



FBY展菲

2017 年 12 月 21 日

iOS 微信支付开发流程

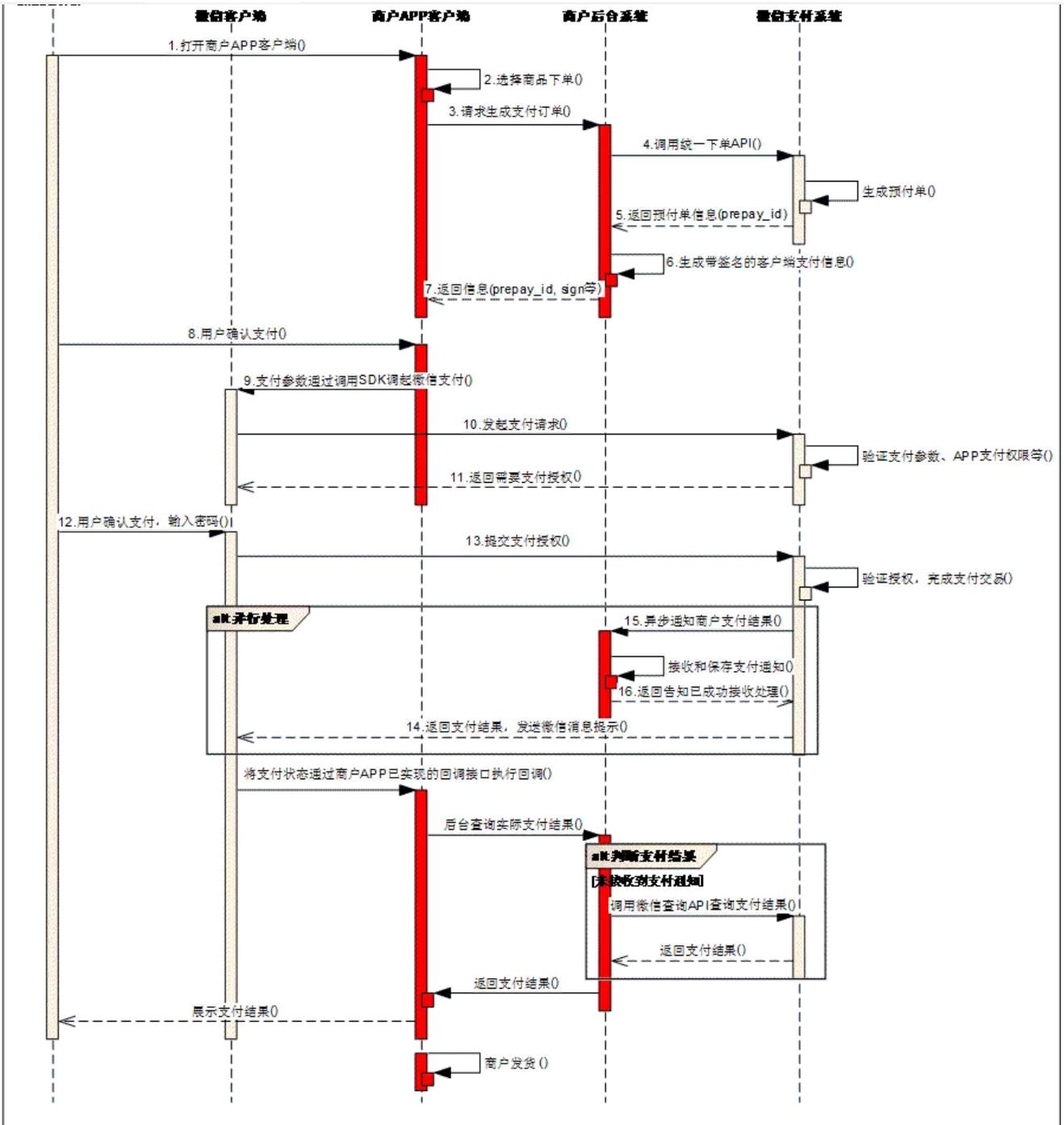
一：介绍

项目中要用到支付功能，需要[支付宝支付](#)、[支付宝网页支付转客户端](#)、微信支付、[银联支付](#)、[Apple_pay](#)，所以打算总结一下，方便以后的查阅，也方便大家，用到的地方避免再次被坑。今天我们就主要介绍一下微信支付，其他支付也写了对应教程，并且给出了连接。

