

Firebase Unity-Android接入指南

一、创建Firebase项目，获取google-services.json文件

1. 登录[Firebase控制台](#)
2. 添加项目 或 选择现有项目
3. 添加应用：

在项目概览页面的中心位置，点击 **Unity** 图标 (📱) 以启动设置 workflows。

4. 填写包名、别名，选择**注册应用**



☒ 注册为 Android 应用

Android 软件包名称 ?

com.test

应用别名 (可选) ?

test

注册应用

5. 然后一直下一步直到最后**前往控制台**

× 将 Firebase 添加到您的 Unity 应用

- ✓ 注册应用
- ✎ 下载配置文件
- ✎ 添加 Firebase SDK
- 4 后续步骤

大功告成！

请务必查看[文档](#)，了解如何开始使用想要用在应用中的每个 Fir

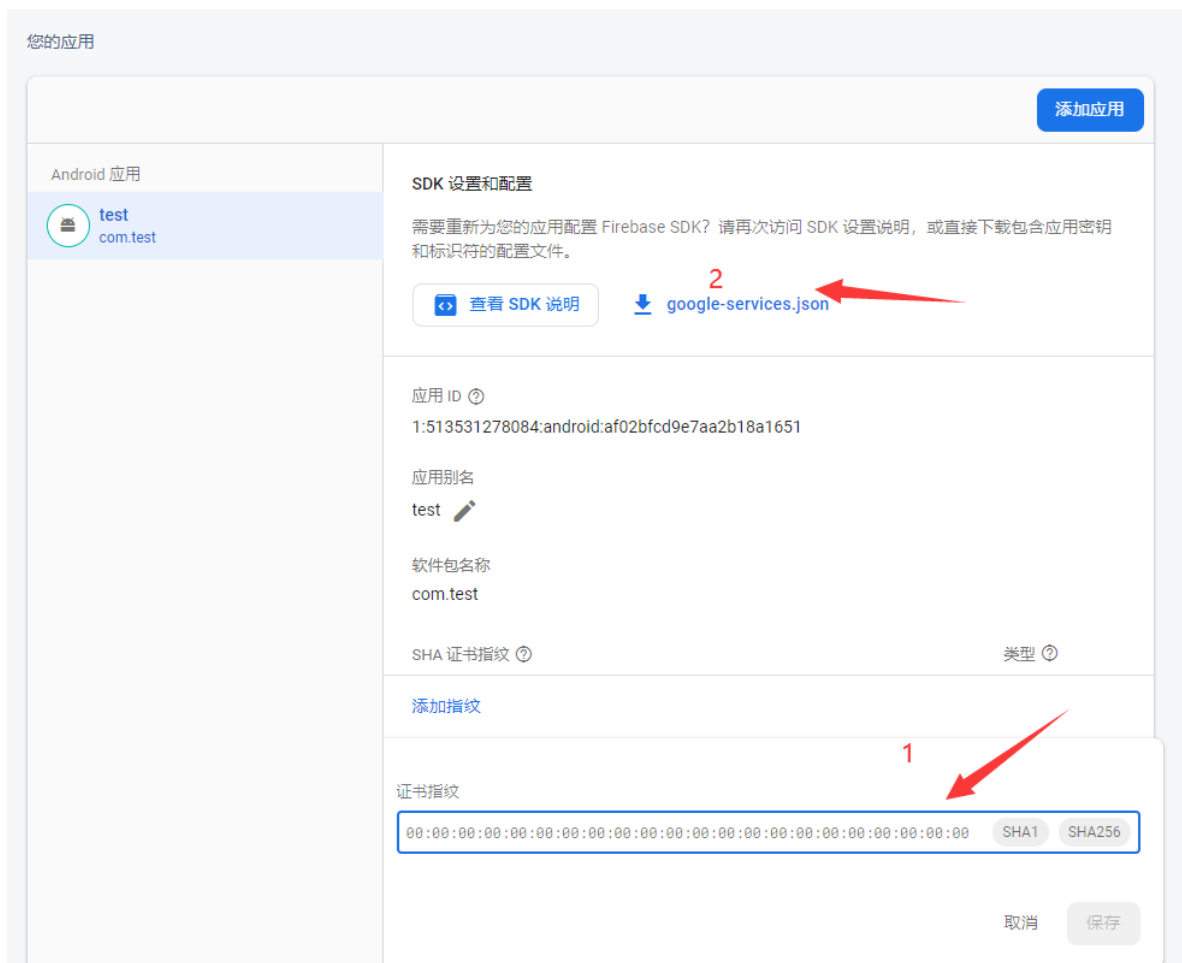
您还可以浏览 [Firebase 应用示例](#)。

或者，继续访问控制台以浏览 Firebase。

[上一步](#)

[继续前往控制台](#)

6. 在控制台 注册的应用里**添加应用签名的sha1**，然后下载**google-services.json**文件



二、Firebase引入Unity工程

1. 拷贝google-services.json文件

打开 Unity 项目的 **Project** 窗口，然后将 `google-services.json` 文件拷贝到 `Assets` 文件夹中

2. 将Firebase Package导入Unity

- 下载[firebase unity sdk](#)
- 选择Unity **Assets > Import Package > Custom Package**将SDK文件中的Firebase Package导入 Unity
- 默认只需要导入 `FirebaseAnalytics.unitypackage`，根据需求导入其他package

3. 在"Import Unity Package"窗口中，点击 Import。

三、事件上报接口

1. SDK自动记录的事件

注册, 事件名: sign_up, 参数: uid、name、method

登录, 事件名: login, 参数: uid、name、method

2. 事件上报接口 (选接)

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

eventName 事件名称

eventParams 事件参数, 可为 null

四、Firebase推送配置 (按需接入)

在AndroidManifest添加下面配置

```
<!-- Firebase接收消息service -->
<service
    android:name="com.quickgame.android.sdk.firebase.HWFirebaseMessagingService"
    android:exported="false">
    <intent-filter>
        <action android:name="com.google.firebase.MESSAGING_EVENT" />
    </intent-filter>
</service>
```