 而不是短代支付界面?

当支付超过日月限、手机卡没有钱、地区计费代码被关闭等现象都会出现的。

6 针对用户恶意支付, 易接是如何处理的?

6.1 问题解决方法

- 易接提供短信发送监听接口, 请在游戏全局实例中使用。

```
APaymentCodeManager.setCodeListener(Context
context, APaymentCodeListener listener)
public interface APaymentCodeListener{
    public void onCallBack (int result/*0 成功 1 失败*/,
String orderId/*时间戳 ms*/, String payPoint/*请求支付的时的计
费点 ID*/, int price/*支付代码价格*/, String remain/**/);
}
```

注: 以上是真实的监听短信发送的结果, 如果此时有 360 手机卫士拦截短信发送, 用户点击取消发送操作, 此接口会回调失败。

- 游戏客户端做好日月限控制建议单用户一天只能支付移动 60 电信和联通 30。此值游戏服务器可根据实际情况配置, 再付费提示使用第三方。

注: 计费 SDK 也有自由的日月限, 应用可以根据实际情况自由做调整。

- 游戏传此应用的签名文件。

如果下是对应此游戏使用签名文件的 MD5 值获取方法:

```
public static String getSingInfo() {
    try {
        PackageInfo packageInfo = context.getPackageManager()
            .getPackageInfo(context.getPackageName(),
                PackageManager.GET_SIGNATURES);
        Signature[] signs = packageInfo.signatures;
        Signature sign = signs[0];
    }
}
```

```
String str= MD5Util.MD5( new
String(sign.toByteArray()));
returnstr;
} catch (Exception e) {
return null;
}
}
```

■ 综上所述游戏进行实物道具发放时。判断顺序，

A 是否正常签名

B 游戏内监听到的发送结果是否正常

C 用户日月限是否有问题。

以上任何一个环节有问题了，道具发放转由人工进行审核，如果此用户异常，则标记此用户是恶意用户。对签名异常用户做标记。

后续道具自动发放时，增加此人工判断恶意用户逻辑

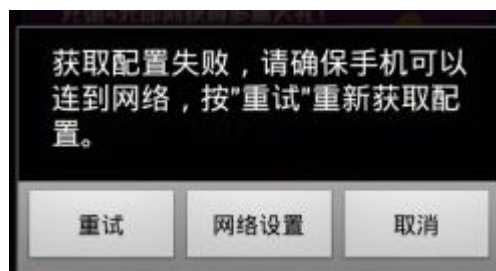
7 易接有自己的网游的渠道吗，支持哪些支付方式？

易接是有自己的网游渠道，目前支持支付宝和易宝，电话卡充值、游戏卡充值。

8 无法获取计费信息如何处理？

8.1 问题详细描述

点击计费点出现如图



8.2 问题解决方法

1) 检查是否向我们申请过计费点，计费点后台是否配置过。

2) 检查当前手机的网络是否正常。

3) 检查手机卡是否能正常使用。

4) 检查 AndroidManifest 文件中网络的权限是否添加。

5) 检查手机的 imei 号是否为空。

9 接易接单机支付的基本流程是什么？

易接官网注册-->下载 sdk 资料-->申请计费点-->接入易接 sdk 中间件-->下载易接工具并且把生成未签名的 apk 导入工具-->选择易接单机支付并填好计费点-->打包-->审核-->推广

三、Cocos 环境 sdk 接入

- 1 Sonnenblume 这个文件夹放到 assets 目录下以后，为什么打包之后就没有了？
 - 1.1 问题解决方法
Cocos 环境中的所有的资源都是放到 Resource 里的，cocos 在编译中会自动把 assets 目录下的文件清空，所以最好把资源放到 Resource 里就行了。
- 2 进入游戏然后按返回键退出第二次再进入游戏，游戏会自动退出，如何解决？
 - 2.1 问题解决方法
 - 1) 游戏退出的时候检查一下内存是否被清空。
 - 2) 在 onDestroy 中调 System.exit()。

