

打赏功能

一、获取频道打赏配置

从 v1.2.0 开始可以通过 `PlvDonateModule.generateDefaultDonateConfig()` 来获取默认配置

Api 方法： `getDonateConfig(): DonateConfig`

返回值说明： 频道打赏配置，`DonateConfig` 类型，详细类型说明如下

属性名	说明	类型
<code>donateCashMin</code>	现金打赏最低限制	<code>number</code>
<code>donateCashQuickOptions</code>	现金打赏金额列表	<code>number[]</code>
<code>donateCashEnabled</code>	现金打赏开关	<code>boolean</code>
<code>donateGoodEnabled</code>	道具（现金）打赏开关	<code>boolean</code>
<code>donatePointEnabled</code>	道具（积分）打赏开关	<code>boolean</code>
<code>donatePointUnit</code>	积分礼物单位	<code>string</code>
<code>donateScoreUnit</code>	积分单位	<code>string</code>

示例：

```
const donateConfig = watchCore.donate.getDonateConfig();
console.log('现金打赏开关', donateConfig.donateCashEnabled);
console.log('现金礼物打赏开关', donateConfig.donateGoodEnabled);
console.log('积分礼物打赏开关', donateConfig.donatePointEnabled);
```

二、判断是否显示现金打赏

Api 方法： `isShowDonateCash(): boolean`

返回值说明： 是否显示现金打赏

示例：

```
const check = watchCore.donate.isShowDonateCash();
if (check) {
  // TODO: 显示现金打赏
} else {
  // TODO: 隐藏现金打赏
}
```

三、判断是否显示现金道具打赏

Api 方法： `isShowDonateCashGood(): boolean`

返回值说明： 是否显示现金道具打赏

示例：

```
const check = watchCore.donate.isShowDonateCashGood();
if (check) {
  // TODO: 显示现金道具打赏
} else {
  // TODO: 隐藏现金道具打赏
}
```

四、是否显示积分道具打赏

Api 方法： `isShowDonatePointGood(): boolean`

返回值说明： 是否显示积分道具打赏

示例：

```
const check = watchCore.donate.isShowDonatePointGood();
if (check) {
  // TODO: 显示积分道具打赏
} else {
  // TODO: 隐藏积分道具打赏
}
```

五、判断是否为免费礼物

通过打赏道具名称以及管理后台配置的打赏设置判断礼物是否免费，如果不在配置中的礼物将返回 `false`。

Api 方法： `isFreeReward(rewardContent: string): boolean`

参数说明：

- rewardContent：打赏内容（道具名称），string 类型，必传

示例：

```
const check = watchCore.donate.isFreeReward('鲜花');
if (check) {
  console.log('礼物是免费的');
} else {
  console.log('礼物是收费的');
}
```

六、获取打赏道具信息

获取管理后台中设置的打赏道具信息，如积分打赏道具、现金打赏道具

Api 方法： getDonateGoods(): Object

返回值说明： Object 类型，详细类型说明如下

属性名	说明	类型
goods	当前支持打赏的道具	DonateGoodData[]
cashGoods	现金道具	DonateGoodData[]
pointGoods	积分道具	DonateGoodData[]

示例：

```
const info = watchCore.donate.getDonateGoods();
console.log('当前支持显示的打赏道具', info.goods);
console.log('后台设置的现金道具', info.cashGoods);
console.log('后台设置的积分道具', info.pointGoods);
```

七、支付打赏

当观众进行打赏时，可调用 payDonate 进行打赏，调用后可通过支付记录 id logId 查询支付状态。

Api 方法： payDonate(params: PayDonateParams): Promise<PayDonateData>

参数说明：

- params：打赏内容，PayDonateParams 类型，必传，详细类型说明如下

参数名	说明	类型	必须	默认值
donateType	打赏类型	DonateType	是	-
goodId	道具打赏道具 id	string	否	-
goodCount	打赏数量	number	否	-
amount	现金打赏时的打赏金额，单位：元	string number	否	-

返回值说明：打赏支付数据，Promise<PayDonateData> 类型，详细类型说明如下

属性名	说明	类型
donateType	打赏类型	DonateType
isFree	是否为免费礼物	boolean
logId	支付记录 id	string
goodId	打赏道具 id	string
goodCount	打赏数量	number
amount	现金打赏时的打赏金额	string number
codeUrl	支付地址	string
qrCodeUrl	支付二维码地址，付费礼物才存在	string
wxPaySignData	微信支付签名数据	WxPaySignData

示例：

```

import { DonateType } from '@polyv/live-watch-sdk';

// 现金打赏
const payData = await watchCore.donate.payDonate({
  donateType: DonateType.Cash,
  amount: '1.2', // 1.2 元
});

// 道具打赏
const payData = await watchCore.donate.payDonate({
  donateType: DonateType.Good,
  goodId: 'xxx',
  goodCount: 2,
});

// 调用后的处理
if (payData.isFree) {
  // 免费道具，无需支付
  return;
}

if (isPC) {
  // PC 端使用扫码支付
  toast.success('显示支付二维码', payData.qrCodeUrl);
  return;
}

if (isMobile && isWeixin) {
  // 移动端微信环境下调用微信 JSSDK 支付接口
  const wxPaySignData = payData.wxPaySignData;
  wx.chooseWXPay({
    timestamp: wxPaySignData.timestamp,
    nonceStr: wxPaySignData.nonceStr,
    package: wxPaySignData.package,
    signType: wxPaySignData.signType,
    paySign: wxPaySignData.paySign,
    success: () => {
      toast.success('支付成功');
    },
    fail: () => {
      toast.success('支付失败');
    },
  });
  return;
}

toast.error('请使用微信客户端打开');

```

八、检查打赏支付状态

Api 方法： `checkDonatePayStatus(params: CheckDonatePayStatusParams):`

`Promise<DonatePayStatusData>`

参数说明：

- params: `CheckDonatePayStatusParams` 类型，必传，详细类型说明如下

参数名	说明	类型	必须	默认值
<code>logId</code>	记录id	<code>string</code>	是	-
<code>donateType</code>	打赏类型	<code>DonateType</code>	是	-

返回值说明： 打赏支付状态数据， `Promise<DonatePayStatusData>` 类型，详细类型说明如下

属性名	说明	类型
<code>paySuccess</code>	是否支付成功	<code>boolean</code>

九、获取当前用户打赏的剩余积分

Api 方法： `getDonateSurplusPoint(): Promise<number>`

返回值说明： `Promise<number>` 类型

十、支付积分打赏

Api 方法： `payDonatePoint(params: PayDonatePointParams): Promise<number>`

参数说明：

- params: `PayDonatePointParams` 类型，必传，详细类型说明如下

参数名	说明	类型	必须	默认值
<code>goodId</code>	道具打赏道具 id	<code>string</code>	是	-
<code>goodCount</code>	打赏数量	<code>number</code>	是	-

返回值说明： 返回剩余积分， `Promise<number>` 类型

十一、获取打赏 svga 链接

Api 方法： `getDonateSvgaUrl(gimg: string): undefined | string`

从 v1.0.0 版本开始支持

参数说明：

- gimg: 打赏图片地址, `string` 类型, 必传

返回值说明： `undefined | string` 类型