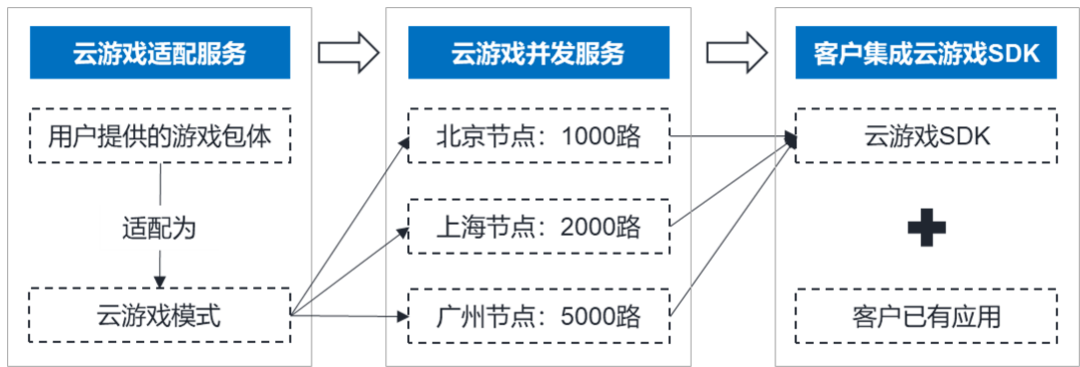


目录

目录	1
SDK功能介绍	2
调用并发服务	2
用户管理	2
游戏操作的管理	2
接入说明	2
1. SDK对接参数的申请	2
2. 导入资源包	2
导入金山云提供的aar格式的SDK文件	2
在工程App对应build.gradle配置脚本dependencies段中添加SDK库依赖	2
第三方依赖包	2
so库文件，目前仅支持arm64-v8a及armeabi-v7a库文件	2
3. 修改配置文件	2
添加权限	2
运行环境配置	3
代码混淆	3
设置设备横屏	3
API方法及说明	3
接入说明	3
1. 引入KCG.min.js文件	3
2. 创建实例	3

SDK功能介绍

金山云云游戏SDK，用于接入云游戏PaaS平台的并发服务。通过将SDK集成到已有的业务中，即可实现对购买的并发服务的调用，如下图所示。



通过云游戏SDK，可以实现如下功能。

调用并发服务

- 在云游戏PaaS平台购买的并发服务，可以通过云游戏SDK调用

用户管理

- 客户可查询游戏排队状态
- 通知游戏玩家的游戏状态，如游戏开始、游戏运行中、游戏结束和异常退出信息
- 商户可获取用户游戏时间和状态，可将特定用户踢出游戏

游戏操作的管理

- 启动、停止游戏
- 游戏断线重连
- 自定义码率设置
- 支持触摸、键鼠、手柄及自定义虚拟手柄操作

接入说明

接入Android SDK，主要包括三个步骤

- SDK对接参数的申请
- 资源包导入
- 配置文件的修改

1. SDK对接参数的申请

SDK对接和联调时，需要相应的对接参数，如TenantKey（租户Key）、TenantSecret（租户secret）等。具体参数的获取，可以联系和您对接的金山云售前。

2. 导入资源包

导入Androidstudio，具体步骤如下。

导入金山云提供的aar格式的SDK文件

(KCGlibrary-V****-bate.aar)

在工程App对应build.gradle配置脚本dependencies段中添加SDK库依赖

```
implementation ( name: ' KCG library-V****-bate ', ext : ' aar ' )
```

需要添加

```
positories {
    latDir {
        dirs 'libs'
    }
}
```

第三方依赖包

```
libs/fastjson-1.1.34.android.jar
libs/okhttp-3.8.0.jar
libs/okio-1.13.0.jar
implementation 'com.google.protobuf:protobuf-java:3.5.1'
implementation 'com.google.protobuf:protoc:3.5.1'
```

以上第三方依赖务必引入到工程中

so库文件，目前仅支持arm64-v8a及armeabi-v7a库文件

```
ndk {
    abiFilters "arm64-v8a", "armeabi-v7a"
}
```

3. 修改配置文件

添加权限

在AndroidManifest.xml清单文件中添加以下权限

```
<uses-permission android:name="android.permission.ACCESS_NETWORK_STATE" />
<uses-permission android:name="android.permission.READ_PHONE_STATE" />
<uses-permission android:name="android.permission.ACCESS_NETWORK_STATE" />
<uses-permission android:name="android.permission.ACCESS_WIFI_STATE" />
```

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

运行环境配置

本SDK可以运行于Android4.1 (API Level 16) 及以上版本

```
<uses-sdk android:minSdkVersion="16" android:targetSdkVersion="28" />
```

如果开发者声明targetSdkVersion到API 23以上，请确保调用本SDK的任何接口前，已经申请到了SDK要求的权限。否则SDK可能无法正常工作

代码混淆

```
keep class com.thebestgamestreaming.mobile.**{*};
```

第三方库混淆

```
# OkHttp3
-dontwarn com.squareup.okhttp3.**
-keep class com.squareup.okhttp3.** { *; }
# Okio
-dontwarn com.squareup.**
-dontwarn okio.**
-keep public class org.codehaus.* { *; }
-keep public class java.nio.* { *; }
#Fastjson
-dontwarn com.alibaba.fastjson.**
-keep class com.alibaba.fastjson.** { *; }
```

设置设备横屏

启动游戏activity 需要设置成横屏

```
android:screenOrientation="landscape"
```

API方法及说明

API调用方法说明如下

API	说明
init	初始化方法
initSurfaceView	初始化surfaceView
startGame	开始游戏
exitGame	退出游戏
sendMessageToGame	向游戏传递数据（游戏里进行输入操作时使用）
reconnectServer	断线重连服务
getSDKVersion	获取当前SDK的版本号
SetBitrateByLevel	切换游戏视频码率
setVideoSize	设置游戏画面尺寸
setBitrate	自定义游戏视频码率
setUDP	设置游戏传输协议
onGamePadButton	虚拟/物理手柄按键事件
onGamePadAxis	虚拟/物理手柄摇杆事件
onMouseEvent	模拟鼠标事件
onCustomTouchEvent	触屏事件
onKeyboardEvent	虚拟/物理键盘事件
startGameError	启动游戏失败消息
startGameInfo	连接服务器成功或游戏过程中返回的消息
startGameScreen	接收到游戏画面，可以隐藏展示loading图和进度条
showConfigView	显示菜单按钮，可以自定义菜单栏
videoCodecError	当使用H265失败时，向前端返回该设备不支持H265，会重新使用H264来创建解码器

接入说明

接入云游戏Android SDK的步骤如下

1. 引入KCG.min.js文件

```
<script type="text/javascript" src="../../sdk/KCG.min.js"></script>
```

2. 创建实例

```
var WLCG = new WelinkCloudGame(config)
```