目录

1. 说明
2. 适用范围

热云-游戏运营支撑平台为游戏开发者提供全方位的数据分析服务，帮助开发  
者解决在游戏运营过程中的遇到的数据分析问题。  
本文档适用于使用 Android 来开发游戏的产品，目前兼容 Android2.2 及以上操  
作系统的设备。

1. 统计说明

为了能够在接入过程中保持概念的统一，针对一些通用的概念做如下说明：

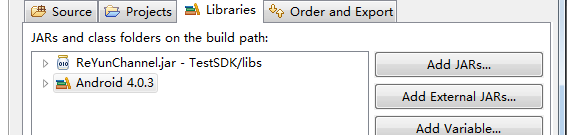
* 设备指某一台安装了 Android 游戏的终端，例如 Samsung GALAXY Note II、 HTCone 、 Samsung GALAXY S3 等。
* 账号指玩家在某一台设备上安装了游戏之后，在游戏中的唯一标识符，通常可以用作账号的标识符可以是用户注册游戏时的唯一用户名，例如邮件地址，也可以是游戏在用户注册时为玩家自动生成相对应的唯一字符串。

1. 接入流程

第一步、申请 **APP ID**  
打开http://game.reyun.com， 使用您的热云账号登陆后在“我的游戏”管理后  
台，点击“添加游戏”，在弹出的面板中创建新游戏，完成后您将获得一个  
32 位的 16 进制 APP ID，用来唯一标识您刚刚创建的游戏。  
注：为了保证您的数据安全，请勿泄露您的*APP ID* 给其他人。  
第二步、下载 **SDK**，导入到项目  
打开http://game.reyun.com/doc#download，下载和您的游戏开发语言相对应  
的 SDK。  
下载完成后解压缩到本地目录，将目录中的 reyun.jar 导入到您的工程目录下  
的 libs/ 文件夹中。

导入方法：在工程目录结构中，右键选择 Properties->Java Build  
Path,点击右侧 Libraries 选项卡，点击 Add JaRs 按钮在项目中  
libs/目录选择 reyunchannel.jar,点击 OK 导入

操作方法如下图所示：



第三步、接入 **SDK**  
详见：第三步的接入方法说明来完成 SDK 的接入。  
第四步、测试  
测试包括在 SDK 的接入过程中在开发环境中进行 Debug 测试，以及接入完成  
后，将游戏打包后进行测试。

1. 接入方法说明
2. 配置应用权限到 **AndroidManifest.xml** 文件  
   <uses-permission android:name=*"android.permission.INTERNET"*/>  
   <uses-permission  
   android:name=*"android.permission.ACCESS\_NETWORK\_STATE"*/>  
   <uses-permission  
   android:name=*"android.permission.READ\_PHONE\_STATE"*/>  
   <uses-permission android:name=*"android.permission.READ\_LOGS"*/>  
   <uses-permission android:name=*"android.permission.GET\_TASKS"* />
3. 应用中所有 **Activity** 继承基类 **BaseActivity**。代码如下：

**public** **class** BaseActivity **extends** Activity {

**boolean** isActive = **true**;

@Override

**protected** **void** onCreate(Bundle savedInstanceState) {

**super**.onCreate(savedInstanceState);

ReYunChannel.*setContext*(getApplicationContext());

}

@Override

**protected** **void** onResume() {

**super**.onResume();

ReYunChannel.*setContext*(getApplicationContext());

**if** (!isActive) {

// ReYun.postSessionData();

ReYunChannel.*startHeartBeat*(getApplicationContext());

isActive = **true**;

}

}

@Override

**protected** **void** onStop() {

**super**.onStop();

ReYunChannel.*stopHeartBeat*();

**if** (ReYunChannel.*isAppOnForeground*() == **false**) {

isActive = **false**;

}

}

}

注：如果在程序不继承了 BaseActivity，继承其他Activity也可以，仿照baseactivity 写就  
行，但是得保证都继承一个activity ，代码里面所有 activity 都继承自一个基类 activity  
，比如他们的 UnityActivity

1. 使用sdk中的MyaPP类

<application

android:name=*"com.reyun.Application.MyApp"*

android:allowBackup=*"true"*

android:icon=*"@drawable/ic\_launcher"*

android:theme=*"@style/AppTheme"* >

1. Manifest 中配置reyunKey

<meta-data

android:name=*"com.reyun.KEY"*

android:value=*"8283e21a7484c03ed3f3d61cc12e93ed"* />

1. 初始化热云sdk

方法用途：

* 用于在游戏启动后，初始化热云 SDK。报送游戏安装或启动事件  
  使用方法：
* 调用 Reyun.initWithKeyAndChannelId(String appId,String  
  channelId) 方法进行初始化。
* 参数 channelId 为渠道 ID ,如果传 null 或 “”则默认向热云报送为  
  unknown，如果设置了渠道 ID，则可以在游戏运营支撑平台中查询到不同  
  渠道的数据，对于不同的渠道包，需要分别设置不同的渠道 ID。需要重  
  新编译打包 apk

接口说明：  
方法接口：

ReYunChannel.*initWithKeyAndChanelId*(Context appConetxt, String channel );  
参数说明：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 参数名 | 是否必填 | 参数类型 | 说明 |
| appConetxt | 是 | Conetxt | 上下文 |
| Channel | 是 | String |  |

