# LayaBox SDK 说明文档

目录

[LayaBox SDK 说明文档 1](#_Toc439683989)

[简介： 2](#_Toc439683990)

[LayaBox SDK数据流程图： 2](#_Toc439683991)

[对接方式： 2](#_Toc439683992)

[*AndroidManifest.xml需要加入的内容:* 2](#_Toc439683993)

[*LayaBox SDK介绍:* 3](#_Toc439683994)

[IPlugin 3](#_Toc439683995)

[IPluginRuntimeProxy 4](#_Toc439683996)

## 简介：

LayaBox SDK主要提供2个功能，

1. 宿主通过SDK接口启动LayaBox加速器，并且传入游戏地址来显示游戏。

2. 宿主通过实现SDK的接口来实现登录、支付等相关功能。

## LayaBox SDK数据流程图：



## 对接方式：

渠道方需要将layaconch.jar放到项目的libs/目录中， 将liblaya.so放到libs/armeabi-v7a/目录中。

AndroidManifest.xml需要加入的内容:

<uses-permission android:name=*"android.permission.INTERNET"* />

<uses-permission android:name=*"android.permission.WRITE\_EXTERNAL\_STORAGE"*/>

<uses-permission android:name="android.permission.WAKE\_LOCK" />

<uses-permission android:name="android.permission.INTERNET"/>

<uses-permission android:name="android.permission.ACCESS\_NETWORK\_STATE"/>

<uses-permission android:name="android.permission.WRITE\_EXTERNAL\_STORAGE"/>

<uses-permission android:name="android.permission.MOUNT\_UNMOUNT\_FILESYSTEMS"/>

<uses-permission android:name="android.permission.RECORD\_AUDIO"/>

<uses-permission android:name="android.permission.MODIFY\_AUDIO\_SETTINGS"/>

<uses-permission android:name="android.permission.ACCESS\_WIFI\_STATE"/>

<uses-permission android:name="android.permission.READ\_PHONE\_STATE"/>

<uses-permission android:name="android.permission.VIBRATE"/>

LayaBox SDK介绍:

IPlugin**：**游戏启动模块

获取游戏引擎端的变量

public abstract void game\_plugin\_get\_value (String key);

参数：

key:游戏引擎变量值的索引

获取要显示的view

public abstract void game\_plugin\_get\_view ();

参数：

无

返回值：

游戏绘制到的view

设置游戏启动的参数

public abstract void game\_plugin\_set\_option (String key,String value);

参数：

key：参数的键

value:参数的值

设置游戏运行需要的代理

public abstract void game\_plugin\_set\_runtime\_proxy (IPluginRuntimeProxy proxy);

参数：

proxy：游戏中调用Host方法的接口。当游戏中触发相应的事件时调用

游戏引擎初始化

public abstract void game\_plugin\_init ();

参数：

无

进入后台时调用，生命周期相关函数

public abstract void game\_plugin\_onPause ();

参数：

无

恢复前台时调用，生命周期相关函数

public abstract void game\_plugin\_ onResume ();

参数：

无

退出游戏时调用，生命周期相关函数

public abstract void game\_plugin\_ onStop ();

参数：

无

**初始化游戏的接口调用顺序：**

**// 设置游戏代理**

game\_plugin\_set\_runtime\_proxy(IPluginRuntimeProxy proxy);

**// 设置游戏启动地址**

game\_plugin\_set\_option("gameUrl", "http://test.layabox.com/NewDemo/haxe/default.html?relatedId=74");

**// 初始化游戏引擎**

game\_plugin\_init();

**// 获得游戏绘制的view**

View gameView = game\_plugin\_get\_view();

**// 将得到的view设置到Activity中**

setContentView(gameView)

IPluginRuntimeProxy**：**渠道需要实现的SDK功能

设置Host中key对应的值

public abstract boolean laya\_set\_value(String key, Object value);

参数：

key:设置变量的索引

value: 设置变量的值

获取Host中key对应的值

public abstract Object laya\_get\_value(String key);

参数：

key:获取Host变量的索引

游戏引擎请求终止游戏

public abstract void laya\_stop\_game\_engine();

参数：

无

调用Host的方法

public abstract Object laya\_invoke\_Method(String method, Bundle param);

参数：

method:调用函数的名称

param: 调用函数的参数

登录：

public abstract void Login(JSONObject jsonObj, ValueCallback<JSONObject> callback);

