

# 凤起iOS客户端对接文档

---

更新时间:2019/08/20

技术支持: [15914115336@163.com](mailto:15914115336@163.com)

## 目录

---

### 接入说明

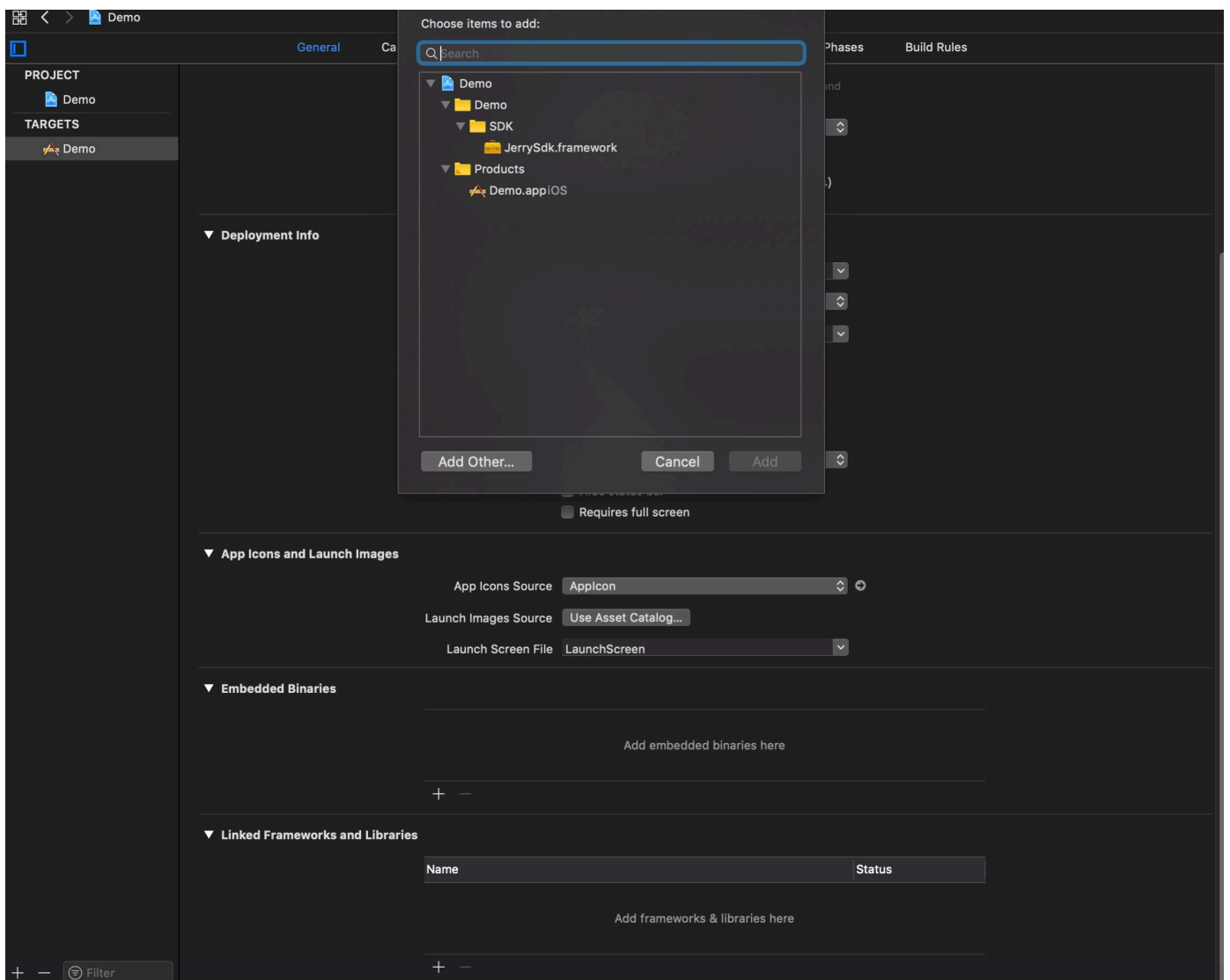
1. 功能描述
  - i. 本文档主要描述凤起游戏SDK的接入方法，为游戏接入人员提供接入帮助和说明。
2. 阅读对象
  - i. 本文档面向具有一定iOS客户端开发能力，了解iOS客户端开发和管理的技术人员
3. 兼容性
  - i. 该SDK 支持iOS9以上系统