示例代码：

ReYunChannel.*initWithKeyAndChanelId*(getApplicationContext(), "App43\_1");

1. 统计玩家服务器注册数据

* 用于在玩家首次进入某个服务器，用来统计这个服务器一个新的玩家账号  
  （账号需使用游戏的平台 id，这样方便统计用户滚服的信息）。如果是  
  单服游戏，那么在游戏内只需调用一次即可。多个服务器的游戏需要在首  
  次登服务器时调用一次且仅一次。
* 玩家账号需要保证唯一性，否则会造成统计数据出错，作为统计使用的玩  
  家账号一般为游戏内给玩家生成的唯一 ID。
* 当某个玩家用相同的账号在不同的设备上登录时，新增账号不会增加，但  
  设备激活会增加，但在相同设备上有多个不同账号登录时，新增账号会增  
  加，但设备激活不增加。

使用方法：

* 在玩家首次进入某个服务器时调用 setRegisterWithAccountID 方法，具体  
  注册账号的时机和位置由开发者自己来决定，但要确保参数 accountId 不  
  能为空。
* 如果开发者没有自己的用户系统，希望使用用户的设备 ID 来作为  
  accountId，直接调用 Reyun.getDeviceId()方法即可。

接口说明：

方法接口： setRegisterWithAccountID(String accountId);

参数说明:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 参数名 | 是否必填 | 参数类型 | 参数长度 | 说明 |
| AccountId | 是 | 字符串 | 最长64 | 游戏帐号 |

示例代码：

ReYunChannel.*setRegisterWithAccountID*("liwei11121");

1. 统计玩家的账号登陆服务器数据

方法用途：

* 统计玩家在游戏中的登陆、账号切换操作，游戏的每日 /周/月活跃人数、  
  登陆次数/频次、留存数据等重要数据均通过这个方法统计。
* 每次登陆后 accountId、 serverId 信息缓存至本地，其他后续的方法调用使  
  用到这几个参数时，均使用本地缓存的值来报送。
* 当玩家有登陆、切换账号操作时调用 setLoginWithAccountID 方法。

接口说明：

方法接口： setLoginWithAccountID(String accountId);

参数说明：

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 参数名 | 是否必填 | 参数类型 | 参数长度 | 说明 |
| AccountId | 是 | 字符串 | 最长64 | 游戏帐号 |

示例代码：

ReYunChannel.*setLoginSuccessBusiness*("liwei11121");

1. 统计玩家的充值数据

方法用途：

* 在玩家在游戏中充值成功后，进行统计充值数据，所有付费相关分析的数据报表均依赖此方法。
* 当系统通过不同形式赠送虚拟货币给玩家时，调用此方法来记录系统赠送的虚拟币数据，当 paymentType 为 FREE 时，系统认为是系统赠送的，不会计算到当天的收入中。

使用方法：

* 在玩家充值成功后调用 setPayment 方法。

接口说明：

方法接口：setPayment(String transactionid,

PaymentType paymenttype, CurrencyType currencytype,

**float** currencyamount)

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 参数名 | 是否必填 | 参数类型 | 参数长度 | 说明 |
| Transactionid | 是 | 字符串 | 最长64 | 流水号 |
| PaymentType | 是 | 枚举类型 | - | 支付类型 |
| currencytype | 是 | 枚举类型 | - | 货币类型 |
| currencyamount | 是 | 浮点型 | 最长16 | 支付的真实货 币的金额 |

示例代码：

ReYunChannel.*setPayment*("liushuihao", PaymentType.*APPLE*,

CurrencyType.*CNY*, 1200);

1. 统计玩家的自定义事件

方法用途：

* 开发者可以自由的统计玩家在游戏内的任意用户行为，例如打开某个面板，点击某个 Button，参与某个活动等。
* eventName 只能是合法的字符，包括中文、英文字母、数字和下划线。
* 开发者调用此方法后，即可在热云的游戏运营支撑平台使用多维分析的强大功能。

使用方法：

* 在您希望进行用户行为统计的地方，调用 setEvent 方法。
* 除了开发者可以自定义 eventName 以外，还可以通过 extra 参数以字典的格式来记录更多信息，例如一款德州 Poker 游戏，定义了 eventName 为一盘结束，那么您可以同时记录牌型、下注次数、同桌牌友、输赢筹码等数据。
* 自定义事件上限为十个种类。

接口说明：

方法接口：setEvent(final String eventName);

参数说明：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 参数名 | 是否必填 | 参数类型 | 说明 |
| EventName | 是 | 字符串 | 自定义事件的名称 |

示例代码：

ReYunChannel.*setEvent*("cesh1i");

1. 退出 **sdk**

方法用途：应用退出时释放 sdk 占用资源。

使用方法：

* 在程序退出时候调用 exitSdk 方法。

接口说明：

方法接口： exitSdk();

参数说明：无参数

示例代码：

ReYunChannel.exitSdk();

1. 技术支持

如果您有任何问题，我们的技术支持工程师会第一时间给您提供帮助，  
可以通过如下方式联系：

* 技术支持邮箱： [support@reyun.com](mailto:support@reyun.com)
* 技术支持 QQ： 2509398153
* 技术支持电话： 150 3555 4141