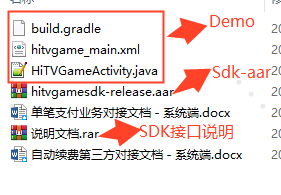
# 防沉迷SDK说明文档

## 1.SDK介绍

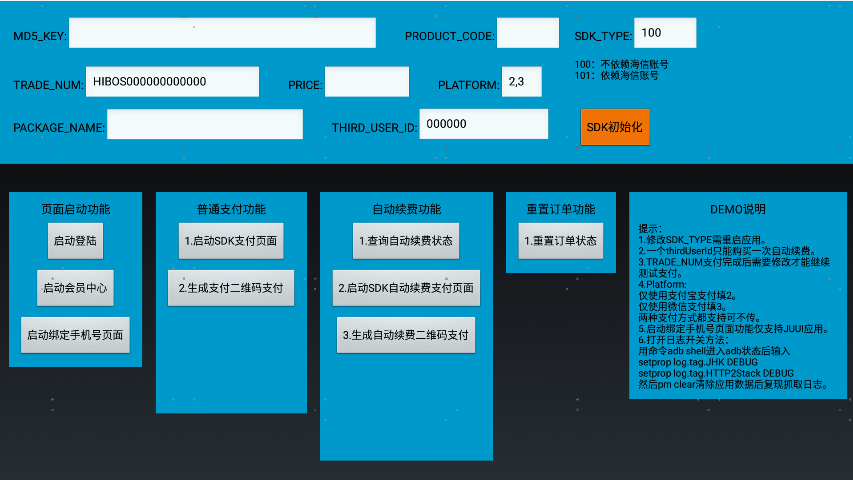


## 2.SDK集成方式：

### 2.1运行demo

新建demo工程，拷贝HiTVGameActivity, hitvgame\_main及build.gradle到新建demo工程对应的目录，运行，运行错误参照2.2。

demo界面如下：



### 2.2报红字段处理

报错字段为第三方需要提供的字段：

APP\_KEY:第三方向海信申请的appKey

APP\_SECRET:第三方向海信申请的secret

MD5\_KEY：第三方向海信申请的Md5Key

PRODUCT\_CODE：第三方向海信申请的productCode

SDK\_TYPE：功能类型 100 ： 不依赖海信账号  101：依赖海信账号

TRADE\_NUM：订单号为第三方生成

PACKAGE\_NAME：应用包名，此设置为了测试，第三方集成不设置该字段

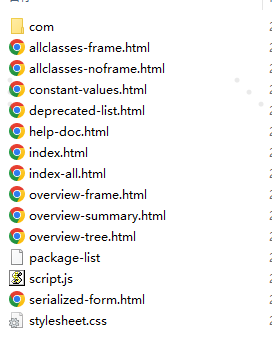
PRICE: 价格，单位为分

PLATFORM:支付方式 ， 2：支付宝 3：微信 其他：微信支付宝都支持

THIRD\_USER\_ID：当SDK\_TYPE为100时，填入第三方账号

## 3.说明文档介绍

### 3.1 说明文档.rar解压后为Doc文件夹，打开文件夹如下：



### 3.2 双击index.html，可浏览器打开文档，如下：

请仔细阅读



## 4.集成SDK流程说明

a) 在应用的application调用OkHttpUtils.init(applicationContext)初始化sdk图片加载框架。

b)初始化SDK前，需要先注册游戏行为接口IGameActionListener

c)初始化SDK，参照Demo的“SDK初始化”按钮的点击事件代码。

d)执行初始化操作后，会收到IGameActionListener的回调onTokenInfoReady,

收到回调后，hasPermission为true则权限校验通过可正常使用SDK功能，hasPermission为false则权限校验失败需要检查入参是否正确。

其他功能如：页面跳转，启动支付页面，获取支付URL等，如果要使用功能，请参照demo对应按钮的点击事件。

生成二维码的参数说明请参照说明文档的PayParamsInfo类的说明。

## 5.问题解决

a)在海信设备，进入adb shell

b)输入setprop log.tag.JHK DEBUG

c)重启集成SDK的应用

d)抓取日志，重新复现问题场景

e)SDK的日志TAG为SdkLog, 网络请求的TAG为HTTP2.Stack,请过滤对应进程的日志分析

f)通过SdkLog查看问题场景的日志和请求打印

如有其他问题，请联系海信方对接人解决。