

研发自检工具使用说明V2.0.8

工具介绍

本工具研发初衷在于便于研发接入SDK后，能够使用本工具方便快捷的检测SDK接入的正确性。包括了游戏工程接入SDK的完整和正确性检测以及游戏内平台参数配置的正确性检测。从而能够极大的缩短由于接入问题导致游戏提包无法通过测试导致的时间浪费，并且大大地提高SDK的接入效率。

1、使用前须知

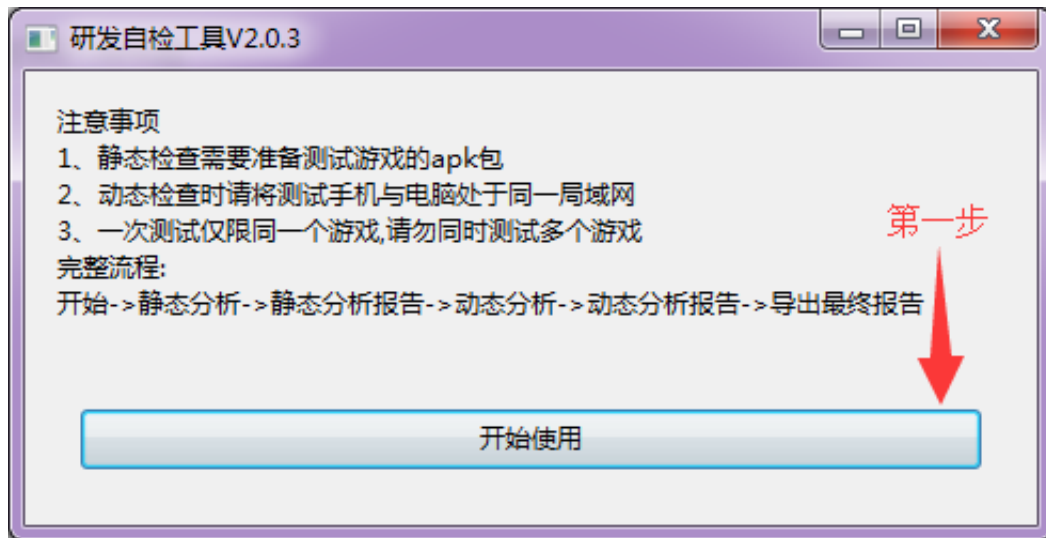
- (1)支持安卓游戏的静态检查(不能加固APK包和混淆SDK代码)
- (2)支持安卓动态检查(运行时检查)
- (3)不支持多游戏同时测试，每次仅能测试一个游戏
- (4)动态检查时务必保证测试手机与电脑处于同一局域网内，并按照界面提示正确配置代理
- (5)动态检查时,务必请按照文档提示安装证书
- (6)动态检查时,请根据游戏是否开放支付功能,选择操作流程
- (7)当前提供两个版本：WINDOWS版本及MAC版本，请选择正确的版本使用
- (8)请保持网络通畅，保证工具所在网络能正常访问外网 (9)Mac版本仅支持MacOS 10.13.0以上版本系统

2、使用方法

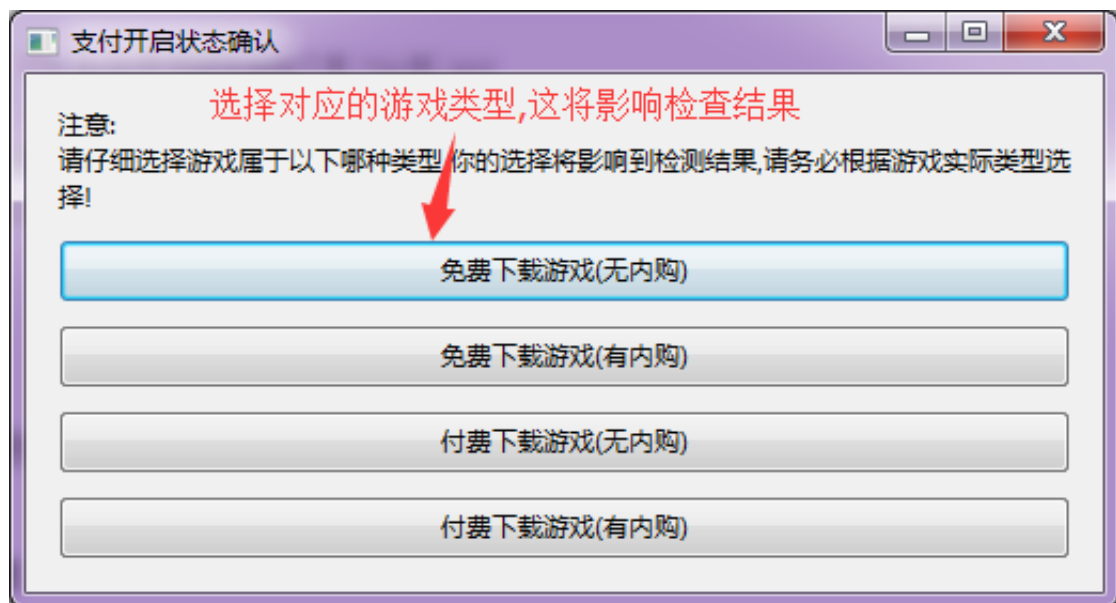
- 1.Windows系统使用 `研发自检工具_win版.exe`，Mac系统使用 `研发自检工具_Mac版.app`
- 2.按照2.1提供的教程选择对应的游戏类型 3.按照2.2提供的教程执行静态检查
- 4.如果静态检查结果不通过,回到第3步继续检查
- 5.静态检查结果通过之后,在手机上安装静态检查时使用的同一APK包
- 6.按照2.3提供的教程执行动态检查

