

保存桌面

快游戏中为开发者提供了可按需提示用户将快游戏 icon 保存到桌面的能力，可使用积分激励、复活等方法刺激用户保存；

请开发者一定实现该逻辑，**保存 icon 后用户才会更方便找回并可 push，从而提升留存。**请开发者不要随意使用，最终上线时会审核，如发现滥用将驳回。

参考效果如下：



该接口暂适用小米，联盟在统一进度中，使用前需要通过 `qg.getProvider` 判断当前是否为小米平台，非小米平台请处理不要调用避免发生错误；

```
Shortcut shortcut = qg.getShortcut();
```

获取全局唯一的 Shortcut 对象

具体实现建议如下：

`shortcut.hasInstalled(OBJECT)`

询问桌面是否有 icon

可在进入游戏时获取桌面 icon 是否创建，如已创建可继续提示“看视频复活”，未创建提示“保存桌面复活”

shortcut.hasInstalled(OBJECT)

获取桌面图标是否创建

参数:

参数名	类型	必填	说明
success	Function	否	成功回调。参数: true 已创建, false 未创建
fail	Function	否	失败回调
complete	Function	否	执行结束后的回调

示例:

```
shortcut.hasInstalled({
  success: function() {
    console.log('handling success')
  }
})
```

shortcut.install(OBJECT)

用户点击时提示保存

弹窗文案可修改, 每行 18 个字最多请设置 3 行, 请填写文案后看下效果。

假如用户选择“7 天不再提醒”且点击“取消”时, 框架会返回创建失败 code “201”, 请合作方保存该提示避免下次调用无反应, 后续会将 code 分开。

shortcut.install(OBJECT)

创建桌面图标, 每次创建都需要用户授权

权限要求

创建桌面图标

参数:

参数名	类型	必填	说明
message 1030+	String	否	权限弹窗上的说明文字, 用于向用户解释为什么要创建桌面图标
success	Function	否	创建成功
fail	Function	否	创建失败
complete	Function	否	执行结束后的回调

fail 返回错误代码

错误码	说明
201	用户拒绝创建

示例:

```
shortcut.install({
  success: function() {
    console.log('handling success')
  }
})
```

属性

名称	参数类型	是否可读	是否可写	描述
systemPromptEnabled 1020+	Boolean	是	是	是否开启系统快捷方式创建弹窗，默认 true。不会持久化，只对当前运行有效

示例:

```
shortcut.systemPromptEnabled = false
let enabled = shortcut.systemPromptEnabled
console.log('system prompt enabled: ' + enabled)
```