В октябре 2015 года вышел в general availability сервис Azure Mobile Engagement.

**Какую проблему он решает?**

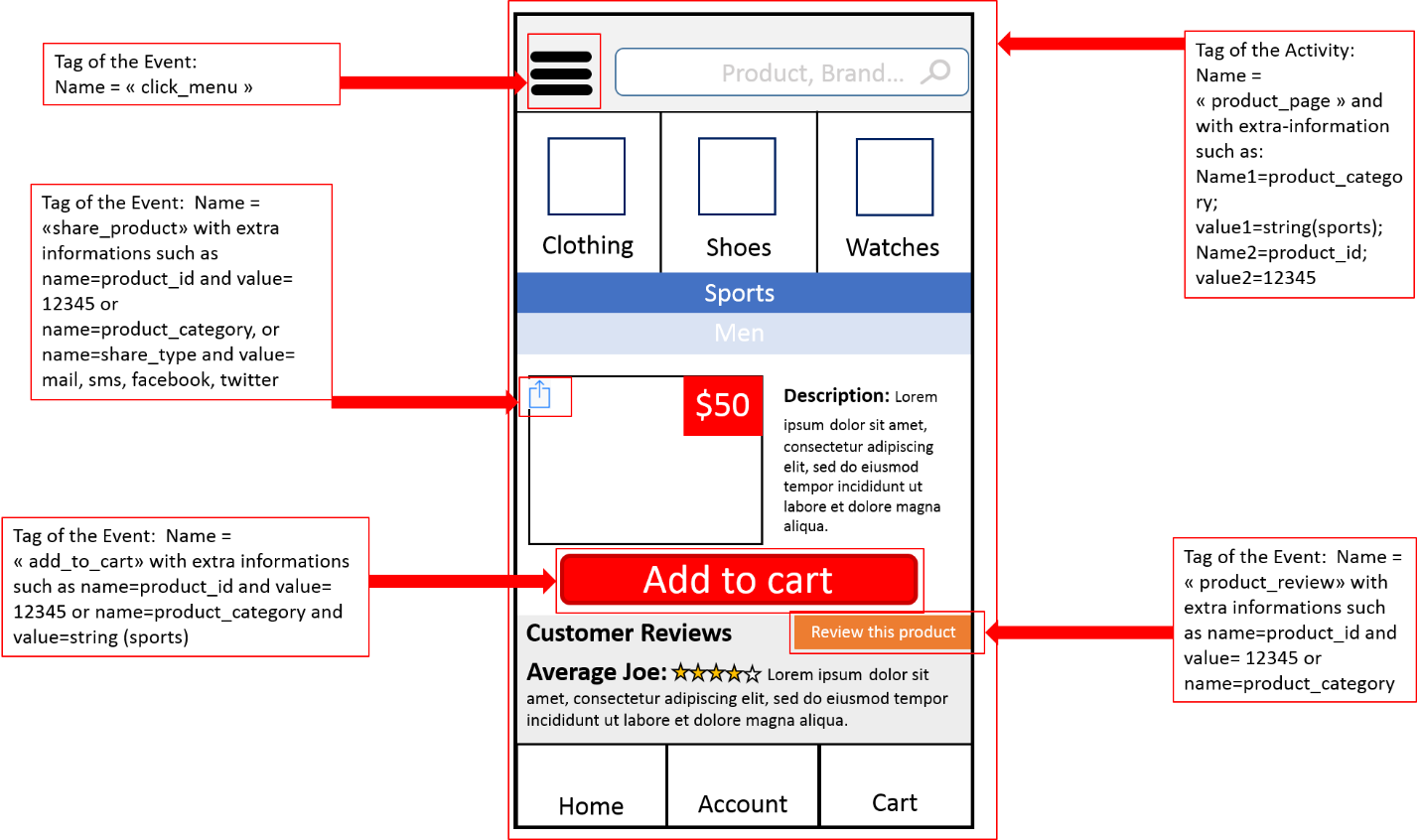
Мы написали мобильное приложение, опубликовали его, пользователь его скачал и больше мы о нем ничего не знаем. Что он делает, когда и как использует? Мы можем написать сами сервис по сбору аналитики с приложения(время/деньги) или использовать уже готовый сервис сбора аналитики. Аналитика- это хорошо, но имея знания нужно уметь их использовать, нужно иметь канал связи с пользователем. Можно написать свою систему нотификаций (время на имплементацию-> деньги) <https://azure.microsoft.com/en-us/documentation/articles/mobile-engagement-overview/>

**Azure Mobile Engagement** <https://azure.microsoft.com/en-us/documentation/services/mobile-engagement/> комбинирует в себе эти 2 функции- сбор данных о поведении пользователя и канал обратной связи с ним, причем для 3 популярных платформ (ios, android, windows).

