

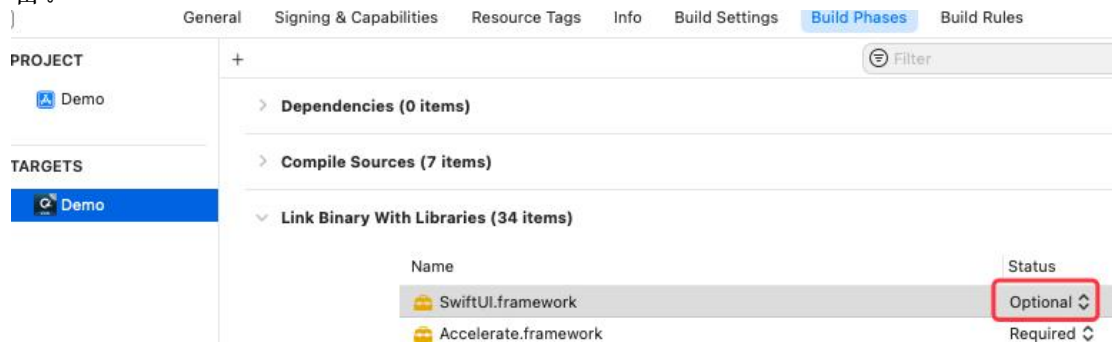
# iOS-SDK接入文档之Firebase数据篇

## 引入 SDK 文件

拖入 SDK 文件夹下 FirebaseAnalytics 文件夹下的相关 framework 并选择正确的 target。



firebaseSDK9.1.0及以上版本需要在target->Build Phases->Link Binary With Libraries加入系统依赖库SwiftUI.framework并设置为可选以兼容iOS12及以下设备。



包含 UnityFramework 动态库特别说明:

Analytics 文件夹下.framework 文件均为静态库, TargetMembership 需要关联到 UnityFramework;

.bundle 资源文件 TargetMembership 需要关联到 Unity-iPhone。

## 接入工程配置

### 1. 获取 iOS 应用的配置文件

1.1 登录 Firebase, 然后打开您的项目。



1.2 点击 并选择项目设置。

1.3 在您的应用卡片中, 从列表中选择您需要为其获取配置文件的应用的软件包 ID。

1.4 点击  GoogleService-Info.plist。

1.5 把 plist 文件放在 xcode 工程根目录下

注:没有引入此 plist 文件 xcode 工程会异常崩溃

## SDK 内部已经投递事件(接入方无需再处理)

Firebase SDK 内部已经投递安装、启动、购买(包括订阅和续订)、崩溃、更新等事件，本 SDK 内已投递事件：

1. 注册事件：kFIREEventSignUp;
2. 登录事件：kFIREEventLogin。

若需投递其他事件需要游戏在适当的时机调用下面的投递自定义事件接口进行事件投递。

附firebase官方自动收集事件官方文档：

[Firebase自动收集事件](#)

## 接口调用

引入 REDeLoginKit.h

```
#import <JYouLoginKit/REDeLoginKit.h>
```

## 初始化

**\*\*建议在初始化 SDK 时同时调用此方法初始化 firebase。 \*\***

```
/** 开始初始化 */  
+ (void)configFireBase;
```

调用代码示例：

```
[REDeLoginKit configFireBase];
```

## 投递自定义事件接口

```
/** 统计任意事件 eventname:事件名 paramDict:统计参数 */  
+ (void)logEventWithName:(NSString *)eventName  
    andWithParam:(NSDictionary *)paramDict;
```

## 投递虚拟货币收入事件接口

```
/** 统计虚拟货币收入 */  
+ (void)logGetVirtualCurrencyWithCurrencyName:(NSString *)currencyName  
    andWithValue:(NSString *)value;
```

## 投递加入群组事件接口

```
/** 统计加入群组 */  
+ (void)logJoinGroupWithGroupId:(NSString *)groupId;
```

### 投递角色升级事件接口

```
/** 统计角色升级 */  
+ (void)logLevelUpWithLevel:(NSString *)level  
    andWithCharacter:(NSString *)character;
```

### 投递虚拟货币支出事件接口

```
/** 统计虚拟货币支出 */  
+ (void)logSpendVirtualCurrencyWithItemName:(NSString *)itemName  
    andWithVirtualCurrencyName:(NSString  
*)currencyName  
    andWithValue:(NSString *)value;
```

### 投递开始学习事件接口

```
/** 统计开始学习 */  
+ (void)logTutorialBegin;
```

### 投递学习结束事件接口

```
/** 统计学习结束 */  
+ (void)logTutorialComplete;
```