
저작권

Copyright © NAVER Corp. All Rights Reserved.

이 문서는 네이버(주)의 지적 재산이므로 어떠한 경우에도 네이버(주)의 공식적인 허가 없이 이 문서의 일부 또는 전체를 복제, 전송, 배포하거나 변경하여 사용할 수 없습니다.

이 문서는 정보 제공의 목적으로만 제공됩니다. 네이버(주)는 이 문서에 수록된 정보의 완전성과 정확성을 검증하기 위해 노력하였으나, 발생할 수 있는 내용상의 오류나 누락에 대해서는 책임지지 않습니다. 따라서 이 문서의 사용이나 사용 결과에 따른 책임은 전적으로 사용자에게 있으며, 네이버(주)는 이에 대해 명시적 혹은 묵시적으로 어떠한 보증도 하지 않습니다.

관련 URL 정보를 포함하여 이 문서에서 언급한 특정 소프트웨어 상품이나 제품은 해당 소유자가 속한 현지 및 국내외 관련법을 따르며, 해당 법률을 준수하지 않음으로 인해 발생하는 모든 결과에 대한 책임은 전적으로 사용자 자신에게 있습니다.

네이버(주)는 이 문서의 내용을 예고 없이 변경할 수 있습니다.

표기 규칙

참고 표기

참고

독자가 참고해야 할 내용을 기술한다.

주의 표기

주의

독자가 반드시 알아야 할 사항, 시스템 에러를 유발할 수 있는 사항을 기술한다.

UI 문구, 사용자 입력값 표기

- UI 문구: **메뉴** > **하위메뉴**
- 사용자 고정 입력값: **localhost**를 입력한다.
- 사용자 가변 입력값: `http://www.naver.com/{회사 이름}`

소스 코드 표기

이 문서에서 소스 코드는 회색 바탕에 검정색 글씨로 표기한다.

```
COPYDATASTRUCT st;  
st.dwData = PURPLE_OUTBOUND_ENDING;  
st.cbData = sizeof(pp);  
st.lpData = &pp;  
::SendMessage(GetTargetHwnd(), WM_COPYDATA, (LPARAM) this->m_hWnd, (LPARAM) &st);
```

목차

개요	9
네이버 카페 SDK 개요	9
네이버 카페 SDK 기능 및 특징	9
주요 기능	9
사용 환경	9
Android 애플리케이션 적용 가이드	11
개발 환경	11
소프트웨어 요구 사항	11
라이브러리 구성	12
개발 환경 설정	12
네이버 카페 SDK 적용	13
AndroidManifest.xml 설정	13
네이버 카페 SDK 초기화	13
네이버 카페 SDK 화면 시작	13
네이버 카페 SDK 화면 닫기	14
게시글 쓰기	14
App Scheme 처리	14
사용자 게임 아이디 매핑	14
리소스 이미지 변경	15
API 레퍼런스	15
Glink	15
init()	15
isShowGlink()	16
popBackStack()	17
setGameUserId()	17
startEvent()	18
startImageWrite()	18
startHome()	19
startMenu()	19
startNotice()	20

startProfile()	20
startVideoWrite()	21
startWrite()	21
stop()	22

iOS 애플리케이션 적용 가이드 23

개발 환경 23

소프트웨어 요구 사항	23
라이브러리 구성	23
개발 환경 설정	24

네이버 카페 SDK 적용 27

네이버 카페 SDK 초기화	27
네이버 아이디로 로그인하기 설정	27
네이버 카페 SDK 화면 시작	27
게시글 쓰기	28

API 레퍼런스 28

NCSDKManager	28
@property (nonatomic, weak) id parentViewController	29
(void)dismissViewController	29
(void)dismissTopViewController	29
(NCSDKManager *)getSharedInstance	30
(id)navercafeRootViewController	30
(void)resetSharedInstance	31
(void)presentArticlePostViewControllerWithMenuId	31
(void)presentArticlePostViewControllerWithType	32
(void)presentMainViewController	33
(void)presentMainViewControllerWithArticleId	33
(void)presentMainViewControllerWithTabIndex	33
(void)presentViewController	34
(void)setGameUserId	34
(void)setNaverLoginClientId	35
NCSDKLoginManager	35
@property (nonatomic, weak) UIViewController *rootViewController	36
(NSString *)accessToken	36
(NSString *)accessTokenExpireTime	37
(BOOL)finishNaverLoginWithURL	37
(NCSDKLoginManager *)getSharedInstance	38
(void)isLoginWithFinish	38
(BOOL)isValidAccessTokenExpireTimeNow	38
(void)loginWithFinish	39
(void)logout	39
(void)refreshAccessToken	40

