

# Android-SDK接入文档facebook篇

**注意：**从facebook v13.2.0版本开始，`facebook_client_token` 是必须配置的参数，否则facebook初始化会报错

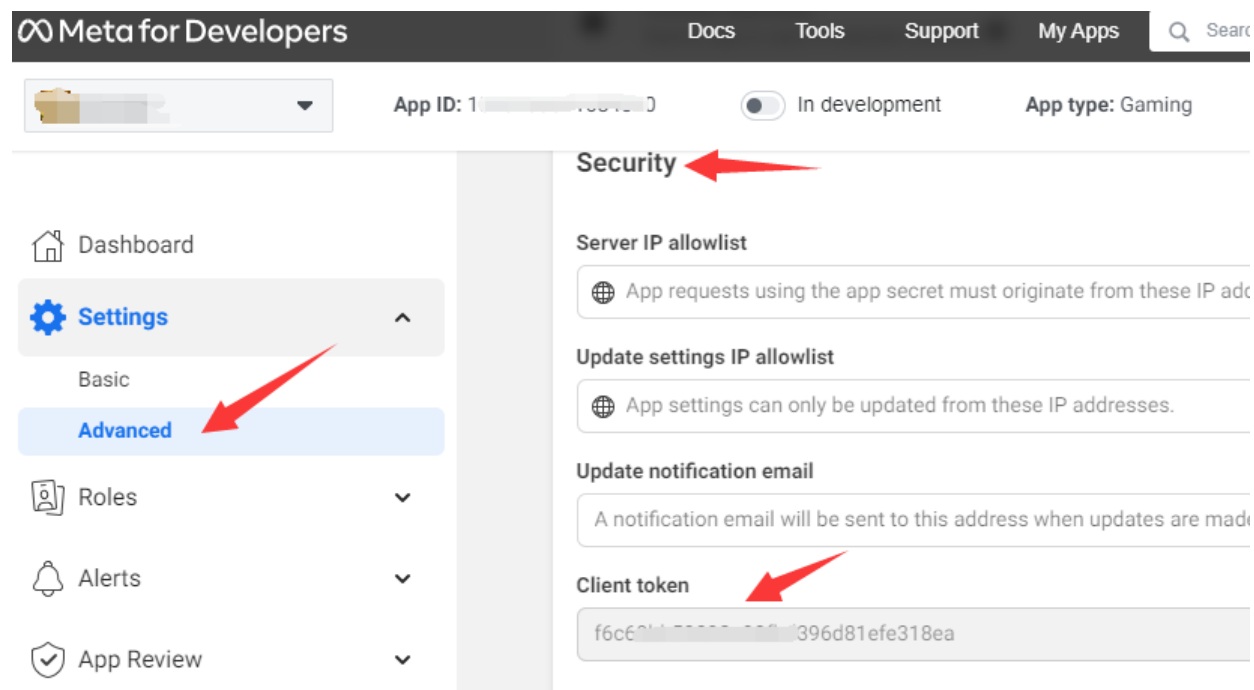
在AndroidManifest文件中添加：

```
<meta-data
    android:name="com.facebook.sdk.ClientToken"
    android:value="@string/facebook_client_token"/>
```

在res/values/strings.xml中添加：

```
<string name="facebook_client_token">replace your client token</string>
```

`facebook_client_token`的值在facebook后台 设置(Settings) --> 高级(Advanced) --> 安全(Security) --> 客户端口令(Client token)



## 一、依赖及文件配置

### 1. build.gradle添加下列配置

```
dependencies {
    implementation 'com.facebook.android:facebook-android-sdk:18.0.0'
}
```

## 2. AndroidManifest文件配置

```
<!-- 必接 begin-->
<activity
    android:name="com.facebook.FacebookActivity"

    android:configChanges="keyboard|keyboardHidden|screenLayout|screenSize|orientation"/
>
<activity android:name="com.facebook.CustomTabActivity" android:exported="true">
    <intent-filter>
        <action android:name="android.intent.action.VIEW" />
        <category android:name="android.intent.category.DEFAULT" />
        <category android:name="android.intent.category.BROWSABLE" />
        <data android:scheme="@string/fb_login_protocol_scheme" />
    </intent-filter>
</activity>

<meta-data
    android:name="com.facebook.sdk.ApplicationId"
    android:value="@string/facebook_app_id"/>

<!-- facebook v13.0.0开始增加的参数 -->
<meta-data
    android:name="com.facebook.sdk.ClientToken"
    android:value="@string/facebook_client_token"/>
<!-- 必接 end-->

<!-- 选接 begin-->
<!-- 此provider是facebook图片、视频分享接口需要用到
com.facebook.app.FacebookContentProvider加上fbappid: 比如
FacebookContentProvider123456789 -->
<provider
    android:name="com.facebook.FacebookContentProvider"
    android:authorities="com.facebook.app.FacebookContentProvider加上fbappid"
    android:exported="true"/>
<!-- 选接 end-->
```

