目录

[OPPO游戏中心SDK客户端U3D接入说明 2](#_Toc433132440)

[一、说明 2](#_Toc433132441)

[二、接入步骤 2](#_Toc433132442)

[1、在Eclipse下导入Demo工程 2](#_Toc433132443)

[2、配置资源 2](#_Toc433132444)

[3、生成main Jar 3](#_Toc433132445)

[4、在U3D环境下新建工程并配置资源 3](#_Toc433132446)

[5、配置打包参数 4](#_Toc433132447)

[6、关于U3D与Android通信 4](#_Toc433132448)

OPPO游戏中心SDK客户端U3D接入说明

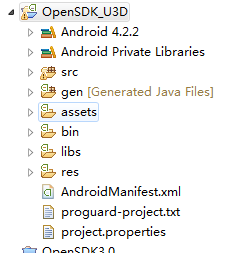
# 说明与简介

该说明主要提供U3D环境下的接入、以及打包步骤和注意事项，具体接口的调用请参考“客户端接入说明”

本说明以Demo为例，具体游戏请以实际情况为准

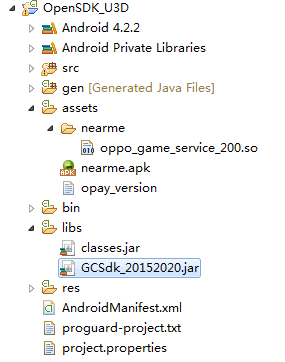
# 二、接入步骤

## 1、在Eclipse下导入Demo工程



## 2、配置资源

将resource文件中的资源分别放入游戏主工程中对应的文件中

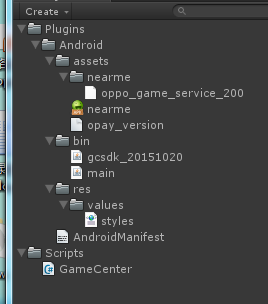


## 3、生成main Jar

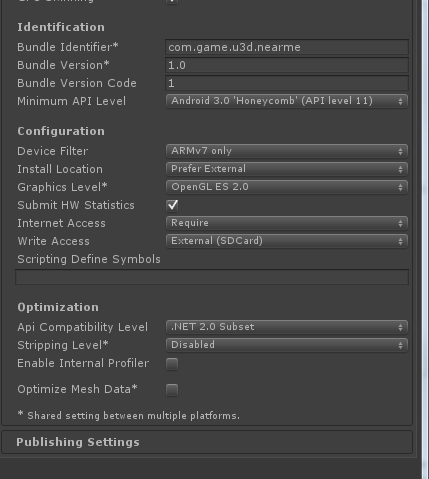
在OpenSDK\_U3D/bin/classed目录下执行jar cvf main.jar \* 命令，生成main.jar

## 4、在U3D环境下新建工程并配置资源

如下图所示，其中：assets文件中为OpenSDK\_U3D工程assets目录下的资源；bin文件中为resource文件中的gcsdk.jar和步骤3中生成的main.Jar；res文件中为OpenSDK\_U3D工程中res目录下的而文件；AndroidManifest.xml文件即为OpenSDK\_U3D工程中的AndroidManifest.xml



## 5、配置打包参数



请务必保持包名和OpenSDK\_U3D工程包名一致，并以.nearme.gamecenter结尾，包名小于50字符

注意，OpenSDK\_U3D工程中任何资源有变动均需要重新生成main.jar并替换U3D工程中响应文件

## 6、关于U3D与Android通信

具体可以查看u3d的官方手册。

Android端通知U3D：

private void sendMessageToUnity(String gameObjectName,String bindMethod, String message){

UnityPlayer.UnitySendMessage(gameObjectName,bindMethod,message);

}

U3D调用Android：

void OnGUI(){

AndroidJavaClass jc = new AndroidJavaClass("com.unity3d.player.UnityPlayer");

AndroidJavaObject jo = jc.GetStatic<AndroidJavaObject>("currentActivity");

if(GUILayout.Button("doLogin",GUILayout.Height(100))){

jo.Call("SDK\_doLogin");

}

if(GUILayout.Button("doShowCharge",GUILayout.Height(100))){

jo.Call("SDK\_doShowCharge");

}

if(GUILayout.Button("doReLogin",GUILayout.Height(100))){

jo.Call("SDK\_doReLogin");

}

}

OpenSDK\_U3D只是封装了sdk的部分接口，cp可以根据具体的需求扩展（记得重新打jar包哦）。