

赚金项目SDK的demo

版本	版本内容	时间
1.0.0	基础版本	2002-03-05

1.0.0版本

1.初始化数据

在main.ts中，初始化对应数据
initData()中，根据具体初始化对应的数据；

a. 初始化sdk,获取app配置

AppSdk.l.init();

返回的数据如下：

```
{
  "w": 1080, // 宽
  "h": 1920 // 高
  "versionName": ""
  "channel": ""
  "pangolin": "123456"
  "adnet": "123456"
}
```

获取对应的值： AppSdk.l.versionName; 具体参考 BaseAppSdk.ts;

b.关闭启动屏

防止更新游戏资源是出现黑屏，在游戏启动时调用： AppSdk.l.hideSplash();

c.预加载视频广告

AdManager.l.init()

d.获取红包配置 初始化数据

await RedpacketModel.l.Init();

e./**初始化摇一摇的数据 */

await ShakeModel.l.init()

二。数据统计部分

这部分的具体需求点可以联系运营，根据运营需求上报。

a.TeaSdk.l.dot(key:string,value?: string)

key 打点唯一的key

value 打点的事件描述
b.上报热云的打点
TrackingSdk.l.dot(key:string)
key 打点的唯一key 例如: event_1 ...

三.Android 系统相关

- a.调用震动 AppSdk.l.vibrate()
- b.获取app配置, 在上面初始化sdk中已经获取。

四.广告部分

广告部分主要包含: 全屏视频, 信息流广告, 激励视频, 插屏广告, banner广告。

具体的使用的demo中已经有对应的事例。

五.打开通用的相关页面

- a. 打开提现的页面

AppSdk.l.withDrawal();

- b.打开签到

AppSdk.l.personal(1);

- c.打开个人中心

AppSdk.l.personal(0);

- d.邀请界面

AppSdk.l.invitation()

- e.意见反馈

AppSdk.l.feedback();

- f.如果游戏中有关关卡的需求, 通过以下接口通知到SDK

AppSdk.l.currentShut(level:number);

六.红包相关部分

使用红包功能之前, 需要先初始化数据, 拉去红包的配置文件的地址;

在demo的RedpacketModel.ts文件中,

- 1.RedpacketModel.l.init();获取红包的配置数据

数据的格式[{id:1,per:1:cash:100}...], 类似这样的,

id: 按顺序取对应的红包配置,

per:触发的概率, 如果触发了, 就弹出红包领取的界面, 看广告后通过

RedpacketModel.l.addCoin()获取对应的红包金币奖励;

- 2.RedpacketModel.l.getTotalCoin()是获取总总金币数量。也可以作为刷新金币数量的接口;

- 3.RedpacketModel.l.minWithDrawal() 获取当前最低提档, 可以作为提醒玩家提现下一档;

七.摇一摇功能

配置表运营配置好，游戏中去动态获取如ShakeModel.ts
里面有对应获取配置， 以及根据配置算每次摇一摇的结果
TestScene.ts中做了对应的处理