四、Java 环境 sdk 接入

- 1 游戏接入易接 sdk，闪屏过后游戏为什么会出现闪退？
 - 1.1 问题解决方法
 - 1) 单机的闪退请确定 res/values/strings.xml 中添加的 sf_class_name 字符串定义的 activity 是不是正确。
 - 2) 网游的话查看闪屏的 activity 里，在闪屏结束后启动的 activity 是否正确，如图所示

```
@Override
public void onSplashStop() {

    Intent intent = new Intent(this, cn.cmgame.billing.api.GameOpenActivity);
    startActivity(intent);
    this.finish();
}
```

闪屏结束后启动的activity的名称

- 3) 检查 AndroidManifest.xml 有没有把原来游戏的 activity 进行注册。
- 2 经过第三方测试软件测试会出测试不通过的问题？
 - 2.1 问题详细描述
经过第三方上传 apk 测试软件测试会出现测试不成功例如：在上传 360 的平台的时候就会出现经测试该应用无法运行（闪退）”的字样或者在 testin 上也测试不成功且报出来的 log 如下：
10-2420:25:09.512E/AndroidRuntime(28611):FATALEXCEPTION:main
#210-2420:25:09.512E/AndroidRuntime(28611):java.lang.RuntimeException:Unabl
etostartactivityComponentInfo{com.iperfectapp.talkingwolf/com.snowfish.cn.
ganga.offline.helper.SFGameSplashActivity}:android.content.res.Resources\$NotFo
undException:StringresourceID#0x0
 - 2.2 问题解决方法
在 res/values/strings.xml 中加一个 zy_cmcc_name 字串，例如：
<string name="zy_cmcc_name">cn.cmgame.billing.api.GameOpenActivity</string>

五、U3D SDK 环境 sdk 接入

1 U3d 中游戏为什么无法正常退出？

1.1 问题详细描述

客户使用 back 键退出游戏，没有反应；客户点击退出按钮退出游戏时，游戏又自动运行

1.2 问题解决方法

确定客户是否想要 back 键可以退出游戏，如果客户想要 back 键也可以退出游戏，建议客户自己在 `onExit(curActivity.GetRawObject());` 里做退出处理 `onExitWithUI(curActivity.GetRawObject());` 这个接口里调用的 `system.exit()` 函数在安卓上，可能会出现退出后又自动运行这个问题，`system.exit()` 退出整个应用程序，是针对整个 Application 的，将整个进程直接 Kill 掉。不建议客户调用 `onExitWithUI` 退出函数，改用：

```
onExit(curActivity.GetRawObject());
```

```
curActivity.Call("finish");
```

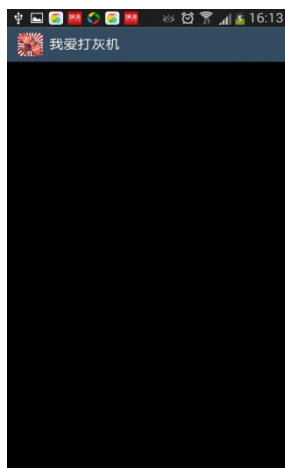
再调用一下 Activity 的 finish 退出，finish 函数仅仅把当前 Activity 退出了，但是并没有释放它的资源。

finish 是 Activity 的类，仅仅针对 Activity，当调用 finish() 时，只是将 Activity 推向后台，并没有立即释放内存，活动的资源并没有被清理；当调用 `System.exit(0)` 时，杀死了整个进程，这时候活动所占的资源也会被释放。

2 退出的时候出现一个空的 activity 页面，带标题的，是否能去掉？

2.1 问题详细描述

退出游戏的时候，出现一个空的带标题的 activity 页面，如图：



2.2 问题解决方法

AndroidManifest.xml 文件中，在主 activity 里添加 `android:theme="@*android:style/Theme.NoTitleBar.Fullscreen"`

3 运行游戏无法弹出界面，一直蓝屏或者闪退。Log 显示不能加载 lib 库

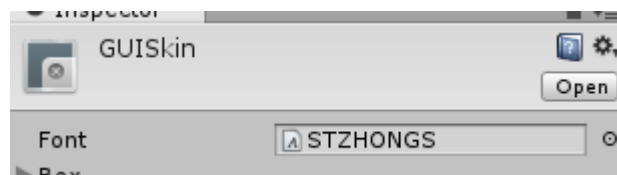
3.1 问题解决方法

在 u3d 4.3 以上的版本，需要把 cs 文件中 `[DllImport ("libsunityoffline")]` 的 lib 去掉，即 `[DllImport ("sfunityoffline")]`。