“Бизнес Пример”: мы написали игру, но пользователь со временем стал в нее реже играть… a значит скоро может вообще уйти… и точно не будет покупать ништяки для своего персонажа в нашей игре. Для любой игры- нужно постоянная вовлеченность пользователя. Mobile Engagement позволяет находить таких, готовых уйти игроков, и вы можете начислить этому игроку какой-нибудь ништяк (премиумный танк к примеру. Как ему начислить- это уже имплементация на стороне вашего приложения.) и отправить нотификацию, в которой поздравить игрока с этим ништяком. Возможно пользователь вновь загорится игрой.

На мой взгляд, достаточно интересно о сути проблемы рассказывается в видео <https://azure.microsoft.com/en-us/documentation/videos/azure-mobile-engagement-overview/>

Для использования этого сервиса нужно совмещать 2 роли - разработчика и аналитика. Им обоим нужно понимать какие действия может совершать пользователь в приложении, как эти действия выглядят на экране, прежде чем создавать свою первую “Welcome Campaign”. Как минимум прочитать эту статью. <https://azure.microsoft.com/en-us/documentation/articles/mobile-engagement-define-your-mobile-engagement-strategy/>

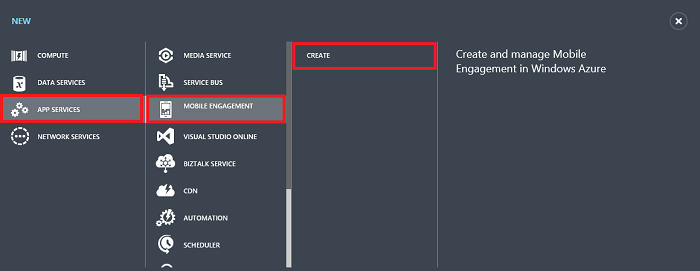


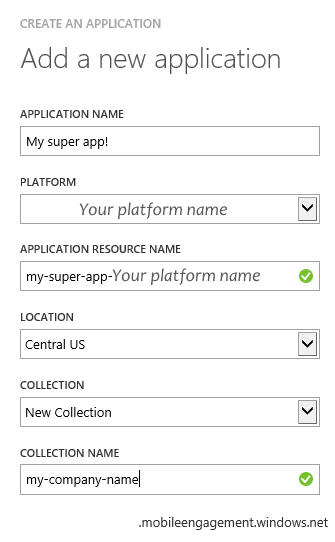
**Аналитику**

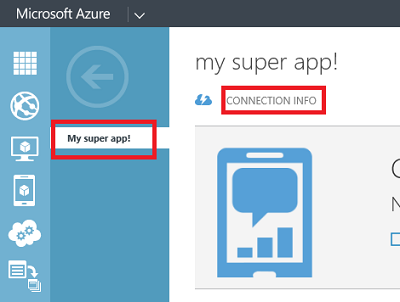
**Разработчику**

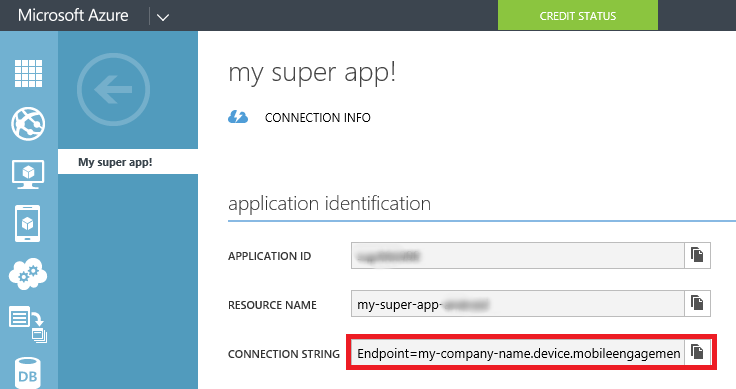
**Концепции для всех мобильных платформ одинаковые** <https://azure.microsoft.com/en-us/documentation/articles/mobile-engagement-concepts/> Как и список действий на портале:

Создать новый сервис на портале









**А далее- все зависит от приложения, в котором мы будем использовать ME. Готовые примеры интеграции можно взять от сюда** <https://github.com/Azure/azure-mobile-engagement-samples>

