

Unity 接入文档 -- PC篇

一、接入配置

1. 导入资源

在unity项目内导入QuickPCxxx.unitypackage

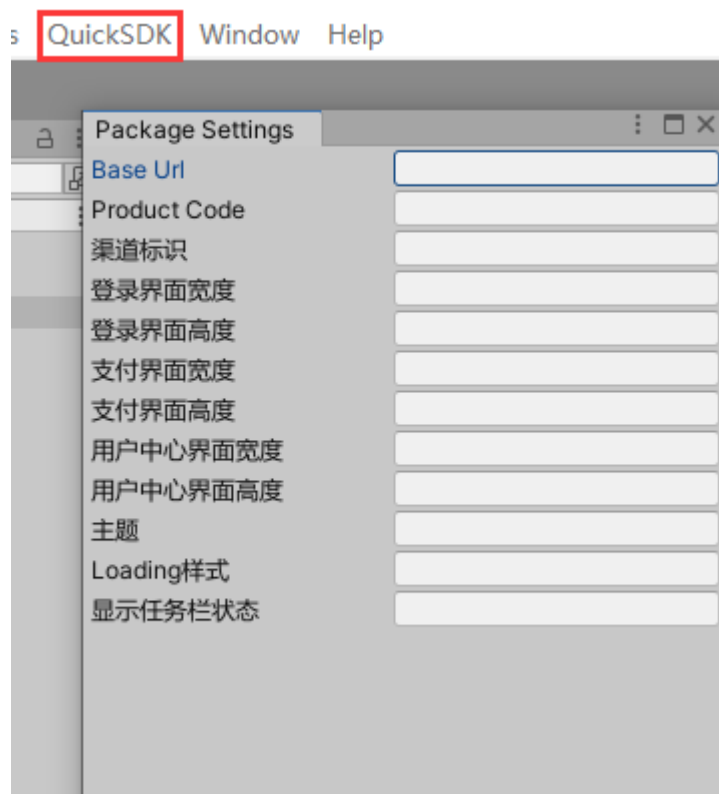
Unity菜单栏 **Assets --> Import Package --> Custom Package** 选择下载的QuickPCxxx.unitypackage

2. 参数配置

到入成功后，Unity的菜单栏会新增QuickSDK按钮，点击可以设置参数

BaseUrl为域名地址，Product Code在sdk后台创建

其他为选填参数：显示任务栏状态，填1时显示；loading样式Style，填1为深色，2为浅色



二、接口调用

添加 quicksdk 的命名空间 `using quicksdk;`

如下方法获取 SDK 实例，SDK 接口都通过该实例调用

```
QuickSDK.GetInstance()
```

1. 设置监听器

用于接收初始化、登录结果的监听回调

调用方法

```
public void setListener(QuickSDKListener quickSDKListener )
```

示例

参考 Unity Demo/Assets/demo/EventHandle.cs 文件

注：onLoginFailed 回调包括登录取消和登录失败

可以通过ErrorMsg的code来区分，code为2表示登录取消，为3是登录失败

2. 初始化

调用方法

```
//通过unity菜单设置参数后调用
public void init()

//不通过unity菜单设置参数调用
public void init(string baseUrl, string productCode, string channelCode)
```

channelCode 为可选项，不设置传空字符串 ""

示例

```
QuickSDK.getInstance().init();
```

以下接口都需要在初始化成功之后调用

3. 登录

调用方法

```
public void login()
```

示例

```
QuickSDK.getInstance().login();
```

4 上报角色信息

调用方法

```
public void updateRole(GameRoleInfo gameRoleInfo)
```

GameRoleInfo

字段	类型	必要性	说明
serverID	string	必传	服务器 ID
serverName	string	必传	服务器名称
gameRoleID	string	必传	角色 ID
gameRoleName	string	必传	角色名称
vipLevel	string	选传	角色 VIP 等级
gameRoleLevel	string	必传	角色等级
partyId	string	选传	帮派id
partyName	string	选传	公会社团名称
roleBalance	string	选传	角色用户余额

5. 支付

```
public void pay (OrderInfo orderInfo, GameRoleInfo gameRoleInfo)
```

OrderInfo

字段	类型	必要性	说明
goodsID	string	必传	商品 ID，用来识别购买的产品
goodsName	string	必传	商品名称
goodsDesc	string	必传	商品描述
amount	double	必传	支付金额，单位元
cpOrderID	string	必传	游戏方的订单号
extrasParams	string	选传	透传参数 请勿传特殊符号，如果无法避免建议进行 base64 编码
callBackUrl	string	选传	支付回调地址 可选参数，可配置在后台；优先读取后台配置的回调地址

6. 退出登录

```
public void logout()
```

7. 获取uid

可以在登录之后再次获取Uid，如果没有登录返回空字符串

```
public string getUserId()
```