

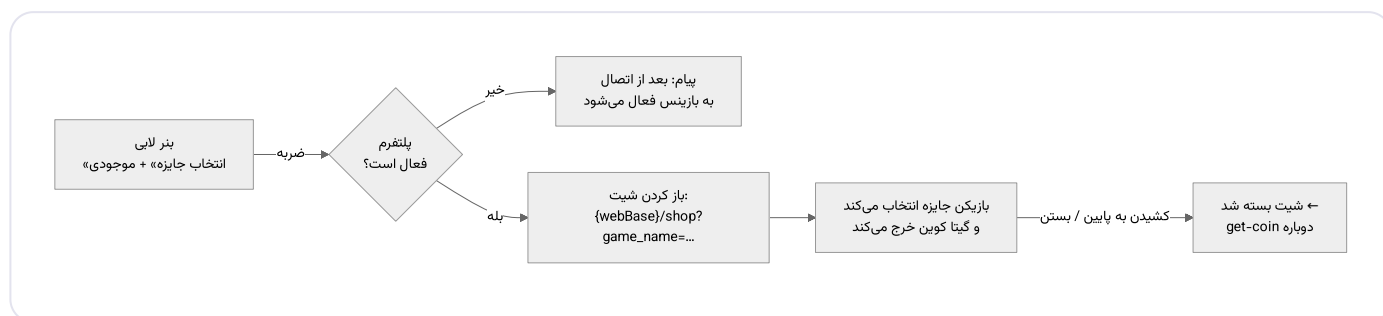
صفحه‌ی جایزه («انتخاب جایزه»)

بگذارید بازیکن گیتا کوین‌هایش را با جایزه‌ی واقعی عوض کند: دکمه‌ای در بازی که فروشگاه جایزه‌ی بازیکن را باز می‌کند.

این صفحه چیست

«انتخاب جایزه» فروشگاه جایزه‌ی بازیکن است: صفحه‌ای که بازیکن در آن گیتا کوین را برای جایزه‌های واقعی خرج می‌کند. بازی شما سه کار می‌کند:

1. برای بازیکن سکه به دست می‌آورد (گیتا کوین)
2. موجودی را روی یک دکمه یا بنر نشان می‌دهد
3. وقتی دکمه زده شد، صفحه‌ی جایزه را در وب‌ویوی داخل بازی باز می‌کند



آدرس

Text

توکن=<token>&sdktType=js&linkedToken=<token>&packageName=<package name>&game_name=<game name> /shop/{web} /shop?game_name=<game name>&packageName=<package name>&sdktType=js&linkedToken=<token>&redirect=shop

پارامترها در صفحه‌های بازیکن توضیح داده شده‌اند. دو قانون این‌جا مهم‌ترین:

- `/shop` را باز کنید، نه ریشه‌ی سایت را؛ ریشه بازی را به صفحه‌ی ورود می‌برد.
- `allowGuest=false` را اضافه نکنید؛ فروشگاه مقصد است، نه صفحه‌ی ورود.

دکمه در بازی شما

- آن را جایی بگذارید که بازیکن می‌بیند: لابی یا منوی اصلی. **موجودی زنده** را با آیکون گیتا کوین روی آن نشان دهید.

- وقتی بازیکن خاموش است، یا پنهانش کنید یا با زدنش بگویید «بعد از اتصال به بازیکن فعال می‌شود».
- وسط آموزش، ضربه‌ی اول می‌تواند به جایش **صفحه‌ی پیشنهاد بازی** را باز کند.

بعد از بسته شدن صفحه

شاید بازیکن سکه خرج کرده باشد، پس به محض بسته شدن نما و دوباره وقتی بازی فوکوس می‌گیرد **موجودی را تازه کنید**.

پنهان کردن نوار پایین پلتفرم (اختیاری)

سایت بازیکن نوار ناوبری پایین خودش را دارد (فروشگاه / بازی‌ها / خانه / ماموریت‌ها / بازیکن من). داخل بازی شاید بخواهید پنهانش کنید. صفحه مال سایت دیگری است، پس CSS و اسکریپت شما به داخلش دسترسی ندارند. به جایش:

1. وب‌ویو را به اندازه‌ی ارتفاع نوار **بلندتر** از ظرفش کنید.

2. بگذارید ظرف بخش اضافه را **برش بدهد**.

نوار پایین صفحه است، پس بیرون محدوده‌ی دیده‌شده می‌افتد و بقیه‌ی صفحه مثل قبل اسکرول می‌شود. ارتفاع را روی گوشه‌های واقعی تنظیم کنید. **کد**.

بیلدهای بدون بازیکن

بیلدی که بدون بازیکن منتشر می‌شود (مثلاً بعضی بیلدهای فروشگاه‌ها) نباید دکمه را نشان دهد و نباید جایزه‌ی گیتا کوین تبلیغ کند. بگذارید سرور تصمیم بگیرد: برای آن بیلد `{ enabled: false }` برگرداند و کلاینت هیچ‌کدام را نکشد.

چک‌لیست

- ☐ دکمه موجودی زنده را نشان می‌دهد (هنگام بارگذاری یا خطا ...).
- ☐ `/shop` را با `game_name` ، `packageName` ، `sdkType=js` ، `LinkedToken` و `redirect=shop` باز می‌کند.
- ☐ نه `allowGuest=false` دارد و نه ریشه‌ی سایت را باز می‌کند.
- ☐ موجودی بعد از بسته شدن نما و بعد از فوکوس دوباره‌ی بازی تازه می‌شود.
- ☐ وقتی بازیکن خاموش است، دکمه پنهان است یا توضیح می‌دهد چرا در دسترس نیست.