(void)refreshAccessTokenWithFinish	40
(void)requestDeleteToken	41
(void)setIsInAppOAuthEnable	41
(void)setIsNaverAppOAuthEnable	42
Unity 애플리케이션 적용 가이드	43
개발 환경	43
소프트웨어 요구 사항	43
라이브러리 구성	43
개발 환경 설정	43
네이버 카페 SDK 적용	47
실행	47
사용자의 게임 아이디와 네이버 아이디 연동	47
AFNetworking 교체	48
API 레퍼런스	48
GLinkUnity	48
executeArticlePost()	49
executeArticlePostWithImage()	49
executeArticlePostWithVideo()	50
executeMain()	50

표 및 그림 목록

표 목록

표 1 Android용 네이버 카페 SDK 사용에 필요한 라이브러리 _____	11
표 2 iOS용 네이버 카페 SDK 사용에 필요한 라이브러리 _____	23

그림 목록

그림 1 네이버 카페 SDK _____	9
-----------------------	---

개요

네이버 카페 SDK 개요

네이버 카페 SDK는 게임 엔진에 관계없이 모바일 게임에 손쉽게 네이버 카페를 통합할 수 있는 라이브러리다. 네이버 카페 SDK를 적용하면 게임 사용자는 게임을 벗어나지 않고 게임 커뮤니티(네이버 카페)와 소통할 수 있다.



그림 1 네이버 카페 SDK

네이버 카페 SDK 기능 및 특징

주요 기능

네이버 카페 SDK의 주요 기능은 다음과 같다

- iOS와 Android 지원
- Unity 4 이상과 Cocos2d-x 2.1 이상 게임 엔진 지원
- 카페 기능을 사용할 수 있는 화면 제공
- OAuth 2.0 기반의 네이버 아이디로 로그인을 사용한 사용자 인증

사용 환경

운영체제

네이버 카페 SDK는 다음과 같은 환경에서 작동한다.

- Android: Android 4.2(Jelly Bean) API Level 17 이상
- iOS: iOS 7.0 이상(ARMv7, ARMv7s, ARM64 지원)

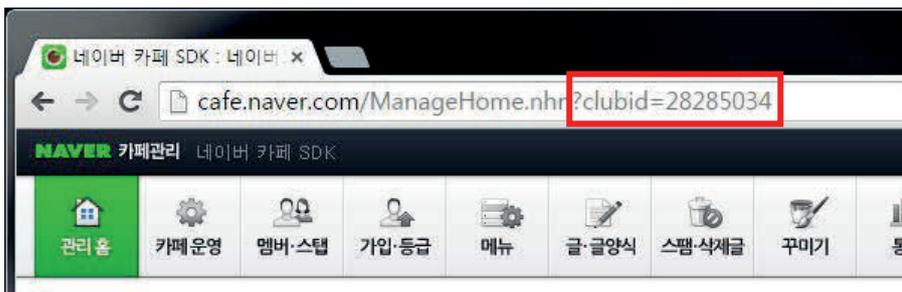
네이버 아이디로 로그인 등록

네이버 카페 SDK에서 네이버 아이디로 로그인 기능으로 사용자를 인증하려면 클라이언트 아이디가 있어야 한다.

- 클라이언트 아이디: 네이버 아이디로 로그인에 게임을 등록하고 받은 클라이언트 아이디
클라이언트 아이디는 네이버 아이디로 로그인에 애플리케이션을 등록하면 발급받을 수 있다. 네이버 아이디로 로그인에 애플리케이션을 등록하고 클라이언트 아이디를 확인하는 방법은 네이버 아이디로 로그인 개발자 센터의 문서를 참고한다.
- 네이버 아이디로 로그인 개발자 센터: <https://nid.naver.com/devcenter/main.nhn>

네이버 카페 ID

네이버 카페 SDK를 사용하려면 적용할 네이버 카페의 카페 ID가 있어야 한다. 카페 ID는 네이버 카페 관리 페이지의 URL 가운데 **clubid** 파라미터의 값이다.



Android 애플리케이션 적용 가이드

개발 환경

소프트웨어 요구 사항

개발 도구

- IDE: Android Studio 또는 Eclipse
- Android Support Library v7

라이브러리

네이버 카페 SDK를 사용하려면 다음 라이브러리를 프로젝트에 추가해 함께 빌드한다.