2.1 选择游戏类型

step 1、双击打开工具后，在首页点击 `开始使用`

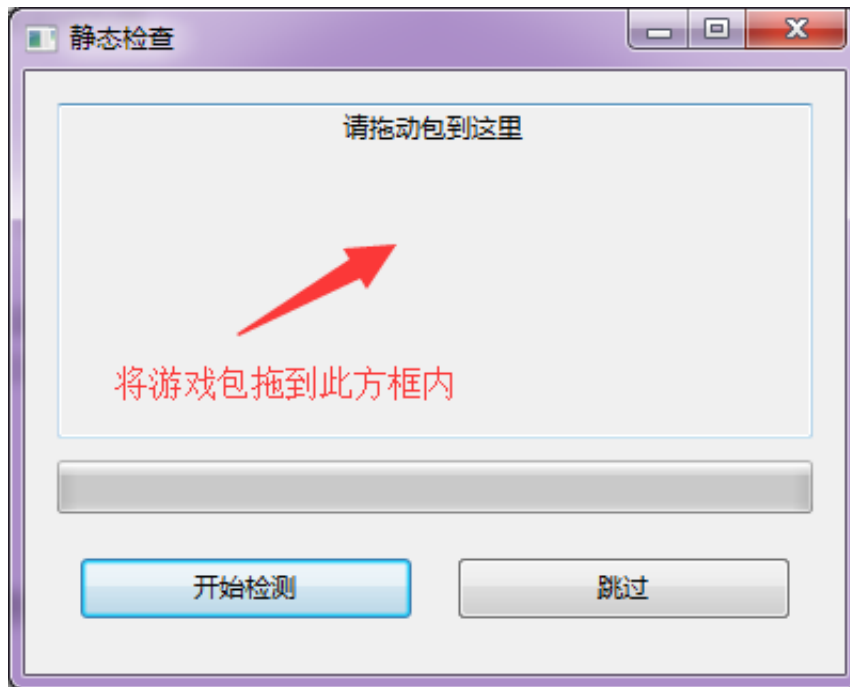


step 2、根据实际游戏类型点击对应按钮

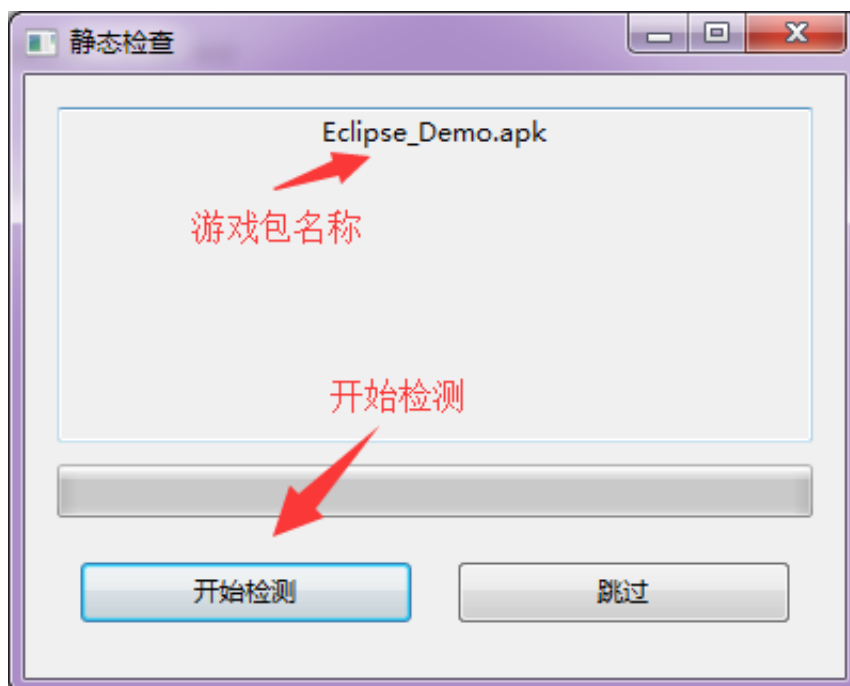


