# Linux端使用layer弹出充值窗口教程

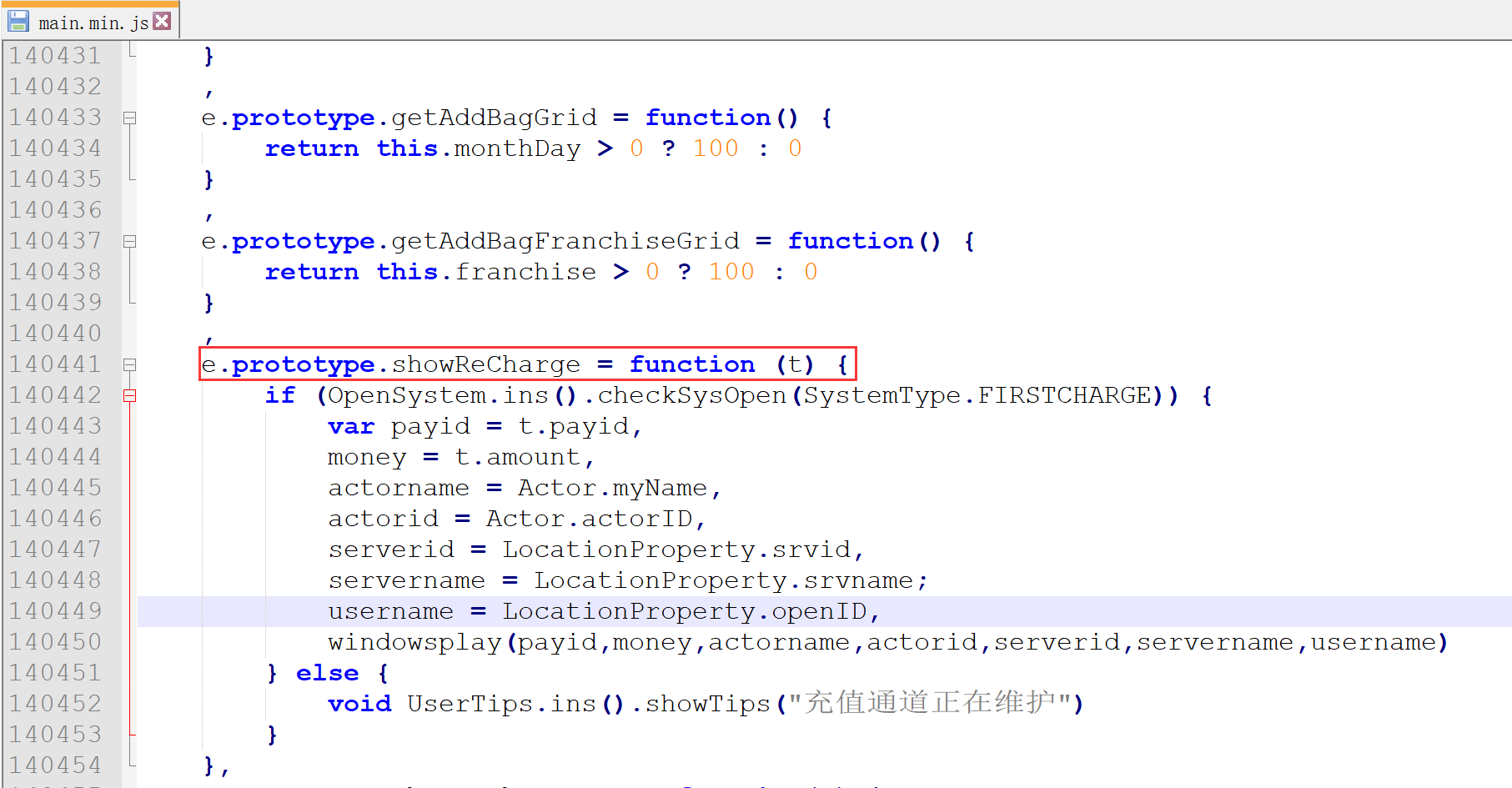
## 一、效果图：



## 使用步骤：

1. 将layer和js文件夹上传到static目录下；
2. 使用Notepad++工具打开游戏网站目录里的main.min.js文件，

搜索e.prototype.showReCharge函数



1. showReCharge函数的代码修改为：

**if** **(**OpenSystem**.**ins**().**checkSysOpen**(**SystemType**.**FIRSTCHARGE**))** **{**

**var** payid **=** t**.**payid**,**

money **=** t**.**amount**,**

actorname **=** Actor**.**myName**,**

actorid **=** Actor**.**actorID**,**

serverid **=** LocationProperty**.**srvid**,**

servername **=** LocationProperty**.**srvname,

username **=** LocationProperty**.**openID**,** **windowsplay(**payid**,**money**,**actorname**,**actorid**,**serverid**,**servername**,**username**)**

**}** **else** **{**

**void** UserTips**.**ins**().**showTips**(**"充值通道正在维护"**)**

**}**

1. 打开游戏网站目录里的index.html，有些版本没有这个文件，那么就写在游戏的公共文件里

4.1在head里引入layer框架（需要先引入jquery.js）

<script src="/static/js/jquery-2.1.4.min.js" charset="utf-8"></script>

<link rel="stylesheet" href="/static/layer/theme/default/layer.css">

<script src="/static/layer/layer.js" charset="utf-8"></script>

4.2添加**windowsplay()**函数，代码如下：

<script>

**function** windowsplay**(**payid**,** money**,** actorname**,** actorid**,** serverid**,** servername**,**username**)** **{**

**var** url **=** "/pay/index.php?payid="**+**payid**+**"&money="**+**money**+**"&actorid="**+**actorid**+**"&serverid="**+**serverid**+**"&actorname="**+**actorname**+**"&username="**+**username**+**"&servername="**+**servername**;**

layer.open**({**

type**:**2**,**

title**:** "游戏赞助"**,**

area**:[**"auto"**,**"500px"**],**

content**:** url

**});**

**}**

</script>