표 1 Android용 네이버 카페 SDK 사용에 필요한 라이브러리

라이브러리	다운로드 URL
네이버 아이디로 로그인	<ul style="list-style-type: none"> • 네이버 카페 SDK 라이브러리 파일에 포함되어 있다(4.1.4 버전). • 다운로드 URL: https://static.nid.naver.com/images/web/devcenter/3rdparty_login_library_android_4.1.4.zip
NAVER Volleyer	<ul style="list-style-type: none"> • 네이버 카페 SDK 라이브러리 파일에 포함되어 있다(2.0.1 버전). • 다운로드 URL: http://mvnrepository.com/artifact/com.navercorp.volleyextensions/volleyer
Volley	<ul style="list-style-type: none"> • 네이버 카페 SDK 라이브러리 파일에 포함되어 있다(1.0.2 버전). • 다운로드 URL: http://mvnrepository.com/artifact/com.mcxiaoke.volley/library
Google Gson	<ul style="list-style-type: none"> • 네이버 카페 SDK 라이브러리 파일에 포함되어 있다(2.3.1 버전). • 다운로드 URL: http://mvnrepository.com/artifact/com.google.code.gson/gson
Glide	<ul style="list-style-type: none"> • 네이버 카페 SDK 라이브러리 파일에 포함되어 있다(3.6.1 버전). • 다운로드 URL: http://mvnrepository.com/artifact/com.github.bumptech.glide/glide
Otto	<ul style="list-style-type: none"> • 네이버 카페 SDK 라이브러리 파일에 포함되어 있다(1.3.8 버전). • 다운로드 URL: http://mvnrepository.com/artifact/com.squareup/otto

라이브러리 구성

Android용 네이버 카페 SDK 라이브러리는 다음과 같이 이루어져 있다.

- lib: 네이버 카페 SDK 라이브러리와 필수 라이브러리
 - cafeSdk-x.x.x.aar: Android Studio에서 사용하는 네이버 카페 SDK 라이브러리 파일
 - cafeSdk-x.x.x.zip: Eclipse에서 사용하는 네이버 카페 SDK 라이브러리
 - library: 네이버 카페 SDK 사용에 필요한 라이브러리 폴더
- sample: 네이버 카페 SDK 라이브러리를 사용하는 예제 프로젝트 폴더
 - navercafesdk-sample-android-studio: Android Studio에서 사용할 수 있는 네이버 카페 SDK 예제 프로젝트 폴더
 - navercafesdk-sample-eclipse-master: Eclipse에서 사용할 수 있는 네이버 카페 SDK 예제 프로젝트 폴더

개발 환경 설정

네이버 카페 SDK를 사용하려면 IDE에 따라 다음과 같이 개발 환경을 설정한다.

Android Studio

1. Android 프로젝트의 **libs** 폴더에 네이버 카페 SDK 라이브러리 파일(cafeSdk-x.x.x.aar)을 복사한다.
2. Android 프로젝트의 **libs** 폴더에 네이버 아이디로 로그인 라이브러리 파일(naveroauthlogin-4.x.x.jar)을 복사한다.
3. 메뉴에서 **File > Project Structure**를 클릭하고 **Project Structure** 대화 상자에서 **App > Dependencies**를 클릭한 다음 라이브러리를 추가한다. 또는 다음과 같이 Android 프로젝트의 **build.gradle** 파일에 직접 라이브러리를 추가한다.

```
compile 'com.android.support:support-v13:23.1.0'
compile 'com.navercorp.volleyextensions:volleyer:2.0.1'
compile 'com.google.code.gson:gson:2.3.1'
compile 'com.github.bumptech.glide:glide:3.6.1'
compile 'com.squareup:otto:1.3.8'
```

Eclipse

1. 네이버 카페 SDK 라이브러리 파일(cafeSdk-x.x.x.zip)의 압축을 해제한다.
2. 압축을 해제한 네이버 카페 SDK 라이브러리 폴더 아래의 **libs** 폴더에 빌드에 필요한 필수 라이브러리 파일을 추가한다.
3. Android 프로젝트의 **AndroidManifest.xml** 파일에 다음과 같이 네이버 아이디로 로그인에서 사용하는 액티비티와 네이버 카페 SDK에서 사용하는 액티비티를 추가한다.

```
<activity
  android:name="com.naver.glink.android.sdk.ui.VideoPlayActivity"
  android:screenOrientation="sensorLandscape"
  android:theme="@android:style/Theme.Translucent.NoTitleBar.Fullscreen" />
<activity
  android:name="com.nhn.android.naverlogin.ui.OAuthLoginActivity"
  android:screenOrientation="sensorLandscape"
  android:theme="@android:style/Theme.Translucent.NoTitleBar" />
<activity
  android:name="com.nhn.android.naverlogin.ui.OAuthLoginInAppBrowserActivity"
```

```
android:label="@Auth2.0 In-app"  
android:screenOrientation="sensorLandscape" />
```