2.2 静态检查

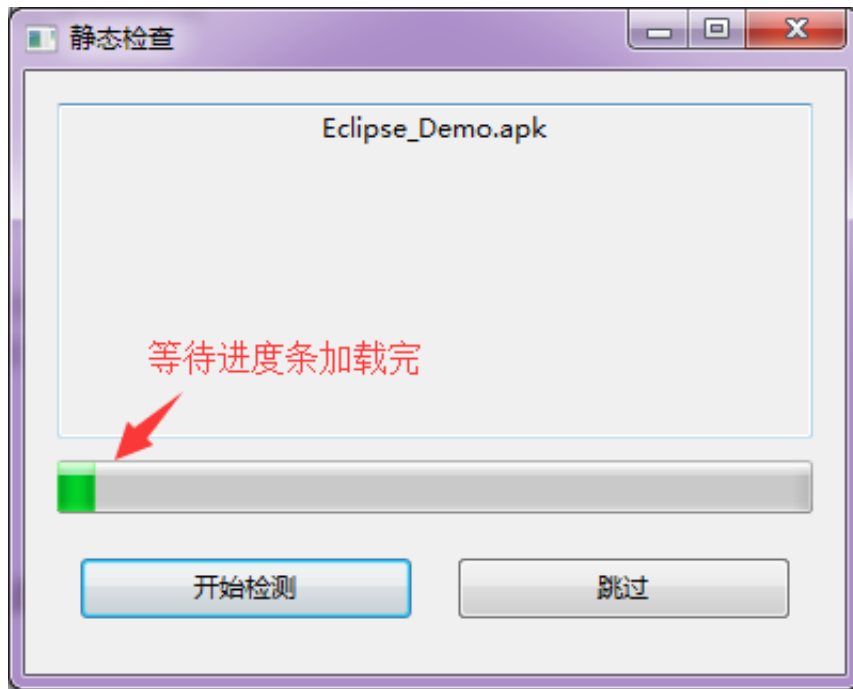
step 1、拖动检测游戏的apk包到指定位置



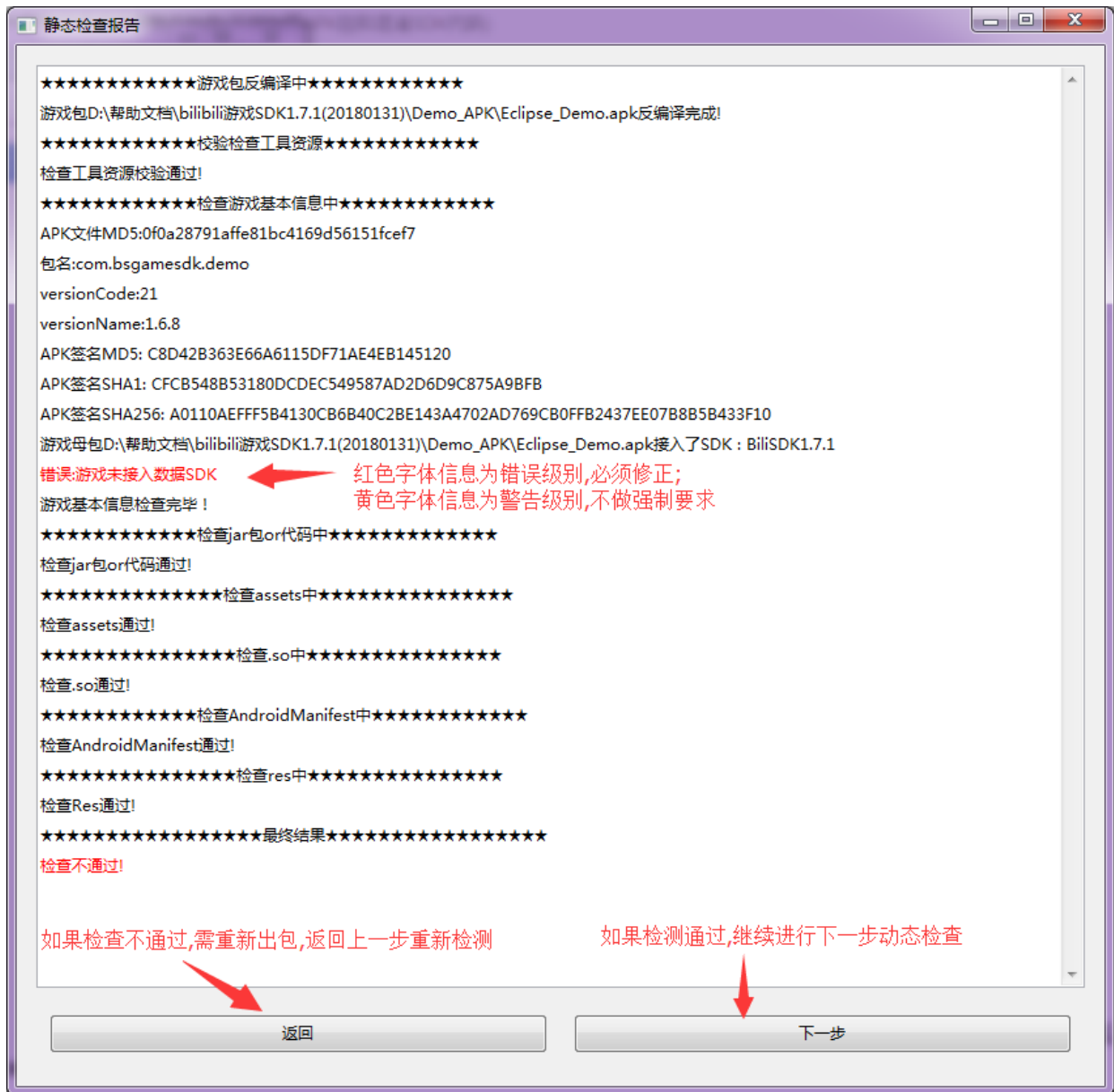
step 2、确认正确拖入apk后，点击 开始检测