### 开始接入

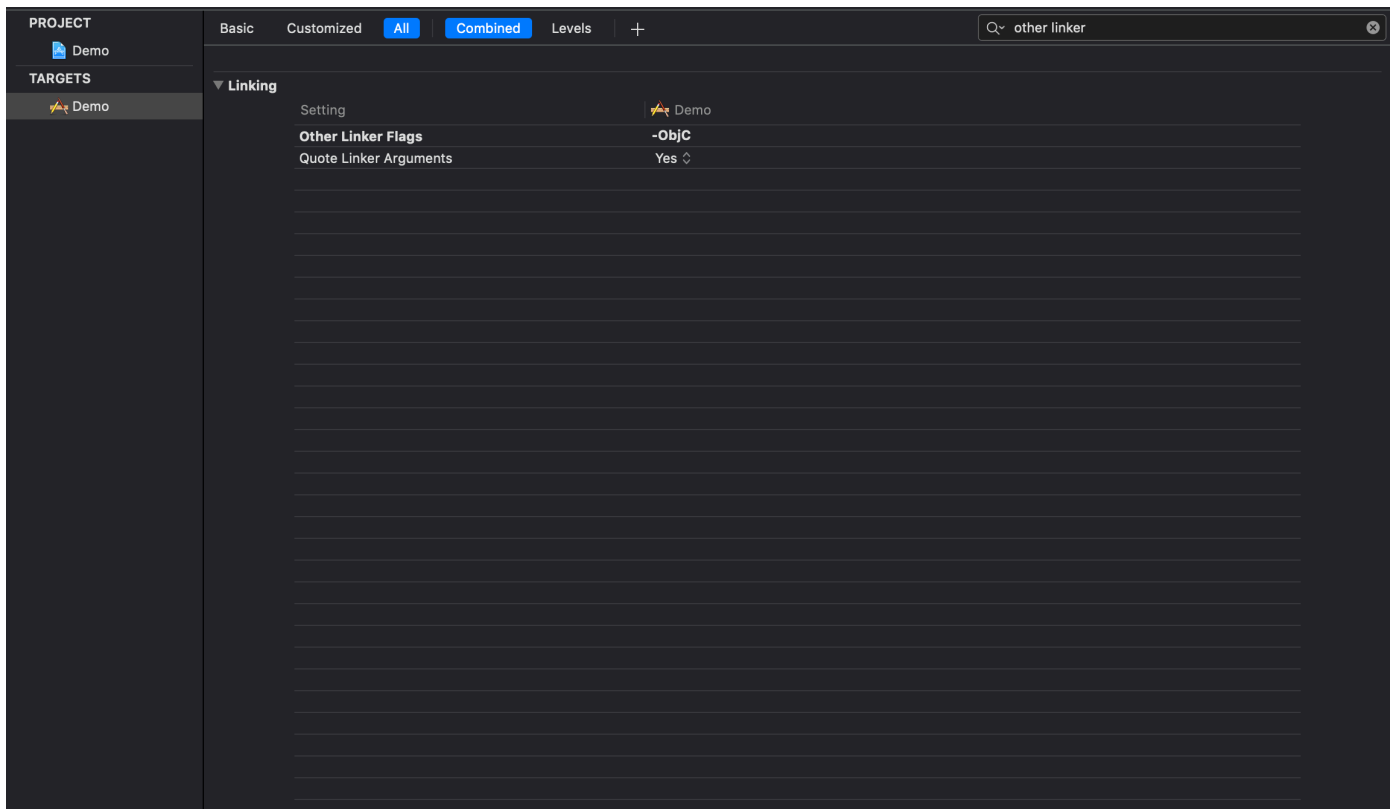
1. 导入sdk相关库到工程，加载相关的系统Framework
2. 在工程的Build Setting -> Other Linker Flags 中添加-ObjC
3. 选择是否需要在 plist 里面关闭安全传输协议
4. 登录接口，登出接口，支付接口，个人中心，上包角色信息接口，缓存清理，