参数说明：

联运方的联合登录，完成后需要给value调用回调。参数为Json数据，包含以下参数：

{

"status":0, //登录状态，0为登录成功，非0为登录失败

"unionUserID":"123456", //联运方的用户id

"nickName":"大头", //联运方的昵称

"photo":"http://www.xxx.com/xxx.png ", //联运方用户的头像地址

"sptoken":"1236dsf4rswdf4", //联运方用户的token

"msg":"success" //描述信息

}

退出登录:

public abstract void Logout(JSONObject jsonObj, ValueCallback<JSONObject> callback);

(预留函数，暂时不会调用)

SDK支付：

public abstract void Pay(JSONObject jsonObj, ValueCallback<JSONObject> callback);

参数说明：

JSONObject jsonObj中包含以下参数：

{

"orderId":"xxxxxx", //订单ID

"goodId":"", //物品ID

"payAmount":"100", //需要支付的金额

"goodsName":"10yuanbao",//物品描述

"userId":"123456", //用户在渠道方的userid

"gameId":"4444" //应用程序id

}

ValueCallback<JSONObject> value：

返回操作的结果，JSONObject中包含的数据应为：

{

" status":0, // 返回结果，0为成功，非0为失败

"msg":"success" // 结果描述信息

}

发送图标到桌面：(可选实现)

public abstract void PushIcon(JSONObject jsonObj, ValueCallback<JSONObject> callback);

参数说明：

JSONObject jsonObj中包含以下参数：

{

"gameUrl":"http://www.xxx.com/index.html",//游戏地址

"gameName": "猎刃", //游戏名字

"gameIcon":"http://www.xxx.com/xxx.png", //游戏图标地址

"isFullScreen":"true", //是否全屏

"orientation":" landscape" //横竖屏

}

ValueCallback<JSONObject> value：

返回操作的结果，JSONObject中包含的数据应为：

{

"status":0, // 返回结果，0为成功，非0为失败

"msg":"success" // 结果描述信息

}

分享：(可选实现)

public abstract void Share(JSONObject jsonObj, ValueCallback<JSONObject> callback);

参数说明：

JSONObject jsonObj中包含以下参数：

{

"gameUrl":"http://www.xxx.com/index.html",//游戏地址

"gameName": "猎刃", //游戏名字

"gameIcon":"http://www.xxx.com/xxx.png", //游戏图标地址

"desc":"xxxx", //游戏描述

}

ValueCallback<JSONObject> value：

返回操作的结果，JSONObject中包含的数据应为：

{

"status":0, // 返回结果，0为成功，非0为失败

"msg":" success " // 结果描述信息

}

打开论坛：(可选实现)

public abstract void OpenBBS(JSONObject jsonObj, ValueCallback<JSONObject> callback);

参数说明：

JSONObject jsonObj中包含以下参数：

{

"gameId":123,//游戏ID

}

ValueCallback<JSONObject> callback：

返回操作的结果，JSONObject中包含的数据应为：

{

"status":0, // 返回结果，0为成功，非0为失败

"msg":" success " // 结果描述信息

}

给渠道方发送消息：(可选实现)

public abstract void SendMessageToPlatform (JSONObject jsonObj, ValueCallback<JSONObject> callback);

参数说明：

JSONObject jsonObj中包含的数据根据各渠道、功能，自定义消息格式

ValueCallback<JSONObject> callback：

返回操作的结果，JSONObject中包含的数据应为：

{

"status":0, // 返回结果，0为成功，非0为失败

"msg":" success " // 结果描述信息

}

获取好友列表：(可选实现)

public abstract void GetFriendsList (JSONObject jsonObj, ValueCallback<JSONObject> callback);

参数说明：

JSONObject jsonObj中包含以下参数：

{

"gameId":123,//游戏ID

"userId":"11235555dddfs",//用户在渠道方的userID

"accessToken":"aa3233edd"//用户访问渠道API的accessToken

}

ValueCallback<JSONObject> value：

返回操作的结果，JSONObject中包含的数据应为：

{

"status":0, // 返回结果，0为成功，非0为失败

"msg":"success", // 结果描述信息

" friends":" [

{ "userId":"123","nickName":"John","sex":0 },

{ "userId":"456","nickName":"Anna","sex":1 }

]" //好友列表数组

}