

iOS-SDK接入文档之Google登录篇

引入 SDK 文件

将 SDK 文件夹下 google 文件夹内文件引入到接入工程并选择正确的 target。



包含 **UnityFramework** 动态库特别说明:

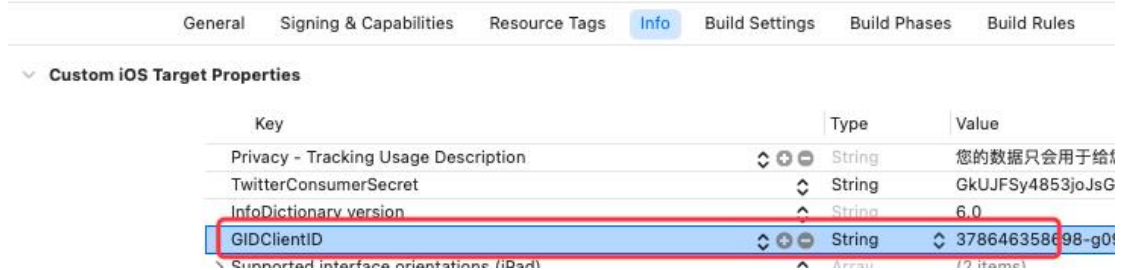
google 文件夹下.framework 文件均为静态库, TargetMembership 需要关联到 UnityFramework;

.bundle 资源文件 TargetMembership 需要关联到 Unity-iPhone。

接入工程配置

设置 info.plist 中的 GIDClientID

在 info.plist 文件直接新增一个键为 GIDClientID、值为 google 后台的 clientID。



设置对应的 URL Scheme

在登录可以运行之前, 您需要设置一个 URL 类型来处理回调。在 info.plist->url types 新增一个 scheme, 为反向 GIDClientID, 即您的 GIDClientID 带有以点分隔的字的顺序反转。例如:

com.googleusercontent.apps.1234567890-abcdefg



应用跳转回调(必接)

类: **REDeLoginKit**

函数: +(void)application:(UIApplication *)application openURL:(NSURL *)url
options:(NSDictionary *)options;
功能: 处理第 3 方应用回调结果

在- (BOOL)application:(UIApplication *)application openURL:(NSURL *)url
options:(NSDictionary<UIApplicationOpenURLOptionsKey,id> *)options; 中调用。
类: REDeLoginKit

函数: + (void)application:(UIApplication *)application openURL:(NSURL *)url
sourceApplication:(NSString *)source annotation:(id)annotation;
功能: 处理第 3 方应用回调结果

在- (BOOL)application:(UIApplication *)application openURL:(NSURL *)url
sourceApplication:(NSString *)sourceApplication annotation:(id)annotation; 中调用。

SDK 后台配置

sdk 后台->谷歌商店->服务参数->xxxx 游戏->登录参数->Google Client->client_Id
配置为客户端使用的 GIDClientID。

