

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

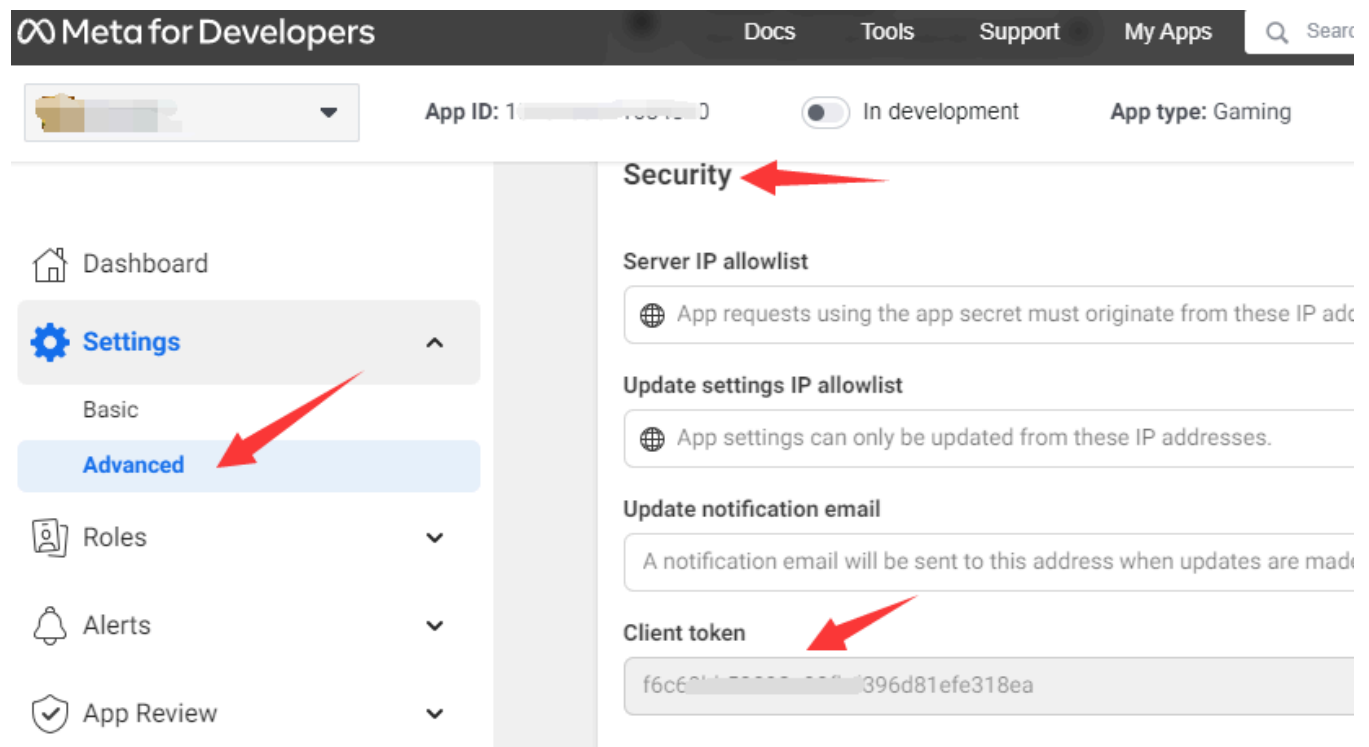
在AndroidManifest文件中添加：

```
<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) --> 客户端令牌(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）

facebook分享没有回调，请检查sdk的onActivityResult 生命周期接口有没有调用

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

mShareCallback facebook分享回调

2. Facebook事件相关接口（按需接入）

2.1 SDK内部已经投递的事件（无需再处理）

1. **完成注册** 标准事件，事件名: fb_mobile_complete_registration，触发时机为账号注册完成
2. **登录成功** 自定义事件，事件名: fb_custom_login_user_name，触发时机为账号登录完成

2.2 发起充值

标准事件,事件名: fb_mobile_initiated_checkout

方法

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

参数说明：

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: 货币代码，如 "USD"

totalPrice：价格，单位：元

2.3 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）

调用时机

游戏客户端发货完成时调用，**注意：**该方法仅在fb后台关闭自动记录事件时调用，否则可能会造成fb的标准购买事件重复统计

方法

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

参数说明：

purchaseAmount：购买金额，单位：元

currency：货币单位，如"USD"

parameters：附加信息，可为null

2.4 自定义事件

游戏自定义的事件

方法

```
public void logEvent(String eventName)
public void logEvent(String eventName, 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"/>
```