集成前首先要看看文档，[微信支付开发文档](#)里面有详细的字段和说明。微信支付是需要签名的，跟支付宝一样，可以在客户端签名，也可以在后台签名（当然，为了安全还是推荐在服务器上做签名，逻辑也比较好理解）

二：业务流程

以下是交互时序图，统一下单API、支付结果通知API和查询订单API等都涉及签名过程，调用都必须在商户服务器端完成。



商户系统和微信支付系统主要交互说明：

- 1. 用户在商户APP中选择商品，提交订单，选择微信支付。
- 2. 商户后台收到用户支付单，调用微信支付统一下单接口。
- 3. 统一下单接口返回正常的prepay_id，再按签名规范重新生成签名后，将数据传输给APP。参与签名的字段名为appid, partnerid, prepayid, noncestr, timestamp, package。
- 4. 商户APP唤起微信支付。



如果集成了友盟分享里的微信，那就不用下载,也不用配置环境，因为配置友盟分享的时候已经把微信支付的环境都配置好了（包括框架，schema跳转，白名单）如果没有集成过友盟分享那么请到[微信开放平台下载SDK](#)。



平台和语言	说明	支付模式
IOS	IOS头文件和库下载	APP支付
	【微信支付】APP支付示例	
Android	Android头文件和库下载	APP支付
	【微信支付】APP支付示例	

建议把iOS头文件和支付示例都下载下来

四：导入库集成SDK

4.1 导入SDK库

导入上面那个iOS头文件和库下载下载出来的SDK包的就行，然后需要链接上依赖库，在Target —> BuildPhases —> Link Binary With Libraries— 点击+号 -> 搜索你需要的系统库。

- SystemConfiguration.framework
- libz.tbd
- libsqlite3.0.tbd
- CoreTelephony.framework
- QuartzCore.framework

4.2 设置URL Scheme

商户在微信开放平台申请开发APP应用后，微信开放平台会生成APP的唯一标识APPID，在[APP端开发步骤](#)里面说得很清楚了，需要填在URL Schemes这个地方。



百元委任AppDelegate中引用大文行

```
//微信支付
#import "WXApi.h"
```

然后注册APPID

```
- (BOOL)application:(UIApplication *)application didFinishLaunchingWithOptions:(NSDictionary *)launchOptions {
    // 向微信终端注册ID

    [WXApi registerApp:@"wxd930ea5d5a258f4f"];

    return YES;
}
```

在支付成功之后，支付结果返回，需要获取url，也需要在AppDelegate中完成，代码如下：

```
- (BOOL)application:(UIApplication *)application
    openURL:(NSURL *)url
    sourceApplication:(NSString *)sourceApplication
    annotation:(id)annotation {

    if ([url.host isEqualToString:@"safepay"]) {
        //跳转支付宝钱包进行支付，处理支付结果
        [[AlipaySDK defaultManager] processOrderWithPaymentResult:url standbyCallback:^(NSDictionary *){
            NSLog(@"result = %@", resultDic);
        }];
    } else if ([url.host isEqualToString:@"pay"]) {
        // 处理微信的支付结果
        [WXApi handleOpenURL:url delegate:self];
    }
    return YES;
}

// NOTE: 9.0以后使用新API接口
- (BOOL)application:(UIApplication *)app openURL:(NSURL *)url options:(NSDictionary<NSString, id> *)options {
    if ([url.host isEqualToString:@"safepay"]) {
        //跳转支付宝钱包进行支付，处理支付结果
        [[AlipaySDK defaultManager] processOrderWithPaymentResult:url standbyCallback:^(NSDictionary *){
            NSLog(@"result = %@", resultDic);
        }];
    }
}
```

```
}  
    return YES;  
}
```