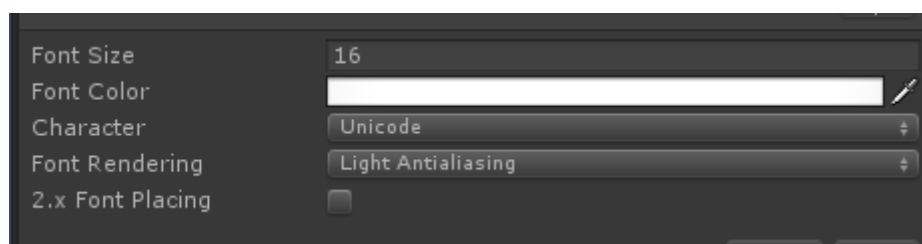
4 生成 apk 文件在手机上运行中文字体显示都是乱码

4.1 问题解决方法

先在 windows 的 font 文件夹下弄一个中文字体比如宋体.ttf 把这个字体文件放在 unity3d 的 assets 目录下。这样 unity3d 就会自动加载这个字体。要使用这个字体还需要建立一个 GUI Skin。Assets->Creat->GUI Skin.建立好 GUI Skin 后点开属性，最好上面 Font 项的字体改为新加入的中文字体。



如果发现依然不能显示中文，得把 Font 中的 Character 变为 unicode 才可以。。



5 U3d 5.0 的版本在编译项目的时候找不到.so 文件？

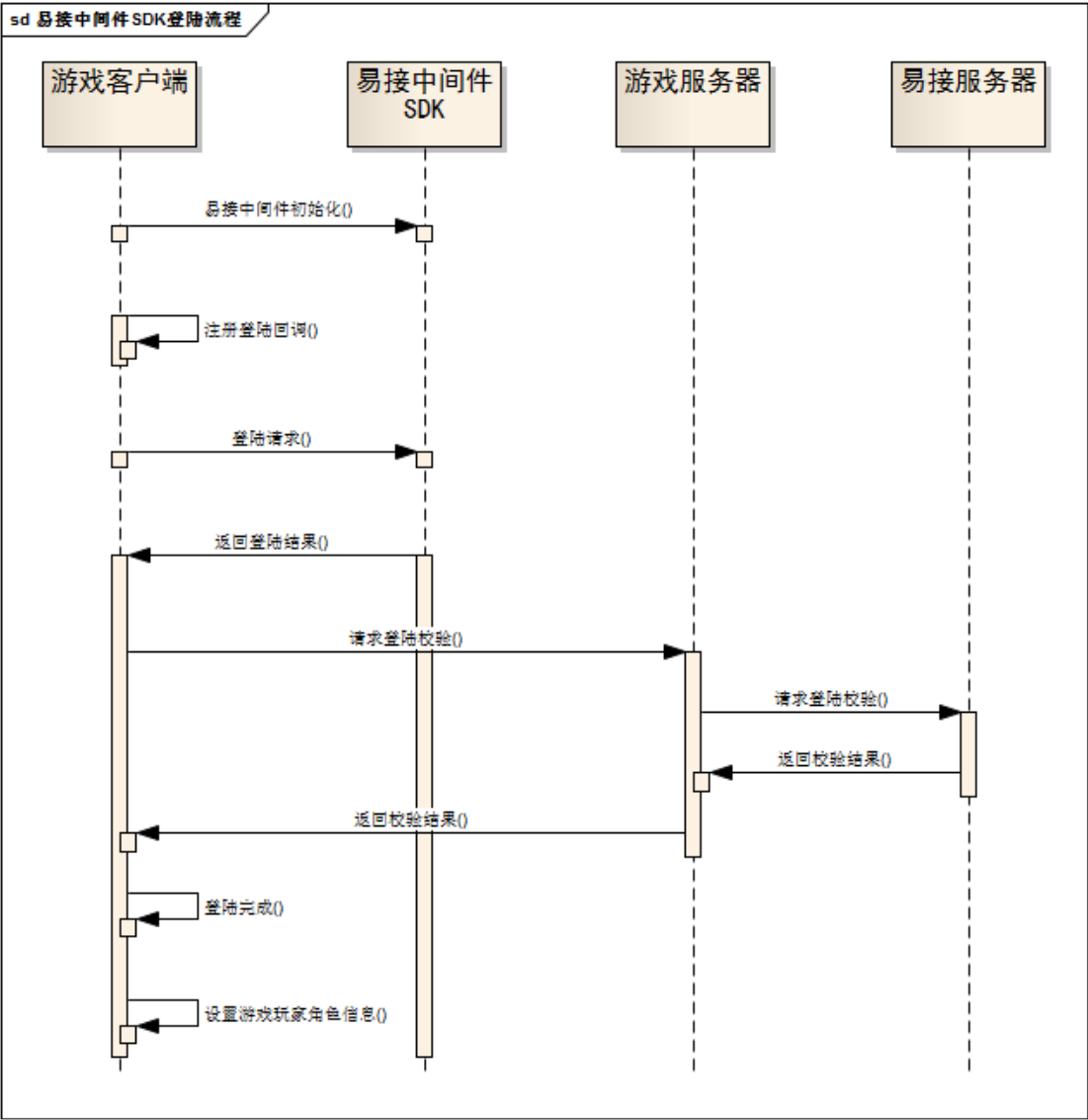
U3d 5.0 的版本.so 库直接放到 libs 下面，不要放到 libs\armeabi 下面。

