

AppStore专用框架替换说明

由于线上2.2.5版本的框架可能导致AppStore审核不过，我们准备了一套专门用于上架AppStore用的替换框架，和一些涉及到的修改版SDK插件，用于AppStore过审。该版本框架和对应插件仅用于AppStore渠道上架，其他渠道还是继续使用之前线上的2.2.5版本框架和线上SDK。

替换步骤：

1. 下载专用框架

框架：

C++： <https://pan.baidu.com/s/1ge8vE4V> 密码: r5hc

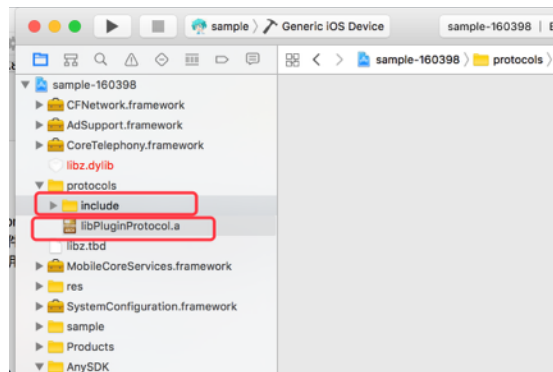
Unity: <https://pan.baidu.com/s/1dESl2mX> 密码: vbpd

JS: <https://pan.baidu.com/s/1pLuOy75> 密码: 7f95

Lua: <https://pan.baidu.com/s/1i4K2PY9> 密码: hne9

2. 替换工程里的框架文件

C++：可在打包后的工程中，删除原先对应版本的include文件夹和libPluginProtocol.a，将替换版的include文件夹和libPluginProtocol.a分别拖入。不要直接拖入protocols文件夹，可能会找不到头文件的search path。

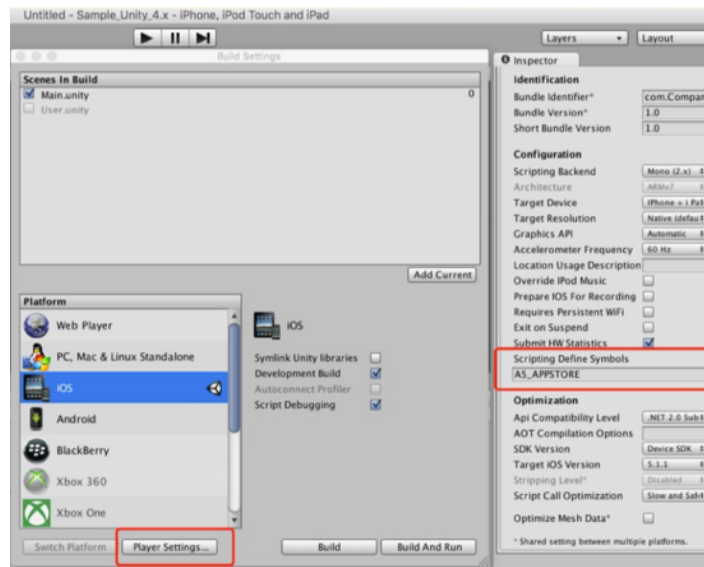


JS/Lua：参考接入指南，在打包后工程分别替换include文件夹，libPluginProtocol.a和绑定文件。注意点同C++框架。

Unity：在Unity工程中替换对应版本框架插件，**并且在Player Setting->ios配置信息中的Scripting Define Symbols中添加“AS_APPSTORE”**，代码中添加：

```
#if AS_APPSTORE
using AnySDKIAP = anysdk.AnySDKYAP;
#endif
```

```
```C#
#if AS_APPSTORE
using AnySDKIAP = anysdk.AnySDKYAP;
#endif
```
```



Creator :

1. 找到CocosCreator安装目录./Contents/Resources/static/build-templates/anysdk 替换 jsb_anysdk_constants.js jsb_anysdk.js
2. 找到CocosCreator安装目录./Contents/Resources/cocos2d-x/external/ios/libs 替换 libPluginProtocol.a
3. 找到CocosCreator安装目录./Contents/Resources/cocos2d-x/external/ios/include/anysdk 替换 库头文件
4. 找到CocosCreator安装目录./Contents/Resources/cocos2d-x/extensions/anysdk/js-bindings/ 替换绑定文件

3. 替换专用版插件

AppStore: <https://pan.baidu.com/s/1o89J2l2> 密码: xqtn

微信推出了一个[不包含支付功能的版本](#)，，意味着带支付功能的SDK也许有不过审的可能，这边也临时做了一个不带支付的插件，有需要可以导入。

微信带支付: <https://pan.baidu.com/s/1c3wzYu> 密码: mbqf

微信不带支付: <https://pan.baidu.com/s/1sIExi0H> 密码: s4vq

下载对应版本的AppStore插件，将zip包导入工具中。有用到微信插件的话同样操作。