step 3、等待检测进度完成（大约需要20秒）



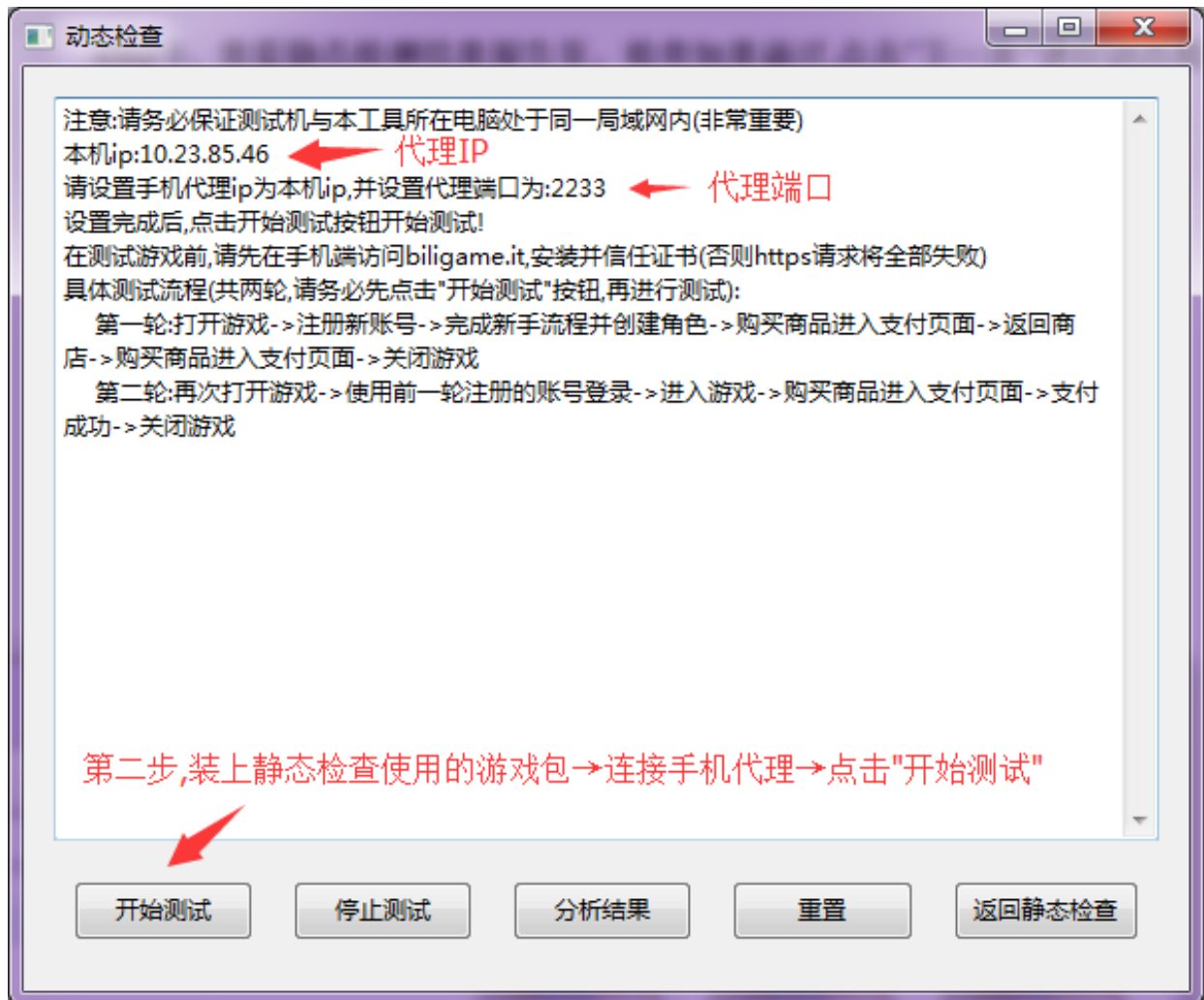
step 4、查看静态检测结果报告页，检查如果通过,点击"下一步"进行动态检查;如果检查结果不通过,需要修改游戏包后,点击"返回"重新检查