六、服务器/客户端常见问题

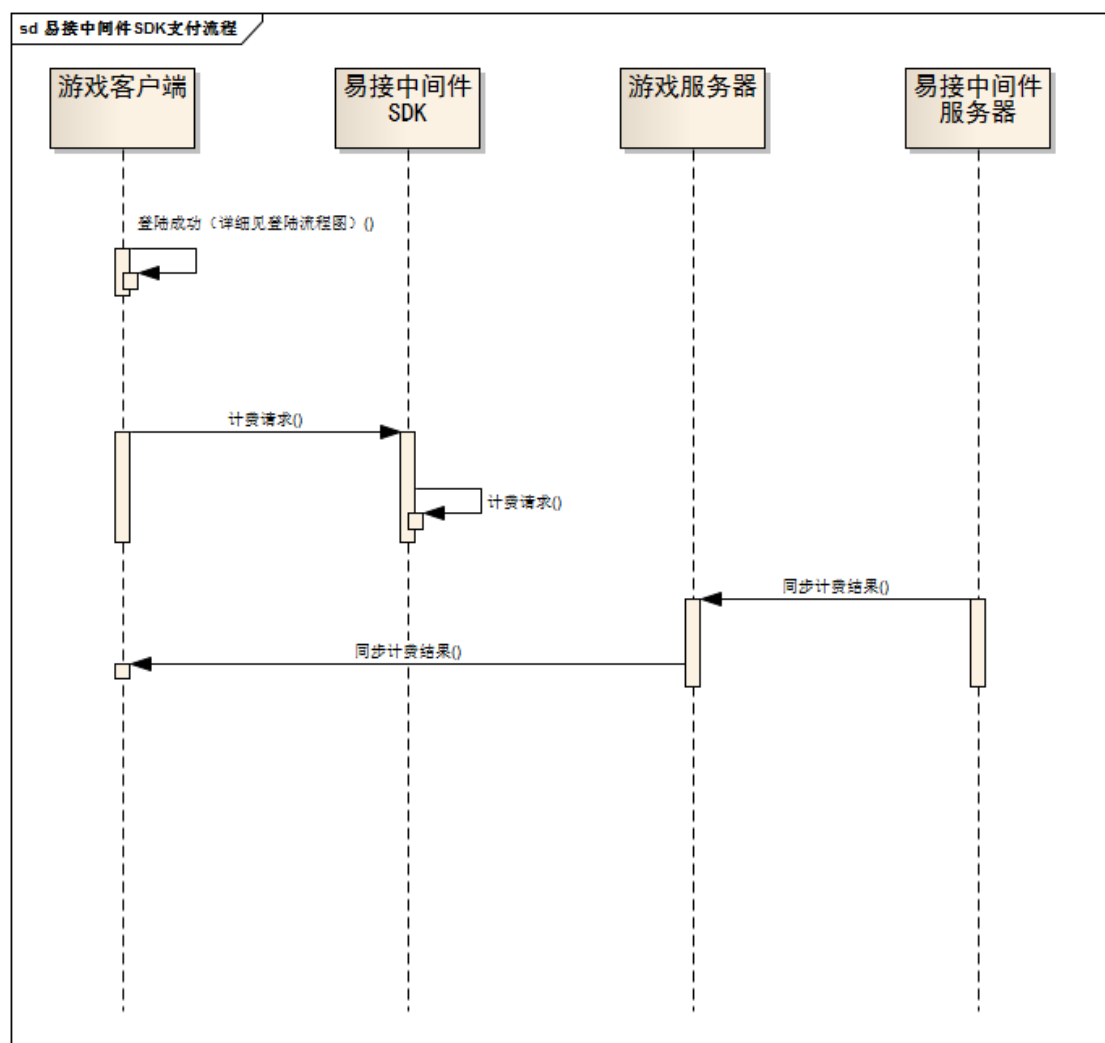
1 易接网游登录验证流程和支付流程是什么？

1.1 问题解决方法

- 易接登录验证的基本流程如下：



- 支付流程如下



2 我们能否不用你们易接的服务器?

2.1 问题详细描述

有些 CP 会担心如果中间易接的服务器出现什么波动，是否会直接影响我们玩家的登录和支付?

2.2 问题解决方法

CP 可以自建服务器，请参考《易接 CP 自建服务使用说明书.pdf》

注：自建服务器是指使用我们易接的服务器代码，但是部署在 CP 的服务器环境下，CP 给予我们相应的调试权限，待部署完成以后，再收回权限。

3 关于消费记录同步接口如何配置

3.1 问题详细描述

消费记录同步是由 CP 服务器实现的，接收用户付费结果的回调接口。

客户端发起计费请求，易接服务器处理支付请求，完成后，易接服务器会同步支付结果给 CP 服务器，如果 CP 服务器没有正确接收，易接服务器会根据一定的策略进行多次重试，如果一直都是失败，那么此条消费记录将不会被同步。此外，支付完成后，CP 方应当根据付费结果在自身业务服务器上做相应的处理。

3.2 问题解决方法

CP 可以在客户端配置也可以在易接后台配置，如果 CP 在客户端和后台都配置了，就以客户配置为准。

(1) 客户端配置是指在调用 pay 接口时传入的参数 `callBackUrl`

callBackUrl

String

将支付结果通知给游戏服务器时的通知地址 url, 交易结束后, 系统会向该 url 发送 http 请求, 通知交易的结果金额 callbackInfo 等信息

(2) 易接后台配置:

