

AppMetr Unity Plugin

Интеграция плагина

1. Импортируете плагин ***AppmetrUnityPlugin.unitypackage*** в проект (двойным кликом по файлу или через меню **Assets/Import Package/Custom Package...**).
2. Для прослушивания команд с сервера добавляете на сцену объект с именем *AppMetrCommandListener*, на объект добавляете скрипт *AppMetrCommandListener*. Подписываетесь на события *AppMetrCommandListener.OnCommand*.
3. Перед вызовом команд плагина, необходимо в любом месте кода вызвать *AppMetr.Setup(token)*.

Пример кода

```
using UnityEngine;
using System.Collections;

public class AppMetrManager : MonoBehaviour {

    void Awake() {
        AppMetrCommandListener.OnCommand += HandleAppMetrCommand;
    }

    void OnDisable() {
        AppMetrCommandListener.OnCommand -= HandleAppMetrOnCommand;
    }

    void Start() {
        AppMetr.Setup("00000000-0000-0000-0000-000000000000");
    }

    public void HandleAppMetrCommand(string command) {
        Debug.Log("AppMetrManager: HandleAppMetrCommand\n" + command);
    }
}
```

AppMetr API

Класс AppMetr

Это основной класс, предоставляющий доступ к функциям библиотеки.

Методы:

- Setup

Инициализирует библиотеку

Параметры:

token - токен приложения

- TrackSession

Регистрирует запуск приложения

Параметры:

properties - дополнительные параметры (сведения о пользователе, например, дата регистрации, имя, возраст)

- TrackLevel

Регистрирует достижения нового уровня игроком

Параметры:

level - достигнутый уровень

properties - дополнительные параметры

- TrackEvent

Регистрирует игровое событие

Параметры:

eventName - название события

properties - дополнительные параметры

- TrackPayment

Регистрирует совершение платежа

Параметры:

payment - сведения о выполненной покупке

properties - дополнительные параметры

- AttachProperties

Добавление параметров

Параметры:

properties - параметры

- TrackExperimentStart

Регистрирует начало эксперимента

Параметры:

experiment - имя эксперимента

groupId - группа

- TrackExperimentEnd

Регистрирует конец эксперимента

Параметры:

experiment - имя эксперимента

- Identify

Идентификация пользователя

Параметры:

userId - идентификатор пользователя

- Flush

Форсированная отправка событий на сервер

Класс AppMetrCommandListener

Этот класс предоставляет доступ к событию получения команды от сервера.

Пример использования:

```
AppMetrCommandListener.OnCommand += HandleOnCommand;  
public void HandleOnCommand(string command) {  
    Debug.Log("HandleOnCommand:\n" + command);  
}
```

Пример использования плагина можно посмотреть в

****Plugins/Appmetr/Sample/AppMetrSample.cs****.

ВАЖНО:

Библиотека не поддерживает Stripping Level = use micro mscorlib.