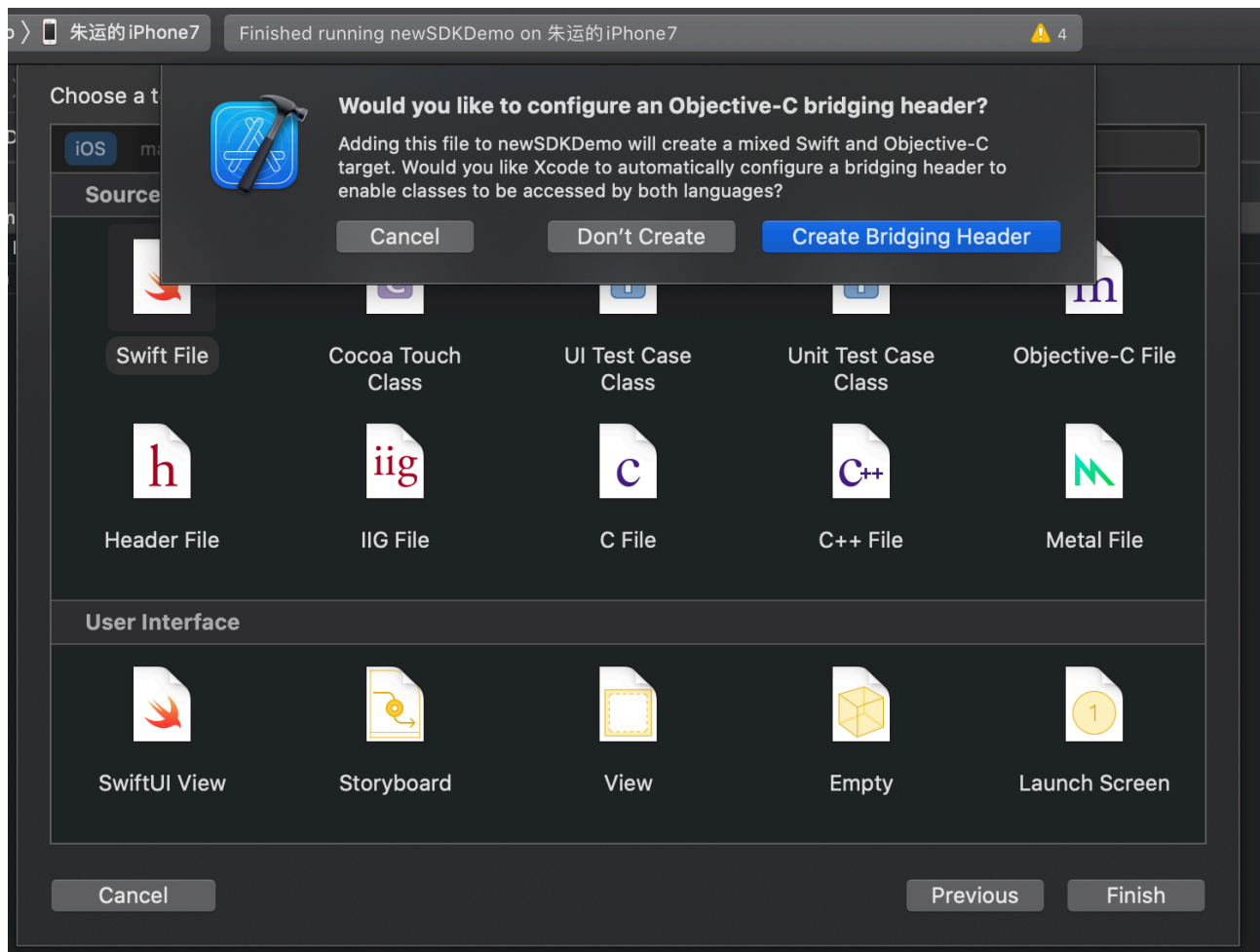
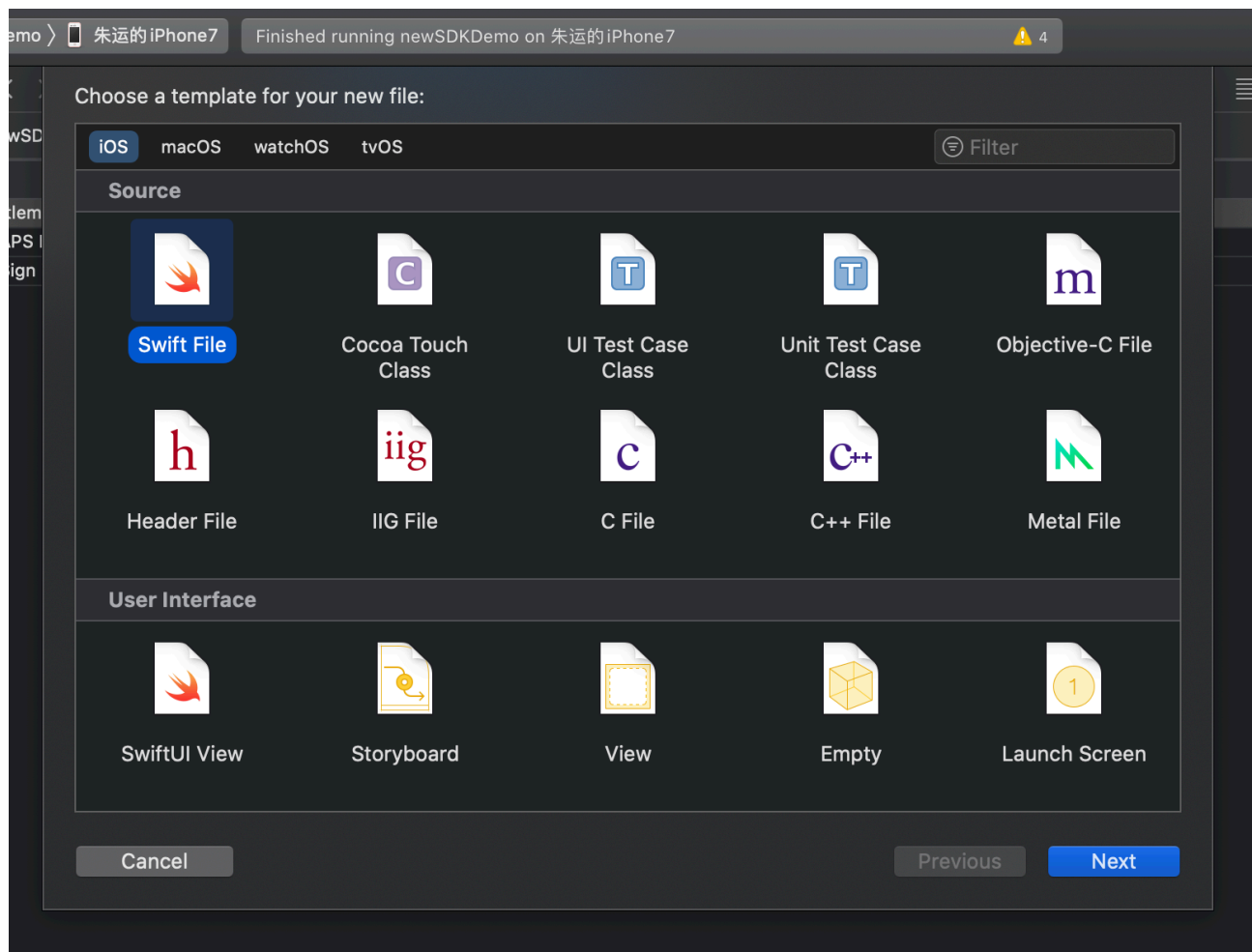
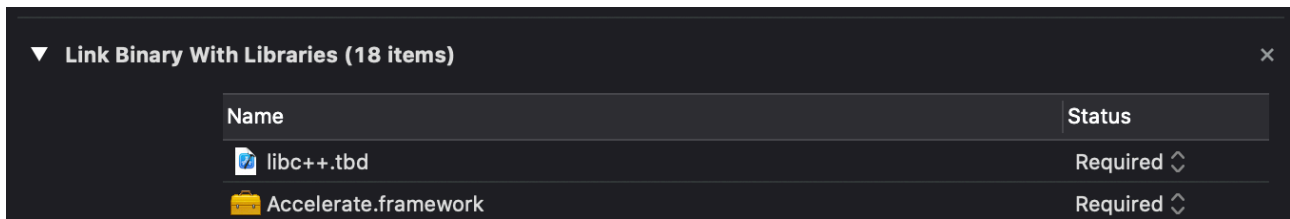