## 3. strings.xml中添加以下配置

**注意:** facebook\_app\_id 需要游戏方自己去Facebook后台申请

fb\_login\_protocol\_scheme 为fb+<facebook\_app\_id>

facebook\_client\_token的值在fb后台 设置(Settings)---高级(Advanced)---安全(Security)---客户端  
口令(Client token)

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<resources xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
    tools:ignore="MissingTranslation">
    <string name="facebook_app_id">xxxxxxxxxxxxxxxxxx</string>
    <string name="fb_login_protocol_scheme">fbxxxxxxxxxxxxxxxxxx</string>
    <string name="facebook_client_token">xxxxxxxxxxxxxxxxxx</string>
</resources>
```

## 二、接口接入（按需接入）

以下接口使用该实例调用

```
QuickGameManger sdkInstance = QuickGameManager.getInstance();
```

### 1. facebook分享接口（按需接入）

#### 1.1 Facebook链接分享

调用方法：

```
public void facebookSharePost(Activity activity, String url,
    FacebookCallback<Sharer.Result> mShareCallback)
```

**activity** 当前activity

**url** 需要分享的网址

**mShareCallback** facebook分享回调

#### 1.2 Facebook图片分享

调用方法：

```
public void facebookShareBitmap(Activity activity, Bitmap bitmap,
    FacebookCallback<Sharer.Result> mShareCallback)
```

**activity** 当前activity

**bitmap** 需要分享的图片

**mShareCallback** facebook分享回调

#### 1.3 Facebook视频分享

调用方法：

```
public void facebookShareVideo(Activity activity, String filePath,
    FacebookCallback<Sharer.Result> mShareCallback)
```

**activity** 当前activity

**filePath** 需要分享的视频路径

## 2. Facebook事件相关接口（按需接入）

### 3.1 自动记录事件

**完成注册** 标准事件，事件名: fb\_mobile\_complete\_registration，

sdk内部已经记录，触发时机为账号注册完成，并第一次登陆

**登录成功** 自定义事件，事件名: fb\_custom\_login\_user\_name，

sdk内部已经记录，触发时机为账号登录完成

### 3.2 其他事件

SDK提供了以下事件，游戏在合适时机调用对应接口即可

#### 发起充值

标准事件,事件名: fb\_mobile\_initiated\_checkout

```
public void logInitiateCheckoutEvent (String contentData, String contentId,
String contentType, int numItems, boolean paymentInfoAvailable, String
currency, double totalPrice)
```

contentData: 商品描述

contentId: 商品ID

contentType: 商品类型

numItems: 购买商品数量

paymentInfoAvailable: 是否是有效的支付信息，填ture

currency: 货币名称，如“USD”

totalPrice: 总价

#### 购买完成

标准事件，事件名: fb\_mobile\_purchase，fb后台显示为购物（中文）或者 Purchases（英文）

**注意：**该方法仅在关闭fb自动记录事件时 或 统计第三方支付（非Google内购）时调用，否则会造成fb的标准购买事件重复统计

**统计谷歌内购** 可以在SDK支付成功的回调中调用该方法上报

**统计第三方支付** 需游戏自己判断：SDK服务器向游戏服务器通知发货，当里面的payType值不等于8（iOS内购）或30（google内购）

时，游戏服务器通知游戏，这个时候游戏调用该方法上报

```
public void logFbPurchase(double purchaseAmount, String currency, Bundle
parameters)
```

**purchaseAmount:** 购买金额

**currency:** 货币单位, 如"USD"

**parameters:** 附加信息, 可为null

## 自定义事件

游戏根据自己需要, 自定义的事件

```
public void logEvent(String eventName)
public void logEvent(String eventName, Bundle parameters)
public void logEvent(String eventName, double valueToSum)
public void logEvent(String eventName, double valueToSum, Bundle parameters)
```

## 三、AndroidManifest更多配置 (按需接入)

### 1. 开启FB事件记录debug模式

**注:** 此配置仅用于SDK内Facebook事件调试, 正式上线时需要关闭, 即删除此配置

```
<meta-data
    android:name="fbEventDebug"
    android:value="fbEventDebug"/>
```