apk在哪里生成，就应该参考对应的集成文档。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **编译apk的IDE** | **阅读文档** | **备注** |
| Eclipse | Eclipse\_Documents | 我们的SDK文件和你们的项目文件杂糅在一起，每次更新SDK的时候会比较麻烦，需要逐个目录替换，如ReleaseNotes.xlsx的C列所示，建议升级至Android Studio |
| Android Studio | AndroidStudio\_Documents | 集成简单，SDK升级容易 |
| Unity5及以下 | Unity aar | 使用Internal编译，最终的apk里面只能含有一个dex。如果您导出到AS里编译，则请参考AndroidStudio\_Documents集成。 |
| Unity2017及以上 | Unity gradle | 必须把编译方法改为gradle，如果您无法采用gradle编译，您可以按照Unity aar来集成（前提是编译出来的apk仅含有一个dex）。如果您导出到Android Studio里编译，则请参考AndroidStudio\_Documents集成。 |
| Unreal | Unreal4.20\_Documents | 如果您是4.20之前的版本，则文档中生成aar这一步需参考Unity aar；4.20及以后的直接参考该文档 |

集成文档：http://lbdoc.loveota.com/web/#/3?page\_id=79