### 开始接入SDK

- 在接入SDK之前, 请从运营人员处获取接入SDK所需的参数
- 导入sdk相关库到工程，加载相关的系统Framework
- Framework默认为“**Linked Frameworks and Libraries**”里面，先点击左下角“-”移除。然后在“**Embedded Binaries**”中点击左下角的“+”添加，如下图所示：



- 在工程的Build Setting -> Other Linker Flags 中添加-ObjC



### 选择是否需要在 plist 里面关闭安全传输协议

- 我们的SDK已全面支持https，如果cp厂商也支持https则可开启安全传输协议，如果不支持https，则需要关闭安全传输协议，关闭步骤如下：
- 在 Xcode 中，使用辅键点击项目的 info.plist 文件并选择 **Open As**（打开方式）-> **Source Code**（源代码），将以下 XML 代码片段插入文件正文，位于最后的元素前。

```
<key>NSAppTransportSecurity</key>
<dict>
```

```
<key>NSAllowsArbitraryLoads</key>
<true/>
</dict>
```

\*\*\*\*\*SDK使用\*\*\*\*\*

```
//加入头文件
#import <JerrySDK/JerrySDK.h>
```

- 在使 用SDK之前需要先进行初始化, 否则其余的接口不能调用, 初始化的参数为:**appid|channelId|appinfo**, 3个参数之间以“|”隔开, value的具体内容与第一步所获取的相关参数信息匹配。
- 注意: 其中AppInfo由两部分组成, 以&符号相连接。请确保参数填写正确! 否则 无法保证 SDK正常工作!

```
[JerrySDK.sharedSDK initWithParameter:@"20194|1104|475316&i0Scsyx_test_0001"
complete:^(NSError * error) {
    [JerrySDK.sharedSDK loginWithComplete:^(id user, NSError * error) {
        NSLog(@"SDK初始化成功");
    }];
}];
```

\*\*\*\*\*登录与登出\*\*\*\*\*

```
//登录
[JerrySDK.sharedSDK loginWithComplete:^(id user, NSError * error) {
    NSLog(@"登录成功返回结果%@: ",user);
    //测试账号: 15914115336
    // 密码: qijinliang123
    /*
     *      phone = 15914115336;
     *      token = "ssrh2019_eyJhbGciOiJIUzI1NiJ9.eyJqdGkiOiIxOTA3MTkxNjE5MTMwN
     Tc0IiwiaWF0IjoxNTY0MDQ10DA3LCJzdWIiOiJmZW5ncWkiLCJpc3MiOiIxNTkxNDExNTMzNiIsIm
     V4cCI6MTU2NDEzMjIwN30.0-Rd4APXB1rPmsPb5guCA15r1LyIgtVZV8fg2v8xMUc";
     *      uid = 1907191619130574;
     *      userName = 15914115336;
     */
}];
```

```
//登出
//注意: 如果开启了悬浮窗, 调用登出后会隐藏悬浮窗!
[JerrySDK.sharedSDK logoutWithComplete:^(
    NSLog(@"退出成功");
}];
```

属性名	说明
orderId	游戏生成的订单号、必须
productCode	商品标识(注意非苹果商品标识)对应于后台配置的内, 购商品code, 必传

amount	登商品 金金额（单位：元），请确保与productCode对应，必传
productName	商品名称、例例：60元宝，必须
serverId	用户游戏角角色所在服务器 标识，可传
roleName	用户游戏角角色名称，可传
roleLevel	用户游戏角角色等级，可传
virtualCurrencyAmount	虚拟币 金额
extraInfo	extraInfo

//切换账号：

```
[JerrySDK.sharedSDK logoutWithComplete:^(id user, NSError *error) {
    [JerrySDK.sharedSDK loginWithComplete:^(id user, NSError *error) {
        NSLog(@"切换账号");
    }];
}];
```

