

Unity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

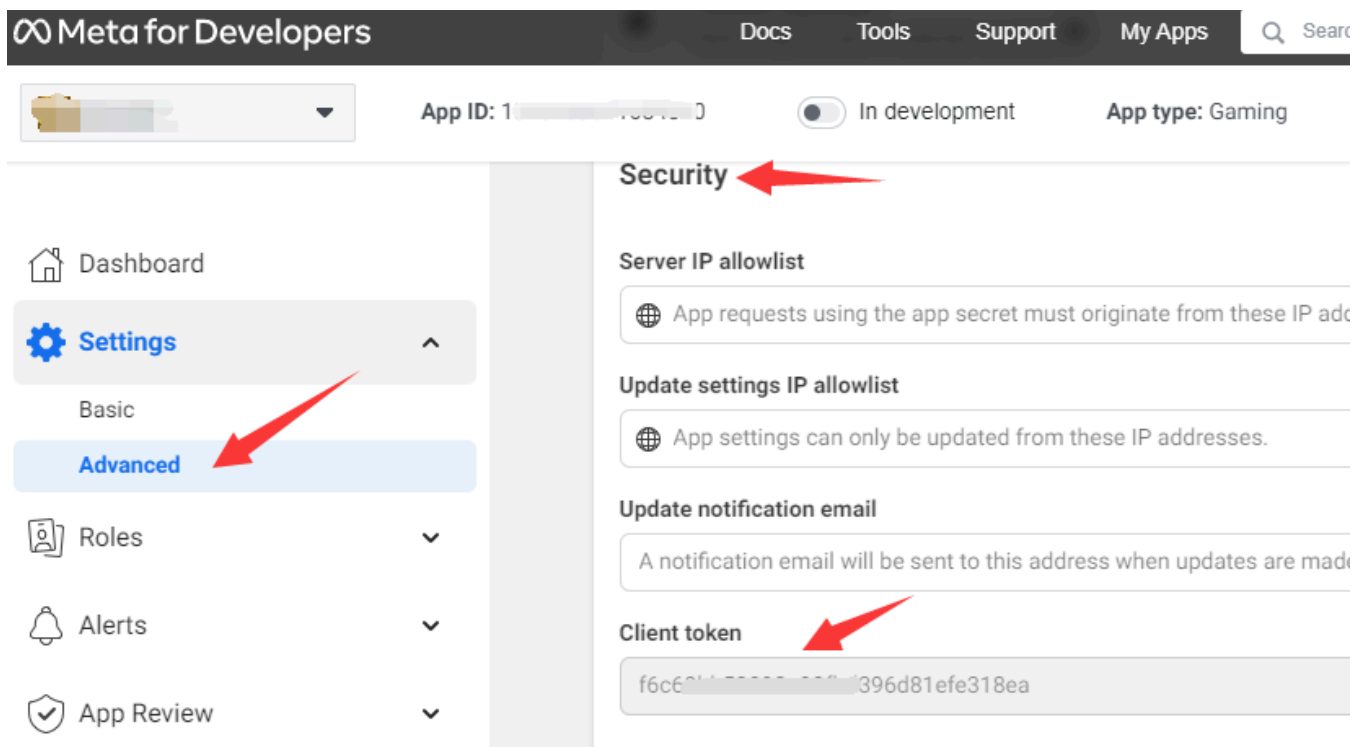
在AndroidManifest文件中添加：

```
<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. 修改 mainTemplate.gradle 文件

在 dependencies 里面添加如下代码

```
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>

<!--注意 这里要原样复制，facebook_app_id的值要写在res的string.xml里 -->
<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，原样复制，facebook_client_token写在string.xml里 -->
<meta-data
    android:name="com.facebook.sdk.ClientToken"
    android:value="@string/facebook_client_token"/>
<!-- 必接 end-->

<!-- 选接 begin-->
<!-- 此activity是facebook分享需要用到，如果不需要facebook分享可以不写 -->
<activity
    android:name="com.quickgame.android.sdk.activity.FacebookShareActivity"
    android:configChanges="keyboardHidden|orientation|screenSize"
    android:theme="@style/QGTransparent"/>

<!-- 此provider是facebook图片分享需要用到，如果不需要facebook分享可以不写，
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

strings.xml在 Assets\Plugins\Android\res 目录下，没有就新建一个

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

1. Facebook 分享（选接）

1.1 图片分享

```
QuickSDK.getInstance ().fbShareImg(string imgPath)
```

imgPath 本地图片文件地址

1.2 链接分享

```
QuickSDK.getInstance ().fbShareUrl(string url)
```

url 分享链接地址

2. Facebook事件上报（选接）

2.1 自动记录的事件

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

2.2 购买完成（标准事件）

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）

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

```
QuickSDK.getInstance ().facebookPurchase(double purchaseAmount,  
    String currency, Dictionary<string, string> eventParams)
```

purchaseAmount：购买金额

currency：货币单位，如"USD"

parameters：附加信息，可为null

2.3 自定义事件

游戏根据需要，上报自己定义的事件

```
QuickSDK.getInstance ().facebookEvent(string eventName,  
double valueNum,Dictionary<string, string> eventParams )
```

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"/>
```