

GAME ANALYTICS

 TalkingData 用数据说话



接入指南 3.0

最后修正：2014-09-12

Cocos2dx-Lua SDK 接入指南

一、SDK 的接入

按照 Cocos2dx 的接入指南将 Cocos2d 的 SDK 导入您的工程，并进行配置。

Cocos2d-x 3.x 版本的接入方法

1. 将 Cocos2dx-Lua/Cocos2dx-3.x 文件夹中的 10 个文件添加到您的工程中，如 /frameworks/cocos2d-x/cocos/scripting/lua-bindings/auto 目录下。
2. 在您工程/frameworks/cocos2d-x/cocos/scripting/lua-bindings/manual/CCLuaStack.cpp 文件中，添加上面的 5 个.hpp 头文件。

```
#if (CC_TARGET_PLATFORM == CC_PLATFORM_IOS ||  
CC_TARGET_PLATFORM == CC_PLATFORM_ANDROID)  
#include "lua_cocos2dx_TalkingDataGA_auto.hpp"  
#include "lua_cocos2dx_TDGAAccount_auto.hpp"  
#include "lua_cocos2dx_TDGAMission_auto.hpp"  
#include "lua_cocos2dx_TDGAVirtualCurrency_auto.hpp"  
#include "lua_cocos2dx_TDGAItem_auto.hpp"  
#endif
```

3. 在 CCLuaStack.cpp 文件的 init 方法中调用 lua 注册方法。

```
#if (CC_TARGET_PLATFORM == CC_PLATFORM_IOS ||  
CC_TARGET_PLATFORM == CC_PLATFORM_ANDROID)  
    register_all_cocos2dx_TalkingDataGA(_state);  
    register_all_cocos2dx_TDGAAccount(_state);  
    register_all_cocos2dx_TDGAMission(_state);  
    register_all_cocos2dx_TDGAVirtualCurrency(_state);  
    register_all_cocos2dx_TDGAItem(_state);  
#endif
```

Cocos2d-x 2.x 版本的接入方法

1. 将 Cocos2dx-Lua/Cocos2dx-2.x 文件夹中的 TalkingDataGA-Lua.h 和 TalkingDataGA-Lua.cpp 添加到您的工程中，如/Classes 目录下。
2. 在您工程 LuaCocos2d.cpp 文件中,添加上面的 TalkingDataGA-Lua.h 头文件。

```
#include "TalkingDataGA-Lua.h"
```

3. 在 LuaCocos2d.cpp 文件的 tolua_reg_types 方法中调用 tolua_reg_tdga_types。

```
/* function to register type */
static void tolua_reg_types (lua_State* tolua_S)
{
    .....
    tolua_reg_tdga_types(toluaua_S);
}
```

4. 在 LuaCocos2d.cpp 文件的 tolua_Cocos2d_open 方法中最后一个 tolua_endmodule 方法之前调用 tolua_tdga_open 方法。

```
/* Open function */
TOLUA_API int tolua_Cocos2d_open (lua_State* tolua_S)
{
    .....
    tolua_tdga_open(toluaua_S);
    tolua_endmodule(toluaua_S);
    return 1;
}
```

二、SDK 的调用

1. TalkingDataGA

```
TalkingDataGA:setVerboseLogDisabled()
TalkingDataGA:onStart("user_app_key", "channel_Id")
local eventData = {key1="value1", key2="value2", key3="value3"}
TalkingDataGA:onEvent("event1", eventData)
TalkingDataGA:setLocation(39.9497, 116.4137)
local deviceId = TalkingDataGA:getDeviceId()
TalkingDataGA:onKill()
```

2. TDGAAccount

账号类型

kAccountAnonymous	--匿名帐户
kAccountRegistered	--显性注册帐户
kAccountSinaWeibo	--新浪微博
kAccountQQ	--QQ 帐户
kAccountTencentWeibo	--腾讯微博

kAccountND91	--91 帐户
kAccountType1	--预留 1
kAccountType2	--预留 2
kAccountType3	--预留 3
kAccountType4	--预留 4
kAccountType5	--预留 5
kAccountType6	--预留 6
kAccountType7	--预留 7
kAccountType8	--预留 8
kAccountType9	--预留 9
kAccountType10	--预留 10

性别

kGenderUnknown = 0,	--未知
kGenderMale = 1,	--男
kGenderFemale = 2	--女

```
TDGAAccount:setAccount("user001")
TDGAAccount:setAccountName("张三")
TDGAAccount:setAccountType(TDGAAccount.kAccountRegistered)
TDGAAccount:setLevel(2)
TDGAAccount:setGender(TDGAAccount.kGenderFemale)
TDGAAccount:setAge(29)
TDGAAccount:setGameServer("国服 2")
```

3. TDGAMission

```
TDGAMission:onBegin("新手引导")
TDGAMission:onCompleted("新手引导")
TDGAMission:onFailed("新手引导", "角色死亡")
```

4. TDGAVirtualCurrency

```
TDGAVirtualCurrency:onChargeRequest("order001", "大号宝箱", 100, "CNY",
1000, "AliPay")
TDGAVirtualCurrency:onChargeSuccess("order001")
TDGAVirtualCurrency:onReward(5, "新手奖励")
```

5. TDGAItem

```
TDGAItem:onPurchase("helmet1", 2, 25)
TDGAItem:onUse("helmet1", 1)
```