네이버 카페 SDK 적용

AndroidManifest.xml 설정

Android 프로젝트의 **AndroidManifest.xml** 파일에 다음과 같은 내용을 추가한다.

package 속성에는 네이버 아이디로 로그인에 애플리케이션을 등록할 때 **안드로이드 Intent**에 설정한 내용을 입력한다. 네이버 카페 SDK를 제어하는 객체인 Glink 클래스의 접근 권한도 함께 설정한다.

```
<!-- package는 네이버 아이디로 로그인 개발자 센터에 등록된 안드로이드 Intent와 동일해야 한다. -->  
<manifest xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"  
    package="com.naver.glink.sample">  
<!-- Glink에 필요한 접근 권한 -->  
    <uses-permission android:name="android.permission.INTERNET"/>  
    <uses-permission android:name="android.permission.ACCESS_NETWORK_STATE"/>  
    <uses-permission android:name="android.permission.WRITE_EXTERNAL_STORAGE"/>
```

네이버 카페 SDK 초기화

네이버 카페 SDK를 초기화하는 기능은 다음과 같이 Glink.init() 메서드로 구현한다.

클라이언트 아이디와 클라이언트 시크릿은 네이버 아이디로 로그인에 애플리케이션을 등록하고 받은 값이다.

```
/**  
 * "네야로 개발자 센터"에서 받은 정보로 SDK를 초기화 합니다.  
 * Glink의 다른 메소드를 호출하기 전에 반드시 초기화를 먼저해야 합니다.  
 * 개발자 센터 주소: https://nid.naver.com/devcenter/main.nhn  
 */  
final int cafeId = 28266581;  
final String consumerKey = "클라이언트 아이디";  
final String consumerSecret = "클라이언트 시크릿";  
Glink.init(consumerKey, consumerSecret, cafeId);
```

네이버 카페 SDK 화면 시작

네이버 카페 SDK 화면은 5개의 탭으로 구성된다. 네이버 카페 SDK가 시작할 때 어떤 탭이 선택된 상태로 시작할지 선택한다.

예를 들어 홈 탭이 선택된 상태로 시작하려면 다음과 같이 Glink.startHome() 메서드를 사용한다.

```
// 홈 화면으로 시작한다.  
Glink.startHome(activity);
```

그 외에 공지 사항 탭, 이벤트 탭, 게시판 탭, 프로필 탭으로 시작하게 하려면 다음 메서드를 사용한다.

- Glink.startNotice() 메서드: 공지 사항 탭으로 시작한다.
- Glink.startEvent() 메서드: 이벤트 탭으로 시작한다.
- Glink.startMenu() 메서드: 게시판 탭으로 시작한다.
- Glink.startProfile() 메서드: 프로필 탭으로 시작한다.

네이버 카페 SDK 화면 닫기

네이버 카페 SDK 화면을 닫는 기능은 `Glink.stop()` 메서드나 `Glink.popBackStack()` 메서드로 구현한다.

- `Glink.stop()` 메서드: 화면을 바로 닫고 네이버 카페 SDK를 종료한다.
- `Glink.popBackStack()` 메서드: `backStack`으로 쌓여 있는 화면을 하나씩 닫는다. 모든 화면을 닫으면 네이버 카페 SDK를 종료한다. `backStack`으로 쌓일 수 있는 화면은 게시글 보기 화면, 글쓰기 화면, 검색 화면이다.

다음은 `Glink.stop()` 메서드로 네이버 카페 SDK 화면을 닫는 예다.

```
// stop() 메서드로 종료하기.  
Glink.stop(activity);
```

다음은 `Glink.popBackStack()` 메서드로 네이버 카페 SDK 화면을 닫는 예다.

```
// popBackStack으로 종료하기.  
Glink.popBackStack(activity);
```

게시글 쓰기

게임 사용자가 카페에 게시글을 쓰는 화면은 다음과 같이 `Glink.startWrite()` 메서드로 구현한다.

```
// 기본 제목, 본문을 넣어서 글쓰기 화면을 시작한다.  
int menuId = 4; // 0이면 메뉴를 선택하지 않는다.  
String text = "기본 제목, 본문을 넣어서 글쓰기 화면을 시작합니다. ";  
Glink.startWrite(MainActivity.this, "subject", text);
```

`Glink.startImageWrite()` 메서드나 `Glink.startVideoWrite()` 메서드를 사용하면 이미지나 동영상이 첨부된 상태로 게시판 글쓰기 화면을 실행할 수 있다.