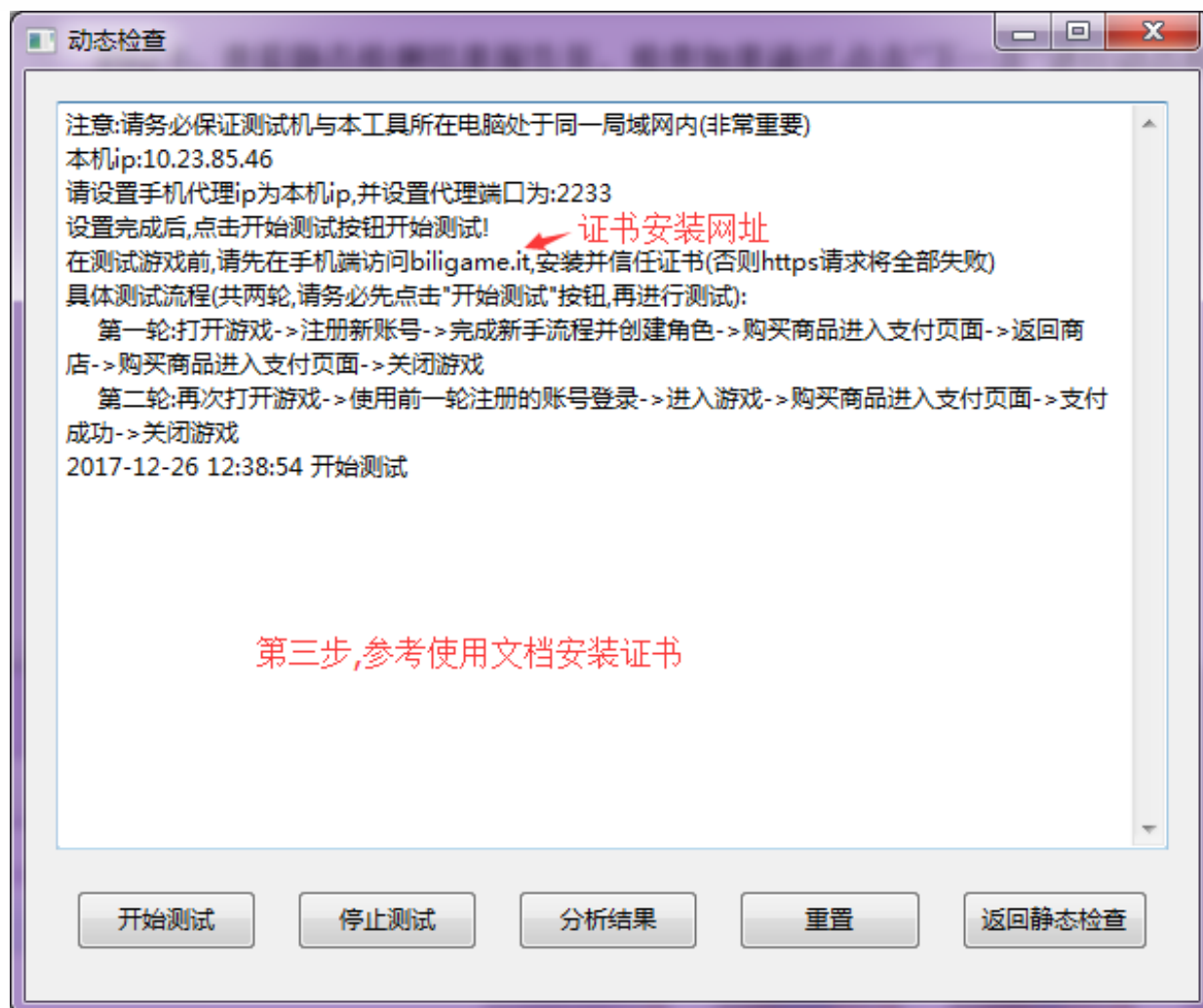
2.3 动态检查

注：测试手机与使用本工具的电脑必须处于同一局域网内，否则将无法设置代理抓包

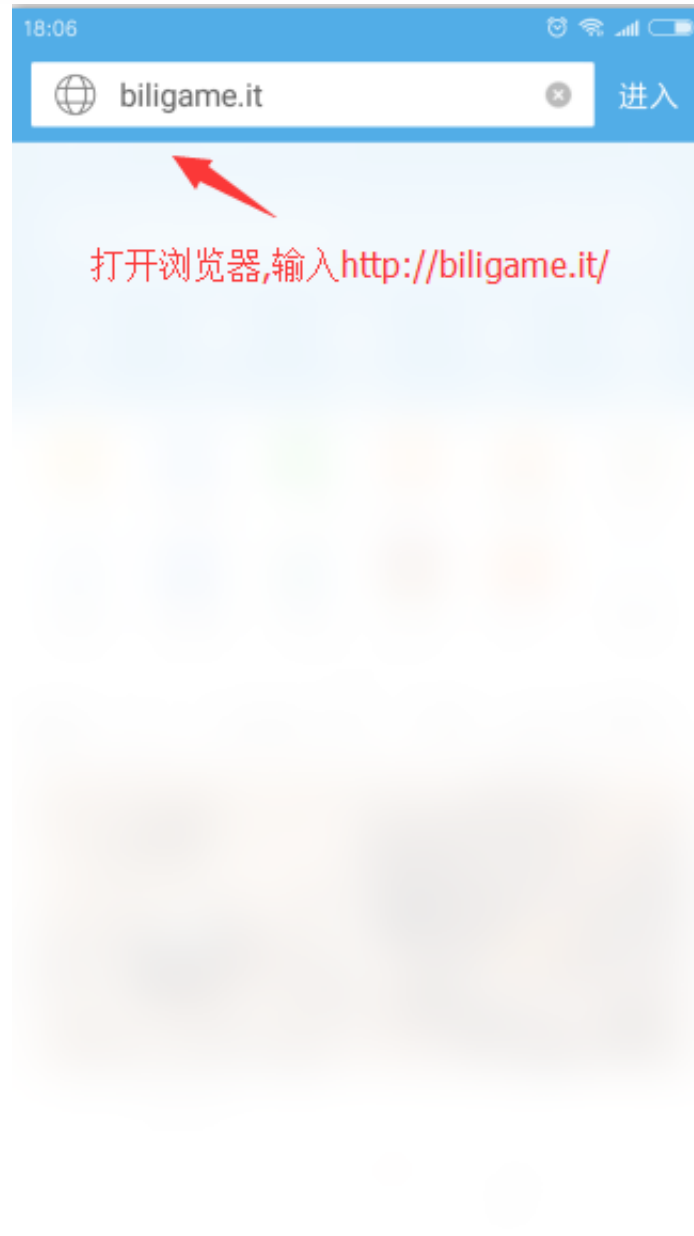
step 1、根据工具界面提示，设置手机代理,然后点击"开始测试"