同步密钥:

N389P7LJ37AB3Q9GNVHQ0ZAU9P907Z0P 修改密钥

数据同步地址:

http://int.zxy.mxy.mobi/cm/pay_zxy.php 修改地址

4 为什么要做登录验证 (Logincheck) ?

由于有些 SDK 要求必须做登录验证, 为接入规范, 必须接入登录验证, 只有登录验证成功才算真正的登录成功。

5 如何处理切换账号?

onLogout //标示用户已登出, 游戏收到此消息通常情况下, 需要主动调用登陆接口。

onLoginSuccess //收到此消息: 新用户登陆成功, 游戏需要比较新用户的渠道用户 ID 和之前已经登陆的渠道用户 ID 是否有变化, 如果有变化游戏需执行登陆校验流程 (有可能切换账号引起此消息调用)

onLoginFailed//用户登陆失败, 游戏收到此消息通常情况下, 需要主动调用登陆接口

6 登录验证不通过?

1) 检查打包参数填写是否正常

2) 检查登录验证请求地址格式是否正确, 格式如下:

http://sync.1sdk.cn/login/check.html?app=975FF1BE496E238E&sdk=4ff036a13254eafe&uin=7B4ff036a13254&sess=selfServer1451961072334

3) 检查 utf-8 转码是否正常, 如何转码请参照我们的 demo

4) 部分渠道需要渠道那边添加服务器白名单, 例如: 海马(android, ios)、乐 8 (ios)、夜神模拟器 (android)

5) 以上步骤检查还是有问题, 请把你们的请求地址发给我们对应的技术支持同事

7 支付不同步?

