

## 通过Flurry来实现下载量的分渠道统计

设置一个判断标识，存在于类似于iOS的UserDefaults中，通过这个标识来决定是否发送统计渠道分析的事件。在发送事件以后把标识设置为不再发送的标识就可以了。目的是确保用户只发送一次事件。通过上面这个方法我们可以做到在用户不删除App的情况下比较准确的记录不同渠道的下载量。

### 缺点在于

如果用户删除 App 后再次安装，我们就会再次发送统计事件，存在重复记录的问题（如果刷机也存在同样的问题）。

### 请务必确保以下代码仅被调用一次

具体的逻辑代码结构如下：

```
///获取当前的渠道编号
char channel[10] = {0};
sprintf(channel, "%06d", Your Channel ID);
//设置传输的参数
Map<String, String> params = new HashMap<String,
String>();params.put("Game Channel ID", " channel ");
FlurryAgent.logEvent("Channel info ", params);
```

核查的方法，在 Flurry 的后台里边选中对应的 Channel info 这个 Event，选择 Event Parameters 这个标签，就可以查看具体的情况

了，如下图所示