step 2、安装证书(请确保手机与电脑在同一网络环境下)



step 2.1、打开浏览器,地址栏输入<http://biligame.it/>



step 2.2、选择Android,开始下载证书(如不能下载,请更换浏览器)



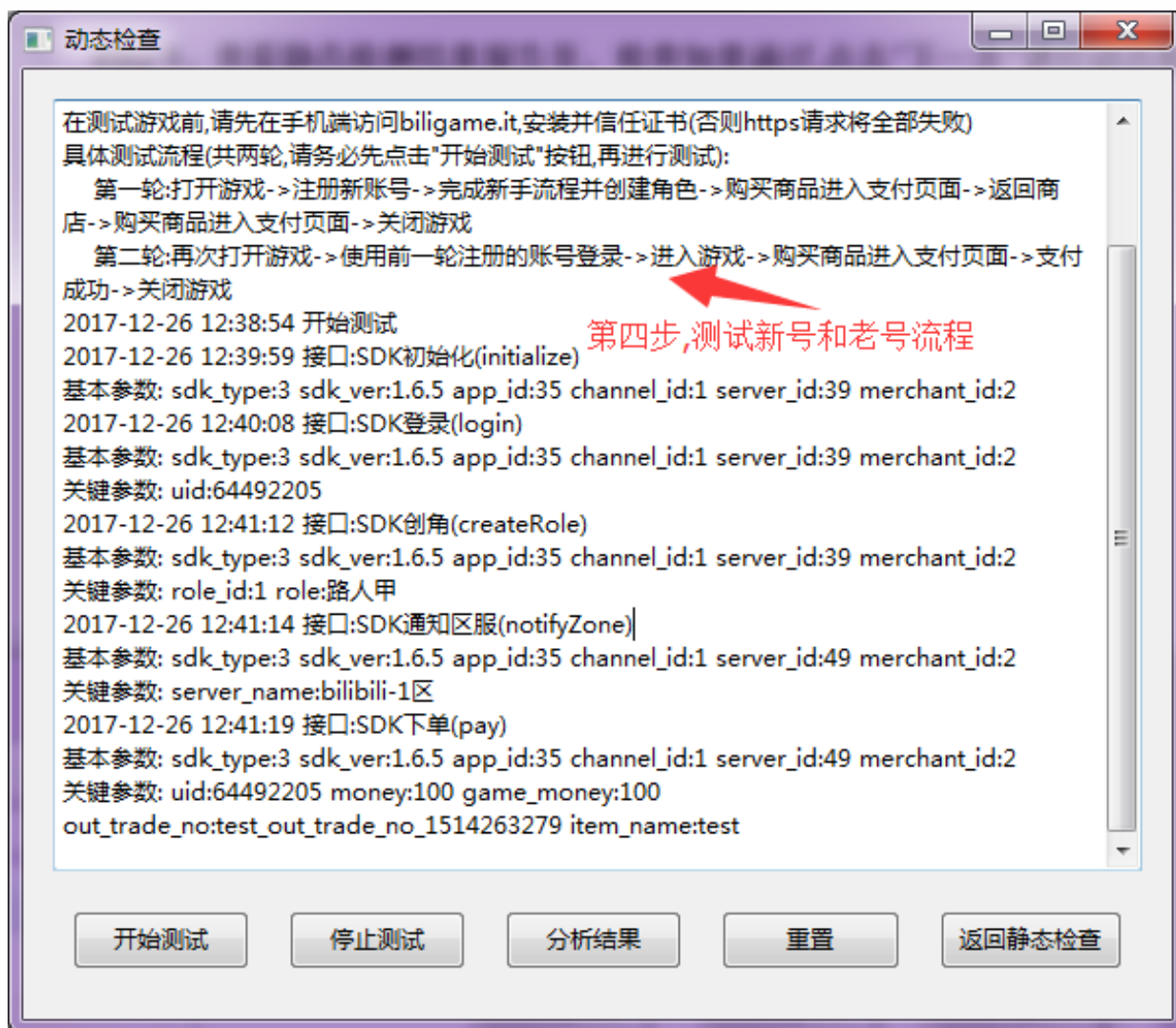
step 2.3、打开下载好的证书,命名证书名称,选择"VPN和应用"选项