App Scheme 처리

App Scheme으로 이동하는 배너 이미지가 있을 때 다음과 같이 `OnClickAppSchemeBannerListener`를 설정하면 터치 이벤트가 일어났을 때 App Scheme을 처리하는 기능을 구현할 수 있다.

```
// 앱스킴 터치 리스너 설정.  
Glink.setOnClickAppSchemeBannerListener(new Glink.OnClickAppSchemeBannerListener() {  
    @Override public void onClickAppSchemeBanner(String appScheme) {  
        // 카페 관리에서 설정한 App Scheme 문자열을 네이버 카페 SDK에서 넘겨준다.  
        // App Scheme을 처리하는 코드를 구현한다.  
    }  
});
```

사용자 게임 아이디 매핑

사용자의 게임 아이디와 네이버 아이디를 매핑하는 기능은 다음과 같이 `Glink.setGameUserId()` 메서드로 구현한다.

```
// 사용자의 게임 아이디와 네이버 아이디를 매핑한다.  
// 프로필 화면에서 매핑된 게임 아이디를 확인할 수 있다.  
Glink.setGameUserId(this, "gameUserId", "게임 ID");
```

리소스 이미지 변경

네이버 카페 SDK 라이브러리에 포함된 리소스 이미지는 다음과 같이 변경할 수 있다.

1. 네이버 카페 SDK 라이브러리 파일(.aaa 파일)의 압축을 해제한다.
2. 압축을 해제한 폴더의 **/res/drawable-xhdpi** 폴더에 있는 이미지를 원하는 이미지로 바꾼다.
3. 압축을 해제한 폴더를 다시 네이버 카페 SDK 라이브러리 파일(.aaa 파일)로 압축한다.
4. 새로 압축한 네이버 카페 SDK 라이브러리를 적용해 프로젝트를 빌드한다.

주의

이미지를 변경할 때 이미지의 크기는 기존 이미지와 동일해야 한다.

API 레퍼런스

Glink

네이버 카페 SDK를 제어하는 클래스. Glink 클래스의 메서드를 사용해 네이버 카페 SDK를 초기화하거나 시작, 중지하는 기능을 구현한다.

Glink 클래스의 메서드는 다음과 같다.

- `init()`
- `isShowGlink()`
- `popBackStack()`
- `setGameUserId()`
- `startEvent()`
- `startImageWrite()`
- `startHome()`
- `startMenu()`
- `startNotice()`
- `startProfile()`
- `startVideoWrite()`
- `startWrite()`
- `stop()`

`init()`

설명

네이버 카페 SDK를 초기화한다.

구문

```
public static void init(String clientId, String clientSecret, int cafeId);
```

파라미터

파라미터	타입	필수 여부	설명
clientId	String	Y	클라이언트 아이디. 네이버 아이디로 로그인에 애플리케이션을 등록하고 받은 값이다.
clientSecret	String	Y	클라이언트 시크릿. 네이버 아이디로 로그인에 애플리케이션을 등록하고 받은 값이다.
cafeId	int	Y	카페 ID. 네이버 카페 관리 페이지의 URL 가운데 clubid 파라미터의 값이다.

반환값

없음

코드 예

```
// 네이버 아이디로 로그인 정보와 카페 ID로 네이버 카페 SDK를 초기화한다.
Glink.init("abcd", "aaaa", 33);
```

isShowGlink()

설명

네이버 카페 SDK 화면이 열려 있는지 확인한다.

구문

```
public static boolean isShowGlink(Activity activity);
```

파라미터

파라미터	타입	필수 여부	설명
activity	Activity	Y	메서드를 실행하는 액티비티의 Context 객체

반환값

- true: 네이버 카페 SDK 화면이 열려 있는 상태
- false: 네이버 카페 SDK 화면이 열려 있지 않은 상태

코드 예

```
// 네이버 카페 SDK 화면이 열려 있는지 확인한다.
// 반환값이 true이면 열려 있는 상태고, 반환값이 false이면 열려 있지 않은 상태다.
Glink.isShowGlink(this);
```

以上内容仅为本文档的试下载部分，为可阅读页数的一半内容。如要下载或阅读全文，请访问：<https://d.book118.com/586134235034010211>