## SDK支付

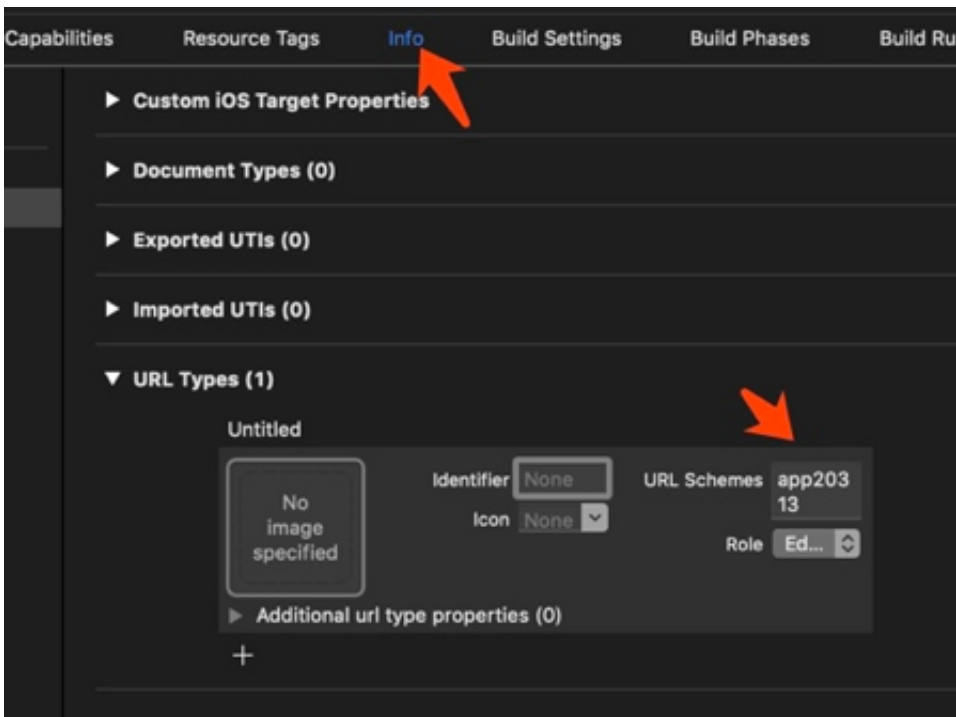
1. 在使用支付接口前，请确保用户已正常登录，否则支付失败。
2. 订单所需的字典参数说明

属性名	说明
uid	凤起平台用户uid
userName	凤起平台用户userName
token	登录成功后token值

```
id ps = @{
    @"amount": @"6",
    @"productName": @"6元宝",
    @"productCode": @"6",
    @"roleName": @"roleName",
    @"orderId": NSUUID.UUID.UUIDString,
    @"serverId": @"serverId",
    @"extraInfo": @"extraInfo"
};

[JerrySDK.sharedSDK buy:ps complete:^(id order, NSError * error) {

    NSLog(@"支付成功返回订单结果%@: =====", order);
    NSLog(@"支付参数%@: =====", ps);
}];
```



- !!! 如若使用第三方支付需要额外配置URL Schemes, 格式为: “app”+appid, 例: app20313

## 玩家等级上报接口

```
[JerrySDK.sharedSDK reportWithRoleName:@"角色上传名字"  
                        level:60  
                        serverId:@"服务器id"];
```

- 调用时机 (重要!!! 以下四个时机尽量可能调用) :
- 玩家进入游戏区服时调用该接口。
- 角色创建时调用该接口。
- 角色升级时调用该接口。
- 角色退出游戏时调用该接口。(包括用户退出游戏、用户注销角色帐号)

## 常见问题

### 商品无效

1. App Store的银行信息是否填写(若刚填写完成需要1-2个小时审核)
2. App Store是否创建内购项
3. 内购的id与bundle id 是否对应
3. 参看程序中传入的参数是否有误
4. 若还是无法解决问题, 建议将参数输出, 逐项比对。

### 购买失败

1. 是否使用沙盒测试账号
2. 网络连接问题, 确定是外网且网络能正常访问, 有时会因为网络原因无法连接谈到iTunes
3. 是否配置了支付回调

### 运行奔溃

- Other linker Flags没有添加-ObjC