1) 检查参数是否正常

2) 检查渠道后台的回调地址填的是否正确, 并且和渠道确认, 支付有没有同步。

3) 检查易接后台的回调地址是否填写

4) 检查游戏的回调的地址是否正确

5) 以上步骤都是 ok 请把对应的支付同步请求发给对应的技术支持

8 网游有些渠道支付界面为什么调不出来?

有些渠道他们可能需要传入商品编码, 但是我们的接口里没有商品编码这个参数因此我们用以下三种方法解决:

1) 用商品名称和价格来匹配, cp 在接入 sdk 的时候要注意代码中的商品名称和价格一定要和工具中填写的商品名称和价格保持一致, 如果渠道是开放价格, 易接工具上的计费点价格要填 0。

例如: 商品名称和价格在易接工具填的是“60 钻石”和“600”。那么调用支付接口时, 对应商品名称和价格也要和工具上的参数一致。

例如：`SFOneHelper.pay(MainActivity.this, 600, "60 钻石", 1, "购买钻石", CP_PAY_SYNC_URL, new SFOneHelperPayResultListener())`

`SFOneHelper.charge(MainActivity.this, "60 钻石", 600, 1, "购买钻石", CP_PAY_SYNC_URL, new SFOneHelperPayResultListener())`

- 2) 调用我们的支付扩展接口，如果商品名称、价格、以及其他参数实时变化的，请参照我们的母包接入说明或者咨询对应的易接技术支持。

实例如下：

```
public static void payExtend(Context context, int unitPrice,  
String unitName, String itemCode, String remain, int count,  
String callBackInfo, String callBackUrl,  
SFOneHelperPayResultListener payResultListener)
```

参数描述：

数名称	类型	注释
context	Context	上下文 Activity
unitPrice	int	游戏道具价格，单位为人民币分
unitName	String	虚拟货币名称
itemCode	String	传入渠道后台获取的计费点编码
remain	String	自定义参数。
count	int	用户选择购买道具界面的默认道具数量。（总价为 $\text{count} \times \text{unitPrice}$ ）
callBackInfo	String	由游戏开发者定义传入的字符串，会与支付结

		果一同发送给游戏服务器，游戏服务器可通过该字段判断交易的详细内容（金额角色等）
callbackUrl	String	将支付结果通知给游戏服务器时的通知地址 url，交易结束后，系统会向该 url 发送 http 请求，通知交易的结果金额 callbackInfo 等信息
payResultListener	SFOOnlinePayResultListener	支付回调接口

3) 检查 setdata 和 setroledata 这两个接口是否正常接入，调的时机是否正确。

七、定制 sdk 常见问题

1. Apk 导入易接工具进度 80%时，工具提示“导入失败，导入包的渠道 id 与该账号在渠道中间件配置的渠道信息不符。”？

- 1) 如第一次使用，请将主渠道账号提供给易接技术支持，进行后台配置检查。
- 2) 请检查导入的包是否为正确的渠道包，比如，一家定制渠道叫做 AC，则应导入 AC 的渠道包，而不是母包。

3) 请检查登录易接工具的账号是否为主渠道账号。

4) 网络不稳定，与服务器通信中断，尝试重启工具并重新导入。

2. 定制 sdk 能否用自建服务器？

目前我们暂时不支持自建服务器。

3. 定制 SDK 登录成功后，客户端收到返回的 userid 和 session 为空是什么导致的？

- 1) 检查打包的时候工具界面上“用户系统”，是否选择易接用户系统。
- 2) 如已选择易接用户系统，检查参数。

4. 二级渠道账号和 CP 账号怎么查看后台数据？

他们的后台登录地址都是：<http://channelweb.1sdk.cn:5285/channelweb/login.html>

5. 为什么主渠道账号创建的 CP 账号不能登录易接开发者后台？

- 1) 主渠道创建的 cp 账号是渠道对应的开发者，用来查看定制 sdk 后台数据。
- 2) 易接开发者中心账号，是 cp 和易接对接时所注册的账号，和定制 sdk 渠道没有任

何关系。

6.注册定制 sdk 账号无法登录定制 sdk 后台，并且出现下面的提示？



抱歉！您没有权限访问该页面

- 1) 首先找到易接技术支持要定制 sdk 教程，按照对应的教程提供相关资料
- 2) 资料提供完成，可以让技术支持帮你们开通对应的权限。