step 4、跑完新手流程和非新手流程

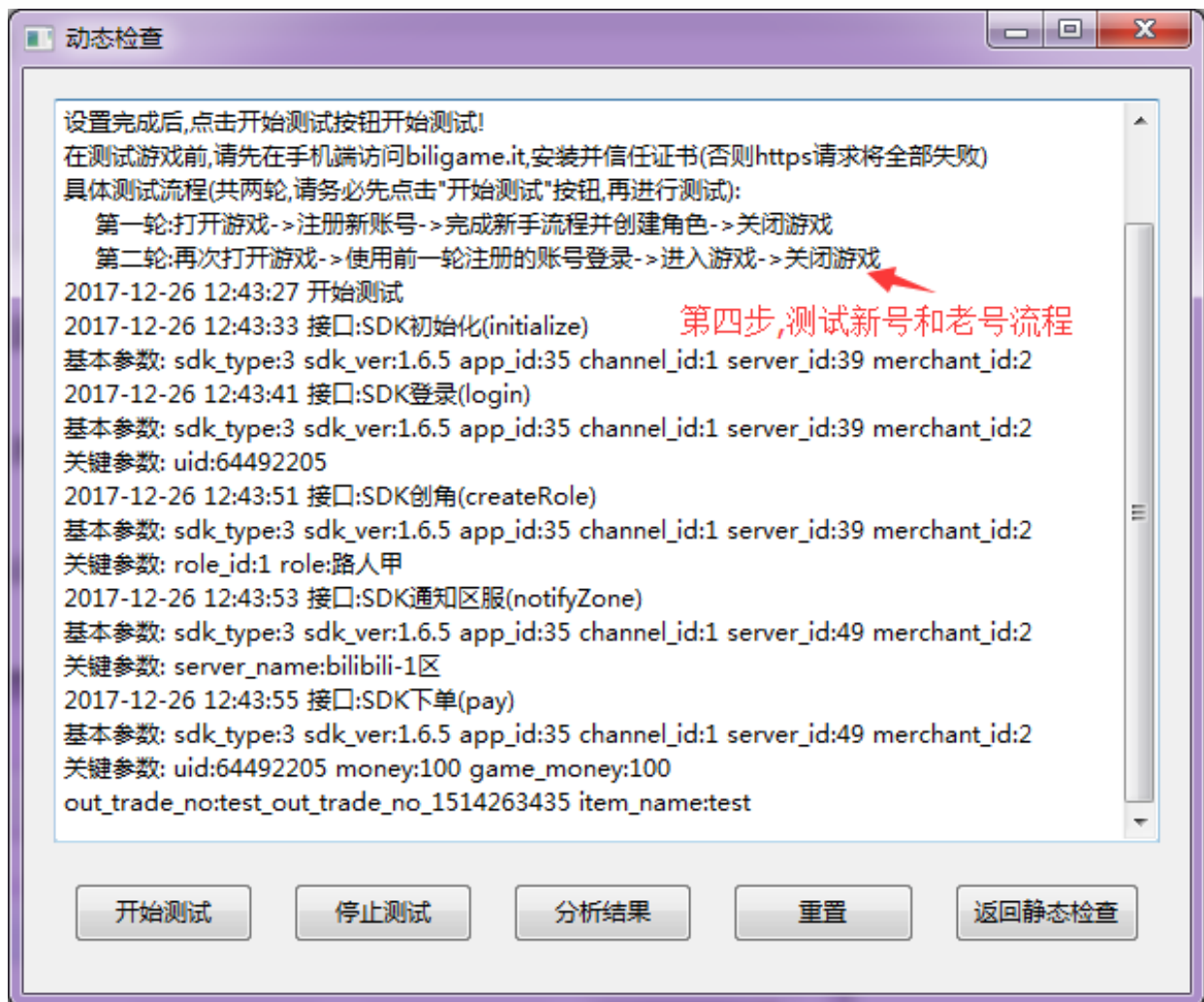
step 4.1、有内购业务的的游戏

- 1.新号流程:打开游戏->注册新账号->完成新手流程并创建角色->购买商品进入支付页面->返回商店->购买商品进入支付页面->关闭游戏
- 2.老号流程:再次打开游戏->使用前一轮注册的账号登录->进入游戏->购买商品进入支付页面->支付成功->关闭游戏