1,添加swift桥接文件



2新增系统库



```
///当前角色是否填写了信息,yes表示已经填写,NO表示没有填写(请正确调用
Andinhhighspiritsofficers接口才能正确获取该信息)
-(BOOL)hadBindMessage;
///填写信息界面
-(void)showBindMessage;
///暂不填写按钮 返回操作
/*
    点击(暂不填写)使用通知来接收当前是正式服还是测试服,可参考demo
    [[NSNotificationCenter defaultCenter] addObserver:self
    selector:@selector(notiAction:) name:YNNOTI object:nil];
    -(void)notiAction:(NSNotification *)noti{
        NSLog(@"noti = %@",noti.userInfo);
        "is_formal" = 0;是否为正式服: 1是, 0否
    }
*/
```

4/26号

Info.plist配置广告权限

Privacy - Tracking Usage Description 是否允许使用广告跟踪功能

添加系统库

AppTrackingTransparency.framework

添加字体

在Info.plist配置

```
<key>UIAppFonts</key>
<array>
    <string>UTM_AVO.TTF</string>
</array>
```

角色打点(必接)

```
//事件统计
/*
事件类型
level_up 玩家升级
role_completed 到达角色页面。 (cp 到达角色页面打点)
game_completed 进入游戏打点。 (cp 进入游戏主城后打点)
game_login_completed sdk登陆完成后，点击游戏界面的 登陆游戏按钮打点 (cp打点)
例子:
[[NIK NKStart] eventRecordBeginsWithRoleid:当前的角色id serverid:当前的服务器id eventName:事件名称 count:如果当前事件有数量单位就传当前的值，如果没有单位值请传空值];
*/

-(void)eventRecordBeginsWithRoleid:(NSString *)roleid serverid:(NSString *)serverid eventName:(NSString *)event count:(NSString *)count;
```

