

网页打开应用集成说明

实现方式:

通过集成 **openinstall** 进行功能实现, 该 SDK 可以直接支持 **Unity** 的集成。也可以选用其他的 **deeplink** 框架进行实现

官网:

<https://www.openinstall.io/>

接入文档:

https://www.openinstall.io/doc_guide.html

GitHub 地址:

<https://github.com/OpenInstall/openinstall-unity-sdk>

实现思路:

在 **Unity** 集成 **Unity** 版本的 SDK。侦听获取安装、打开数据事件。根据回调参数进行客户端逻辑处理 (如打开页面, 加入房间等操作)

在 **H5** 上集成 **JS** 版本的 SDK。调用 API 完成 “安装/打开 App” 功能。

集成步骤:

准备工作:

- 1、在官网注册账号并登陆, 登陆完成后进入控制台创建应用

Unity 端:

- 1、在 **GitHub** 上下载 SDK 并导入到 **Unity** 内
- 2、按照 **GitHub** 上的文档进行集成 (先集成 **C#** 部分, 因为安卓和苹果集成需要上传安装包)
- 3、然后进行安卓和苹果端的集成, 请根据 “**GitHub**” 和 “控制台->应用集成” 的集成文档进行集成

安卓集成注意点:

(1) **unitypackage** 内默认不包含 **AndroidManifest.xml** 文件, 需要从 **GitHub** 下载的文件内获取。如果工程内 **Plugin/Android** 目录下 (子目录不算) 本来就存在 **AndroidManifest.xml** 文件, 则需要手动合并, 合并方法请百度。

(2) 集成 **AndroidManifest.xml** 文件时需要修改 **APP_KEY** 和 **scheme**。**APP_KEY** 在控制台获取, **scheme** 在控制台->应用集成->**Android** 集成中的示例 **Java** 代码中获取。

(3) 最后需要上传打包的 **APK** 完成控制台的集成 (也就是说代码需要优先完成集成并发包)

苹果集成注意点:

(1) 除了 **GitHub** 的集成文档外, 控制台->应用集成->**IOS** 集成也提供的集成文档 (两个文档的操作都需要完成)

(2) 控制台的集成文档不需要看代码部分, 只需要看开发者账号的设置和 **Xcode** 内的设置即可

(3) 最后需要上传 **IPA** 包才可以完成集成 (同安卓, 代码需要比控制台先完成集成)

H5 端:

- 1、在控制台->应用集成->**Web** 集成提供了 2 种集成方式, 这里使用 **javascript** 集成

- 2、参考集成参考代码进行集成（选择 javascript 集成会出现参考代码）
- 3、可以自己建立对应的方法供 TS 进行调用（如如下的方式，TS 内调用 wakeupOrInstall 方法既可拉起应用）

```
<script type="text/javascript" src="//res.cdn.openinstall.io/openinstall.js"></script>
<script type="text/javascript">
    var data = OpenInstall.parseUrlParams();
    var m = new OpenInstall({
        appKey : "xhvm35",
        onready : function() {
            console.log("ready");
        }
    }, data);
    function wakeupOrInstall(){
        m.wakeupOrInstall();
    }
</script>
```

注：传递给 Unity 的参数就是 Http 的 Get 参数

其他：

该 SDK 同样提供了统计功能，未测试过。如有需要，请查看官方文档就行集成。