step 4.2、没有内购业务的游戏

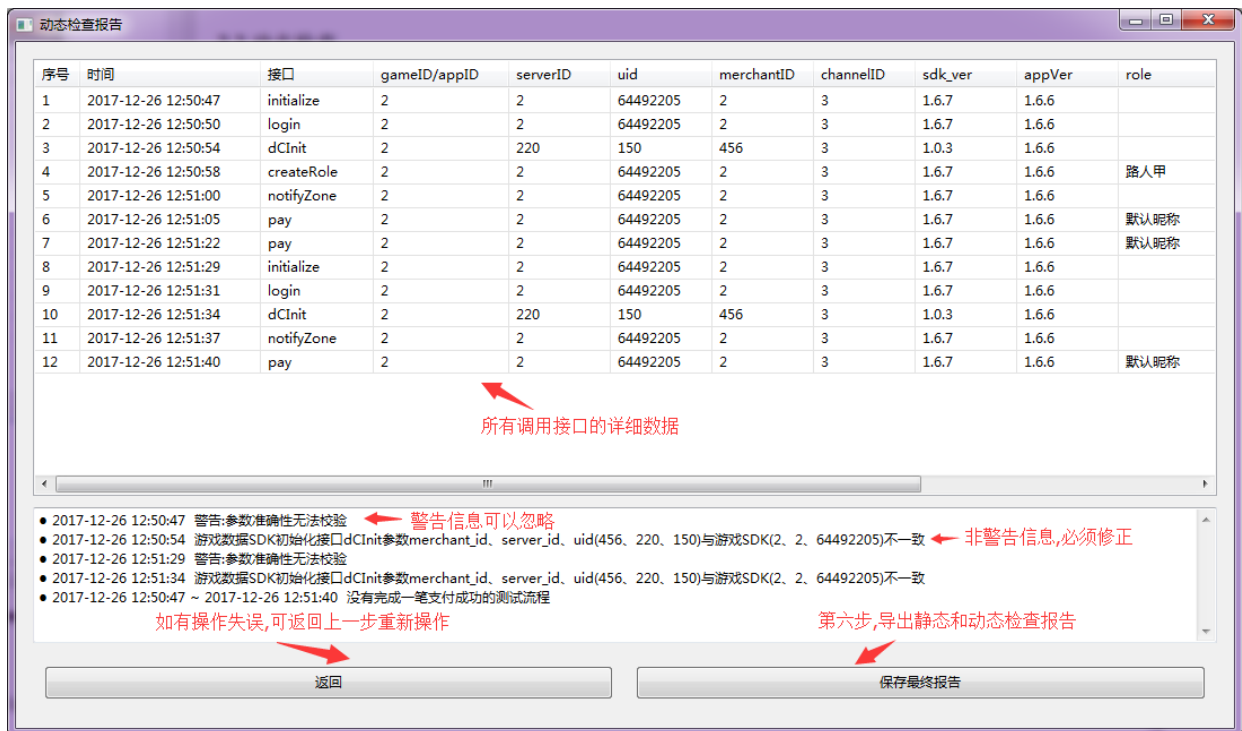
- 1.新号流程:打开游戏->注册新账号->完成新手流程并创建角色->关闭游戏(需保证调用了通知区服后关闭游戏)
- 2.老号流程:再次打开游戏->使用前一轮注册的账号登录->关闭游戏(需保证调用了通知区服后关闭游戏)



step 5、结束测试并分析结果



step 6、如果没有错误信息,导出最终报告;如果有错误信息,按照错误信息提示更正



2.4 最终报告

最终导出的report.html如下 (这里的是测试通过的报告示例) :

1、SDK接入检查结果 (不通过) ← 静态检查综合结果

检查项	检查结果	错误说明
jar	fail	错误.jar包缺少com.bsgamesdk.android.helper.h.class文件! 错误.jar包缺少com.bsgamesdk.android.apib.l.class文件! ← 错误信息
assets	success	
so	success	
androidManifest	success	
res	success	

2、检查详情报告(点击展开和收缩)

3、接口及参数检查结果 (不通过) ← 动态检查结果

检查项	检查说明	错误说明	检查时间
通知区服接口	notifyZone	多次调用	2017-11-14 18:49:01
创角接口	createRole	没有调用	2017-11-14 18:44:05 ~ 2017-11-14 19:02:41

4、接口调用列表 ← SDK接口调用状况

接口名称	接口方法名	接口参数	检查时间
SDK初始化接口	initialize	app_id= &merchant_id= &server_id= &channel_id=1	2017-11-14 18:44:05
登录接口	login		2017-11-14 18:48:07
数据SDK初始化	dCInit	app_id= &server_id= &uid= &merchant_id= &channel_id=1	2017-11-14 18:48:09
通知区服接口	notifyZone	server_id= &server_name= &role_id=5a0aca0774703440a00282d1&role_name=悠久的八卦茶	2017-11-14 18:49:01
通知区服接口	notifyZone	server_id= &server_name= &role_id=5a0aca0774703440a00282d1&role_name=悠久的八卦茶	2017-11-14 18:49:01
支付接口	pay	uid= &role=悠久的八卦茶&username= &serverId= &total_fee=600 &game_money=1&out_trade_no= &subject=6枚魂玉&body=6枚魂玉&extension_info=	2017-11-14 18:59:42
支付接口	pay	uid= &role=悠久的八卦茶&username= &serverId= &total_fee=3000&game_money=1&out_trade_no= &subject= &body= &extension_info=	2017-11-14 18:59:53
SDK初始化接口	initialize	app_id= &merchant_id= &server_id= &channel_id=1	2017-11-14 19:00:06
登录接口	login		2017-11-14 19:00:37
数据SDK初始化	dCInit	app_id= &server_id= &uid= &merchant_id= &channel_id=1	2017-11-14 19:00:41
通知区服接口	notifyZone	server_id= &server_name= &role_id=5a0aca0774703440a00282d1&role_name=悠久的八卦茶	2017-11-14 19:00:56

5、接口调用详细报告 (点击展开和收缩) ← SDK接口调用的原始数据