

极光推送集成说明

功能:

极光推送用于实现应用的通知推送, 现已直接支持 Unity, 无需在原生进行集成

官网:

<https://www.jiguang.cn/>

下载的 GitHub 地址:

<https://github.com/jpush/jpush-unity3d-plugin>

安卓苹果都可以使用的 API 文档 (在 Unity 内调用, 非原生):

<https://github.com/jpush/jpush-unity3d-plugin/blob/master/Doc/CommonAPI.md>

对应安卓使用的 API 文档 (在 Unity 内调用, 非原生):

<https://github.com/jpush/jpush-unity3d-plugin/blob/master/Doc/AndroidAPI.md>

对应 iOS 使用的 API 文档 (在 Unity 内调用, 非原生):

<https://github.com/jpush/jpush-unity3d-plugin/blob/master/Doc/iOSAPI.md>

集成步骤:

- 1、从 GitHub 上下载插件, 导入 unitypackage 进工程
- 2、根据 GitHub 上的说明进行配置 (应用的 AppKey 需要进入极光的管理后台进行查看)

注: (1) 说明中的 iOS 集成是在 Unity 导出的 XCode 工程内进行操作

(2) iOS 集成的第 4 步需要把代码内的 appkey 换成自己的 appkey

4. 在 UnityAppController.mm 的下列方法中添加以下代码:

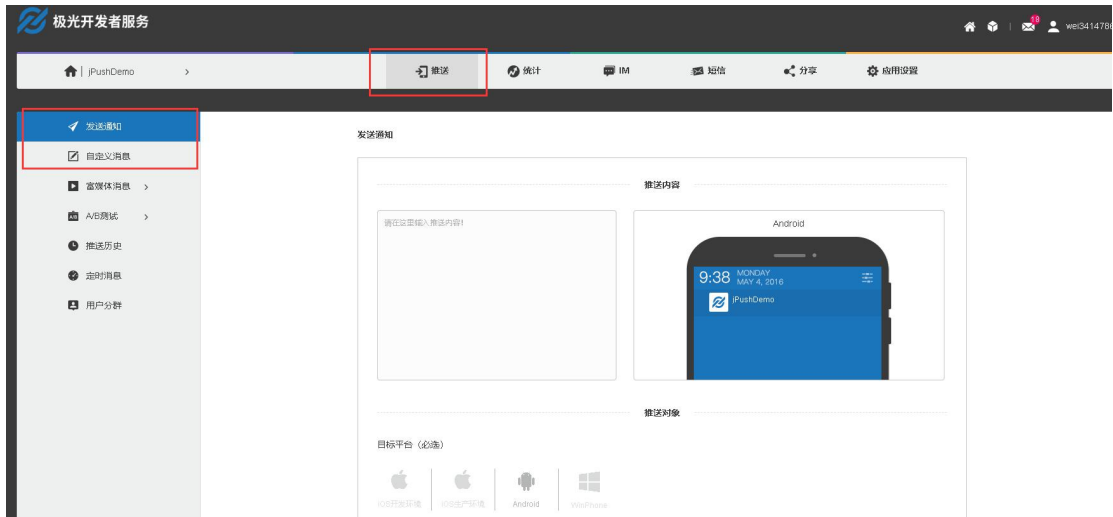
```
- (BOOL)application:(UIApplication *)application didFinishLaunchingWithOptions:(NSDictionary *)launchOptions
{
    [[JPUSHEventCache sharedInstance] handFinishLaunchOption:launchOptions];
    /*
     不使用 IDFA 启动 SDK。
     参数说明:
     appKey: 极光官网控制台应用标识。
     channel: 频道, 暂无可填任意。
     apsForProduction: YES: 发布环境; NO: 开发环境。
     */
    [JPUSHService setupWithOptions:launchOptions appKey:@"abcacdf406411fa656ee11c3" channel:@"" apsForProduction:
    /*
     使用 IDFA 启动 SDK (不能与上述方法同时使用)。
     参数说明:
     appKey: 极光官网控制台应用标识。
     channel: 频道, 暂无可填任意。
     apsForProduction: YES: 发布环境; NO: 开发环境。
     advertisingIdentifier: IDFA 广告标识符。根据自身情况选择是否带有 IDFA 的启动方法, 并注释另外一个启动方法。
     */
    // NSString *advertisingId = [[[ASIdentifierManager sharedInstance] advertisingIdentifier] UUIDString];
    // [JPUSHService setupWithOptions:launchOptions appKey:@"替换成你自己的 Appkey" channel:@"" apsForProduction:
}
```

- 3、参考 GitHub 上下载的 Examples->PluginsDemo.cs 进行插件的初始化和其他操作

推送方式:

- 1、极光后台推送

在极光的后台可以进行发送通知和发送消息操作 (区别通知和消息, 通知是通知栏显示的内容, 消息是类似于后端消息的纯消息)



注：推送的目标人群中的设备标签、设备别名都是在集成步骤第 3 步中通过代码进行设置。可以设置为任何内容。Registration ID 是通过 JPUSHBinding.GetRegistrationId() 方法获取的

2、后端推送

后端进行极光的集成，并在服务器调用极光的 API 进行消息推送

3、客户端本地推送

安卓端可使用：AddLocalNotification 方法进行本地通知推送

IOS 端可以使用：SendLocalNotification 方法进行本地通知推送

详情请查看 API 文档