

- [1.打赏](#)
- [2.回调](#)
- [3.礼物打赏](#)

1.打赏

打赏管理器的对外核心类为 `PLVRewardManager`，可以通过 SDK 对象的 `rewardManager` 属性对其进行访问。

2.回调

打赏的配置在 SDK 进行直播页面数据初始化时会进行请求，这里我们通过注册进行监听，包括：

- `rewardManager.eventNotify.on`：打赏配置回调

以监听打赏配置为例，可以通过以下方式进行监听：

```
sdk.rewardManager.eventNotify.on('reward_setting', (value: PLVRewardSettingVO) => {  
    // 处理逻辑  
}, this)
```

详细使用代码可以参考 demo 项目的 `PLVLIILiveHomeLayout` 类。

3.礼物打赏

当前 SDK 暂只支持礼物打赏(包含现金支付(仅免费)、积分支付类型)，分别对应 `makeGiftCashReward`、`makePointReward` 方法：

```
rewardManager.makeGiftCashReward(goodId, goodNum)  
rewardManager.makePointReward(goodId, goodNum)
```

详细使用代码可以参考 demo 项目的 `PLVLIIRewardView` 类。