

# 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:6.17.3'  
    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

### 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

#### 支付上报调用示例

```
Dictionary<string, string> dictionary = new Dictionary<string, string>();  
dictionary.Add("af_order_id", "123123132"); //游戏订单号  
dictionary.Add("af_currency", "USD"); //货币单位  
dictionary.Add("af_revenue", "1.99"); //价格  
dictionary.Add("af_content_id", "1001"); //商品id  
QuickSDK.GetInstance().appsFlyerEvent("af_purchase", dictionary);
```

## 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){  
  
}
```

## 3. 记录广告收入事件

调用方法

```
void afLogAdRevenue(string monetizationNetwork, string mediationNetwork, string  
currencyIso4217Code, double revenue,  
Dictionary<string, string> additionalParams);
```

参数：

**monetizationNetwork** 广告商名称

**mediationNetwork** 广告中介商名称，必须传入[官方文档][<https://dev.appsflyer.com/hc/docs/android-sdk-reference-appsflyerlib#mediationnetwork>]的name字段名称，并且是全大写字母

**currencyIso4217Code** 广告收入事件货币代码，例如：USD

**revenue** 广告收入事件金额

**additionalParams** 附加参数