微信SDK自带的方法，处理从微信客户端完成操作后返回程序之后的回调方法,显示支付结果的:

```
-(void) onResp:(BaseResp*) resp  
{  
    //启动微信支付的response  
    NSString *payResoult = [NSString stringWithFormat:@"errcode:%d", resp.errCode];  
    if([resp isKindOfClass:[PayResp class]]){  
        //支付返回结果，实际支付结果需要去微信服务器端查询  
        switch (resp.errCode) {  
            case 0:  
                payResoult = @"支付结果: 成功! ";  
                break;  
            case -1:  
                payResoult = @"支付结果: 失败! ";  
                break;  
            case -2:  
                payResoult = @"用户已经退出支付! ";  
                break;  
            default:  
                payResoult = [NSString stringWithFormat:@"支付结果: 失败! retcode = %d, ret", resp.errCode];  
                break;  
        }  
    }  
}
```

4.3 调用支付接口

在调用微信支付类里面，首先增加头文件引用。

```
#import "WXApi.h"
```

在调起支付的方法中，需要上传的参数包括：appid、partid（商户号）、prepayid（预支付订单ID）、noncestr（参与签名的随机字符串）、timestamp（参与签名的时间戳）、sign（签名字符串）这六个。在点击支付的控制器中使用核心代码来调起微信客户端支付。这些个参数都是后台传

```
//需要创建这个支付对象
PayReq *req = [[PayReq alloc] init];
//由用户微信号和AppID组成的唯一标识，用于校验微信用户
req.openID = appid;
// 商家id，在注册的时候给的
req.partnerId = partnerid;
// 预支付订单这个是后台跟微信服务器交互后，微信服务器传给你们服务器的，你们服务器再传给你
req.prepayId = prepayid;
// 根据财付通文档填写的数据和签名
req.package = package;
// 随机编码，为了防止重复的，在后台生成
req.nonceStr = nonceststr;
// 这个是时间戳，也是在后台生成的，为了验证支付的
NSString * stamp = timestamp;
req.timeStamp = stamp.intValue;
// 这个签名也是后台做的
req.sign = sign;
//发送请求到微信，等待微信返回onResp
[WXApi sendReq:req];

}
```

4.4 判断手机是否安装微信客户端

在需要微信支付的地方调用封装的类方法之后会跳转到微信app,如果没有安装则没有任何反应。这里需要注意，因为没有安装微信，必须要提供webview的方式登录微信来支付，否则苹果公司会拒绝应用上架。但是微信又不自带webview的方式，（支付宝是自带的）所以要判断用户有没有安装微信，如果没有安装微信就不显示微信支付这个按钮。

```
// 判断手机有没有微信
if ([WXApi isWXAppInstalled]) {
    wechatButton.hidden = NO;
}else{
    wechatButton.hidden = YES;
}
```

到这里微信支付就基本完成了，如果小伙伴们在集成过程中遇到什么问题，可以留言给我或者添加qq，在线帮你解决。



上，如果是这样，那应该是prepayid 参数的问题，过期了，或者不是真实的id。

3. 微信支付的单位是分
4. 工程->build settings -> 搜索other linker flags 添加-Objc -all_load ，运行工程可能会崩溃，原因是程序没有找到sdk库。
5. 白名单：不配置白名单也可以调起支付，如果调不起支付，查看是否是白名单的问题。打开工程里的info.plist文件 添加LSApplicationQueriesSchemes数组并添加wechat 和 weixin字符串。或者info.plist右键->source code打开添加下面这段代码

```
<key>LSApplicationQueriesSchemes</key>
<array><string>wechat</string>
  <string>weixin </string>
</array>
```

6. 中文名的工程会报这个错误，英文名则不会，这是因为缺少UIKit库 在WXApiObject.h里导入库#import <UIKit/UIKit.h>。

希望可以帮助大家 如果哪里有什么不对或者不足的地方，还望读者多多提意见或建议

关注下面的标签，发现更多相似文章

微信

安装掘金浏览器插件

打开新标签页发现好内容，掘金、GitHub、Dribbble、ProductHunt 等站点内容轻松获取。快来安装掘金浏览器插件获取高质量内容吧！

评论

[登录](#)

说说你的看法

相关推荐