

GATA SDK for Android

release v3.9.2

本文档描述了应用程序中集成 GATA SDK 所需必要信息。

集成

Android GATA SDK 分为国内版(base)和海外版(oversea)两个版本，其中海外版本用于 Google Play 商店的应用使用。

国内版本导入 国内版本文件下所有文件必须全部导入
海外版本导入 海外版本文件下所有文件必须全部导入

AndroidManifest 配置

权限配置

```
// 获取网络信息状态权限
<uses-permission android:name="android.permission.ACCESS_NETWORK_STATE" />
// 网络权限
<uses-permission android:name="android.permission.INTERNET" />
// 获取当前 WIFI 连接信息权限
<uses-permission android:name="android.permission.ACCESS_WIFI_STATE"/>
// * 获取设备信息权限
<uses-permission android:name="android.permission.READ_PHONE_STATE" />
// * 网络定位权限
<uses-permission android:name="android.permission.ACCESS_FINE_LOCATION"/>
// * GPS 定位权限
<uses-permission android:name="android.permission.ACCESS_COARSE_LOCATION"/>
```

PS: 带 * 号权限海外 Google Play 发行的应用或游戏无需配置。

基本数据配置

- 游戏 appId 配置

```
<meta-data android:name="gata_appId" android:value="your app id"/>
```

appId 由盖娅数据平台提供，请查看数据 SDK 接入的通知邮件。

- 渠道参数配置

```
<meta-data android:name="gata_channel" android:value="test"/>
```

参数固定，无需修改，必须配置。

- 同盾参数配置

```
<meta-data android:name="PARTNER_CODE" android:value="gaeamobile"/>
```

海外版本无需配置；国内版本必须配置，参数固定。

若由好接 SDK 出包的国内游戏，此参数如上设置无需更改；若为海外游戏，渠道参数视具体的渠道包而定，Google Play 上架的渠道配置成“GooglePlay”。

初始化

设置是否获取设备信息（海外必接）

```
GATAAgent.setCollectDeviceInfo(boolean isGet);
```

isGet 为 true 获取，false 不获取，默认为获取，海外 Google Play 版本必须设置为 false，该接口必须在 initGATA 之前配置。

设置是否获取 Android ID

```
GATAAgent.setCollectAndroidID(boolean isGet);
```

isGet 为 true 获取，false 不获取，默认为获取，该接口必须在 initGATA 之前配置。

设置是否获取地理位置信息

```
GATAAgent.setCanLocation(boolean canLocation);
```

canLocation 为 true 时获取定位，false 时不获取，默认为不获取；该接口必须在 initGATA 之前配置，海外 Google Play 游戏若无定位功能无需调用。

SDK 初始化（必接）

在 Activity 的 onCreate 周期方法中调用此接口。

```
GATAAgent.initGATA(Activity context);
```

参数	类型	描述
context	Activity	上下文对象 (必填)

~~全局 Application 配置（废弃）~~

```
GATAAgent.initApplication(Context context);
```

定义游戏的 Application，并在 onCreate 生命周期中调用该方法。

~~基本信息配置（废弃）~~

```
GATAAgent.initContext(Context context, GATACountry country, boolean canLocation);
```

在 Activity 的 onCreate 方法中调用此接口，初始化当前上下文对象 context，第一个参数为当前上下文对象 context，第二个参数表示区域，第三个参数表示是否开启定位功能。

海外 Google Play 游戏若无定位功能需将 canLocation 参数设置为 false 来禁用定位收集。

~~页面统计周期接口（废弃）~~

```
Activity.onResume() 方法调用 GATAAgent.onResume();  
Activity.onPause()   方法调用 GATAAgent.onPause();  
Activity.onStart()   方法调用 GATAAgent.onStart();  
Activity.onStop()    方法调用 GATAAgent.onStop();  
Activity.onDestroy() 方法调用 GATAAgent.onDestroy();
```

用户角色统计

平台用户登录（必接）

平台（渠道）用户登录或者注册成功后调用此接口：

```
GATAAgent.gaeaLogin(String userId);
```

参数	类型	描述
userId	String	用户平台账号，为平台登录用户唯一标识。

游戏角色创建（必接）

```
GATAAgent.roleCreate(String roleId , String serverId);
```

参数	类型	描述
roleId	String	用户角色 ID（必填）
serverId	String	分服 ID（必填）

游戏角色登录（必接）

```
GATAAgent.roleLogin(String roleId, String serverId, int level);
```

参数	类型	描述
roleId	String	用户角色 ID（必填）
serverId	String	分服 ID（必填）
level	int	等级标识

游戏角色登出（必接）

```
GATAAgent.roleLogout();
```

PS：若游戏内或者渠道 SDK 中有切换账号功能，则必接

游戏角色升级（必接）

```
GATAAgent.setLevel(int level);
```

参数	类型	描述
level	int	等级标识

注册 deviceToken 接口（必接）

有远程推送功能此接口为必接。

```
GATAAgent.registDeviceToken(String deviceToken);
```

参数	类型	描述
----	----	----

deviceToken	String	推送功能中能够唯一标识特定的设备下的特定 APP 的 registrationToken（必填）
-------------	--------	--

自定义事件

```
GATAAgent.setEvent(String eventName);
GATAAgent.setEvent(String eventName, String value);
GATAAgent.setEvent(String eventName, HashMap<String, String>);
```

参数	类型	描述
eventName	String	事件标识（必填）
value	String	自定义事件内容
parameters	HashMap	自定义事件内容 HashMap

计时事件

计时事件用于统计事件的时长，且计时事件必须要 begin 和 end 成对调用才生效。

```
GATAAgent.beginEvent(String eventName);
// ...
GATAAgent.endEvent(String eventName, HashMap<String, String> parameters);
```

参数	类型	描述
eventName	String	事件标识（必填）
parameters	HashMap	自定义事件内容 HashMap

自定义错误信息上报

```
GATAAgent.setError(String errorLog);
```

参数	类型	描述
errorLog	String	错误日志（必填）

检查网络状态接口

```
GATAAgent.checkNetworkStatus(List<String> ipList);
```

参数	类型	描述
ipList	List	需要检测的 ip 列表（必填）

服务器日志接入辅助接口

获取游戏版本（appVersion 字段）

```
GATAAgent.getVersionName();
```

获取渠道（channel 字段）

GATAgent.getChannel();

获取游戏Id (appId 字段)

GATAgent.getAppId();

是否初始化成功

GATAgent.isInitialized();

根据返回的 boolean 类型判断初始化是否成功。

充值接口 (已废弃)

GATAPay.onRecharge(String transactionId, String goodsId, String currencyAmount, String currencyType,String payChannel, **int** orderStatus);

PS: 充值务必走后台上报，不通过此接口。

参数	类型	描述
transactionId	String	交易订单号（必填）
goodsId	String	商品名称（必填）
currencyAmount	String	充值金额（必填）
currencyType	String	货币类型（必填）
payChannel	String	支付渠道
orderStatus	int	交易状态（必填）0 - 成功，1 - 失败