**Сервис подходит для IOS и Android, но как интегрировать в приложение Mobile Engagement предлагаю почитать самим.**

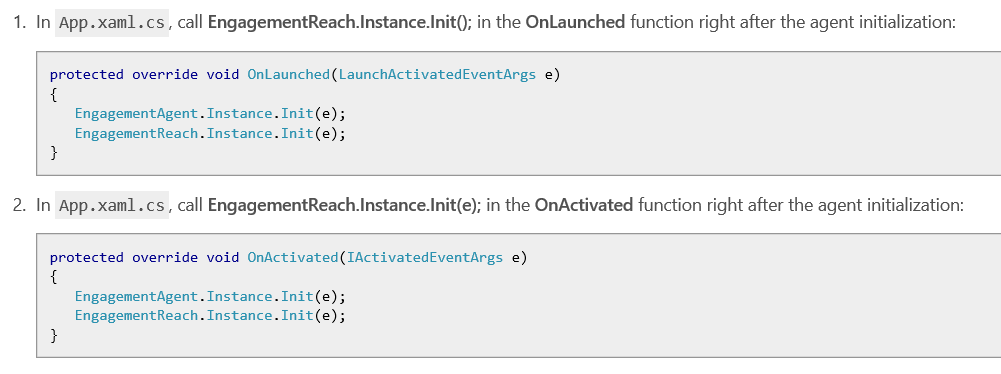
* ObjectiveC<https://azure.microsoft.com/en-us/documentation/articles/mobile-engagement-ios-get-started/>
* Swift <https://azure.microsoft.com/en-us/documentation/articles/mobile-engagement-ios-swift-get-started/>
* Java <https://azure.microsoft.com/en-us/documentation/articles/mobile-engagement-android-get-started/>

**Для Windows платформы есть 2 мануала- для Silverlight приложений и для universal apps (8.1).**

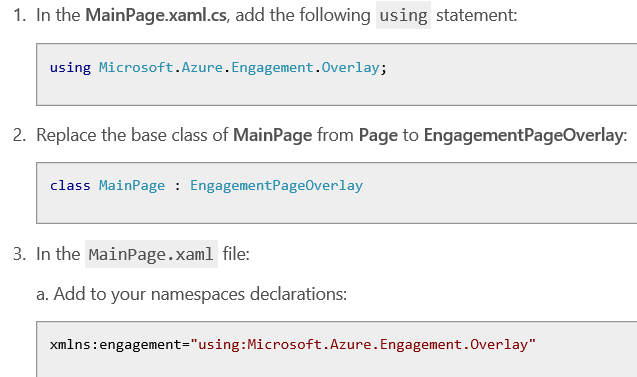
* <https://azure.microsoft.com/en-us/documentation/articles/mobile-engagement-windows-store-dotnet-get-started/>
* <https://azure.microsoft.com/en-us/documentation/articles/mobile-engagement-windows-phone-get-started/>
* На данный момент Windows 10 Universal не поддерживается, но скоро обещали доделать.

Сама SDK делится на 2 части- стандартная и расширенная. Приведенный ниже код, для расширенной версии (т.к. базовая в нем тоже подключена).

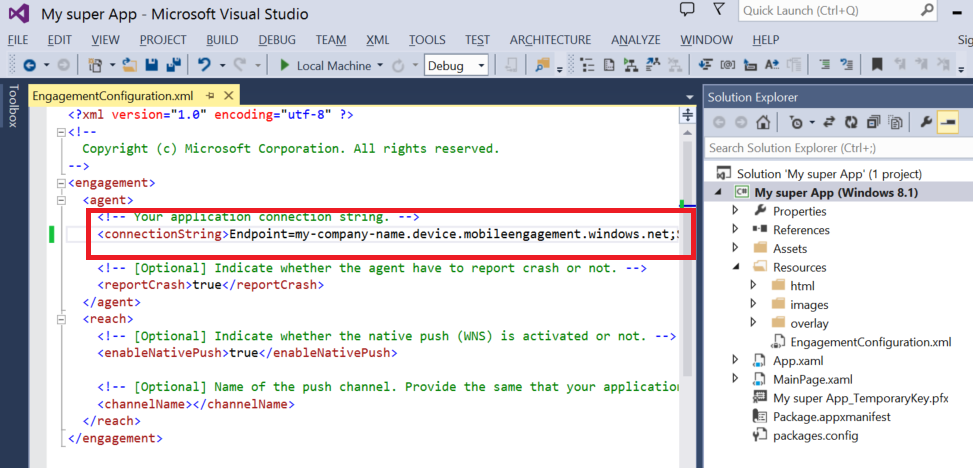
В App.xaml.cs добавим инициализацию.



На каждой странице, где мы хотим включить в нашу аналитику нужно заменить базовый класс.



Ну и нужно добавить конфигурацию- для этого нужно добавить xml файл



На этом базовые шаги по настройки окончены. Далее- уже идет специфика настроек для вашего приложения.

**Цены**

Как и любой сервис, mobile engagement имеет цену <https://azure.microsoft.com/en-us/pricing/details/mobile-engagement/>



Оплата по активным пользователям в месяц. Активный пользователь- пользователь открывавший ваше приложение хотя бы раз за месяц.