

Unity3d 文件夹提供了 Unity 对接 OC 的桥接文件，需要配合常规 iOS 接入资源使用

1. QKGame.cs 提供了在 Unity3D 下调用 SDK 的接口。
2. TestUnity.cs 为 SDK 接口在 Unity 的调用示例。
3. LoginKitListener.cs 为 Unity3D 处理 SDK 回调示例。
4. 在 Xcode 工程中，将 LuLuConnector.h、LuLuConnector.mm 加入到 Classes 目录中。在 Unity 里调用的 sdk 接口最终会调用到 LuLuConnector.mm 里对应的 OC 接口，
5. LuLuConnector.mm 中的初始化接口参数 productCode 需设置成游戏自己的参数；调用 `loginKitSetListener` 指定 Unity3D 具体对象以处理 OC 回调。如果需要除基础功能外其他功能接入方可根据实际需求进行定义，可参考 iOS 接入文档。
6. Xcode 工程需根据 iOS 接入文档进行相关工程设置