该包为U3D插件包，需要配合常规iOS接入资源使用

1. QKGame.cs 为在Unity3D下调用SDK的接口。

2. TestUnity.cs 为SDK接口调用示例。

3. 在Xcode工程中，将QKConnector.h、QKConnector.mm加入到Classes目录中。 QKConnector.mm文件里需要cp指定回调结果通知U3d的具体对象 和 通知对象的方法；

UnitySendMessage 该方法用于向U3d对象发送消息



4. QKConnector.mm 中的初始化接口参数productCode需设置成游戏自己的参数；各个调用方法需要开发者根据实际游戏需求进行定义。参考《QuickGame\_AppStore客户端接入文档》。

5. Xcode工程需根据常规包中的接入文档进行相关工程设置。参考《QuickGame\_AppStore客户端接入文档》。