

海外 sdk 使用说明

一、登录:

安卓第三方登录是 6 个: facebook、Twitter、line、qq、微信、谷歌登录

苹果第三方登录是 6 个: facebook、Twitter、line、qq、微信、gamecenter 登录

1、首次快捷登录如果未被其他账号绑定过, 直接生成一个新的游客账号, 并且绑定生成的游客账号, 公用一个用户 id。

2、悬浮球上点击“注销”和个人中心里点击“切换账号”都是弹出当前登录框, 方便玩家二次选择。

3、“左右滑动体验更多快捷登录” 安卓和苹果各六种登录方式, 游客登录永远保留在第一个。



二、个人中心（游客中心）



注释：

1、重新开始： 是指重新开始一个新账号

(1) 当前账号下未绑定任何第三方账号，如果点击重新开始，弹窗提示“当前账号未绑定任何快捷登录，重新开始会导致账号丢失，确定是否要开始新账号” 有确定和取消按钮， 确定就生成一个新的游客账号，取消则不做任何操作。

(2) 当前账号如果之前有绑定过快捷方式，那么点击重新开始，直接分配一个新的游客账号即可。

2、切换账号： 切换账号逻辑是弹出登录框，让玩家自己选账号登录。

(1) 先判断下：如果当前账号未绑定任何第三方账号，弹窗提示：“当前账号未绑定快捷登陆，请先绑定后在切换登陆”“取消和去绑定按钮” 取消则不做任何切换， 去绑定跳转到绑定账号的页面。

(2) 如果当前账号有绑定过任何一个第三方，或者多个第三方账号，点击切换按钮的时候，弹窗提示“是否要切换账号” 是则切换到首页登录框， 否则不做任何改动。

3、绑定/解绑

4、点击去绑定，授权绑定，绑定后的第三方快捷登录的账号和当前游戏账号对应同一个 uid。

如果想绑定的账号被其他账号绑定过了，弹窗提示“当前账号已经被**账号绑定，请先去解绑”。

5、点击解绑，两种情况：(1) 当前账号下只绑定了一个第三方账号，点击解绑，弹窗提示“当前账号解绑后，该账号处于危险状态，是否要解绑”。点击确定则解绑，取消则不解绑。

(2) 当前账号绑定过多个第三方，可以直接解绑任何一个第三方。 弹窗确定"是否要解绑" 点击确定则解绑，取消则不解绑。即可。

6、玩家留言： sdk 原生开发一个空白页面，可以输入内容即可，不用翻译。后台直接记录即可。

三、绑定账号页面



注释:

1、如果当前游戏下未申请快捷登录，那么相应的 7 个登录方式，在这里不显示（包括被其他游戏绑定过的账号）苹果和安卓各六个，和登录框 6 个一样（作图仅供参考，具体按照开发定义）

2、当前游戏申请几个快捷登录，展示相应的几个快捷方式，并且如果当前快捷方式之前被账号绑定过，那么用绑定的账号登录，状态显示为已绑定。

3、点击去绑定，授权绑定，绑定后的第三方快捷登录的账号和当前游戏账号对应同一个 uid。

如果想绑定的账号被其他账号绑定过了，弹窗提示“当前账号已经被**账号绑定，请先去解绑”。

4、点击解绑，两种情况：（1）当前账号下只绑定了一个第三方账号，点击解绑，弹窗提示“当前账号解绑后，该账号处于危险状态，是否要解绑”。点击确定则解绑，取消则不解绑。

（2）当前账号绑定过多个第三方，可以直接解绑任何一个第三方。 弹窗确定"是否要解绑"即可。点击确定则解绑，取消则不解绑。

四、玩家留言页面

玩家游戏内发表对游戏玩法感言或者其他建议，反馈给平台，平台在后台记录后私下给玩家反馈



< 玩家留言

请填写您的问题 and 联系方式 ...

发表

五、SDK 内分享功能

SDK 可以增加一个分享用的接口供 CP 调用 CP 调用这个分享接口并且传入正确参数后，从界面底部弹出一个选择框 里面有配置分享途径（facebook、line、twitter、qq、微信） 分享的途径和该游戏的登录应用相匹配，申请的游戏就有，未申请则无该分享。

六、自动翻译功能

Sdk 自适应五种语言： 英文、韩文、日文、中文、繁体 根据手机上语言自适应。

七、支持上架谷歌商店和苹果商店 需要客户自己去上架

安卓新增谷歌支付，同时包含支付宝和微信支付，不上架谷歌商店可以开启支付宝和微信，上架谷歌商店的话，要关闭支付宝和微信。

上架苹果商店和谷歌一个逻辑。如果只要推广海外市场建议上架商店，如果主要是国内市场可以改企业签在国内推广。