

注意事项:

1、因需求特殊，对接Quick渠道，但是需要在我们聚合后台显示数据，所以需要先将QuickSDK接入我们自己的聚合SDK；因此游戏需要先接入我们聚合QuickSDK之后的库(不需要再接入Quick，我们SDK已经包含)；再通过Quick工具出渠道包。

2、SDK接入就一份就行，SDK文件夹下面的内容接入一次，但是中间的参数配置需要替换，所有参数都在info.plist中配置，配置格式可以直接拷贝与SDK文件夹同级的参数配置文档(但是需要改参数)，参数可以要运营提供

3、参数配置：参数配置包含AppID、Channel、productCode、productKey 四个参数  
AppID、Channel会根据游戏我方提供(向我方运营获取)。

productCode、productKey为Quick账号上的参数，我方提供获取渠道提供，跟我方运营索要即可，此两个Quick参数所有经过Quick出包的ipa公用一个