

Unity接入文档 appsflyer篇

一、依赖及文件配置

1. 修改 mainTemplate.gradle 文件

在 dependencies 里面添加如下代码

```
dependencies {  
    //appsflyer  
    api 'com.appsflyer:af-android-sdk:6.8.2'  
    api 'com.android.installreferrer:installreferrer:2.2'  
}
```

2. AndroidManifest文件配置

```
<!--注意 value直接写在这里，不能使用@string/xxx的方式 -->  
<meta-data  
    android:name="DEV_KEY"  
    android:value="替换为在Appsflyer后台申请的Dev_Key"/>
```

二、接口调用（按需接入）

SDK内部已经投递的事件（无需再处理）

注册 事件名: af_complete_registration

登陆 事件名: af_login

google 内购支付 事件名: af_purchase

google内购支付事件的货币单位、金额是从支付接口参数获取的：

```
orderInfo.amount = 0.99;    // double类型  
orderInfo.currency = "USD"; // USD为货币单位
```

1. 自定义事件投递接口

调用方法：

```
public void appsFlyerEvent(string eventName, Dictionary<string, string> eventParams)
```

eventName 事件名

parameters 事件参数，可为 null

2. 获取AppsFlyer归因数据

获取AppsFlyer的渠道归因数据，需要重写QuickSDKListener中下面的虚方法，回调内容详见[AppsFlyer文档](#)

```
public virtual void onConversionDataSuccess(Dictionary<string, string> dataMap){  
  
}  
  
public virtual void onConversionDataFail(string s){  
  
}  
  
public virtual void onAppOpenAttribution(Dictionary<string, string> dataMap){  
  
}  
  
public virtual void onAttributionFailure(string s){  
  
}
```