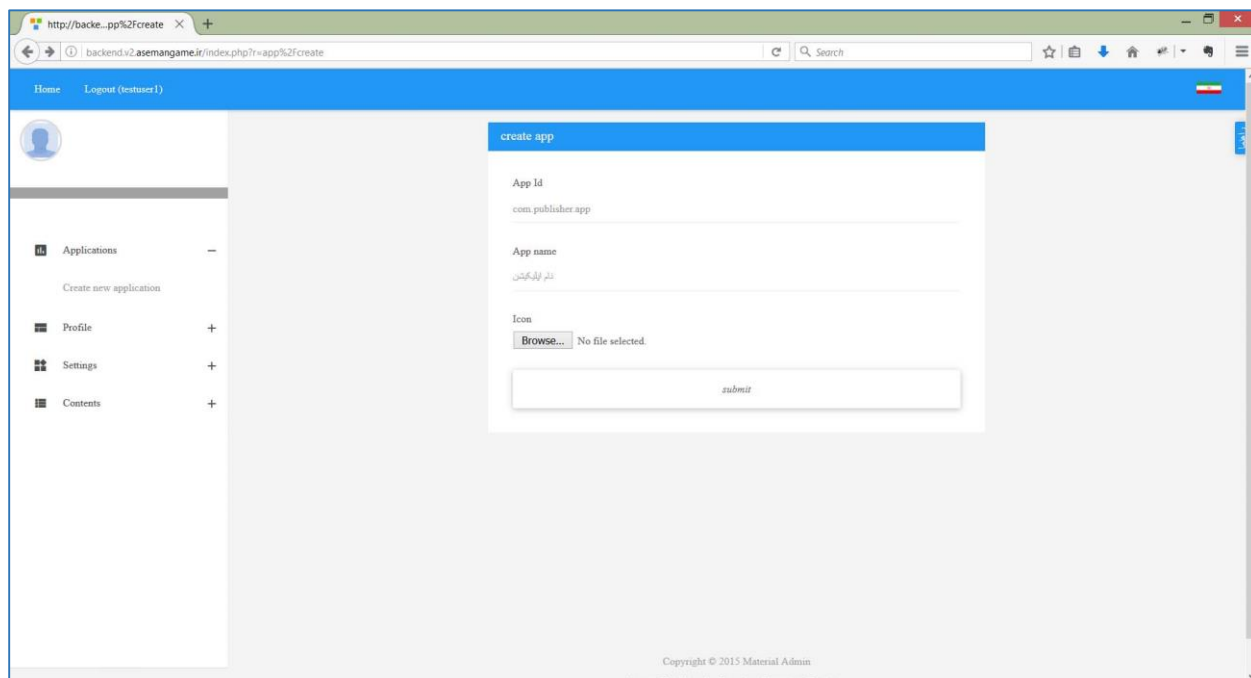


بسمه تعالی

آموزش استفاده از ابرینگ در یونیتی

نسخه 1.0

- 1- در مرحله اول با ورود به سایت <http://backend.v2.asegame.ir> اقدام به ثبت نام به عنوان یک توسعه دهنده کنید :
- 2- بعد از ثبت نام و لاگین به پانل توسعه دهنده ، اولین صفحه ای که با آن مواجه خواهید شد صفحه ای است که در جهت تکمیل اطلاعات توسعه دهنده ، بوجود آمده است
- 3- در این مرحله در سمت چپ ، پانلی میبینید که لیست اپلیکیشنهای ثبت شده توسط توسعه دهنده در آن قرار دارد . ولی اکنون خالی است . برای بوجود آوردن یک اپلیکیشن جدید ، بر روی **Create new application** کلیک کنید :
- 4- صفحه **create app** ظاهر میشود .



در این صفحه 3 ایتم برای پاسخگویی وجود دارد :

a. App id

App id به شکل **String** است و مشخص کننده نام ثبت شده اپلیکیشن بر روی زیر ساخت گیم هاب است . این نام ، غیر قابل تغییر بوده . در صورت نیاز به تغییر باید اپلیکیشن و تمامی اطلاعات آن را از گیم هاب حذف کرده و یک محصول جدید بسازید . بنابر این دقت کنید تا نام انتخابی مناسب باشد. اگرچه این نام در اپلیکیشن و سایت هیچ

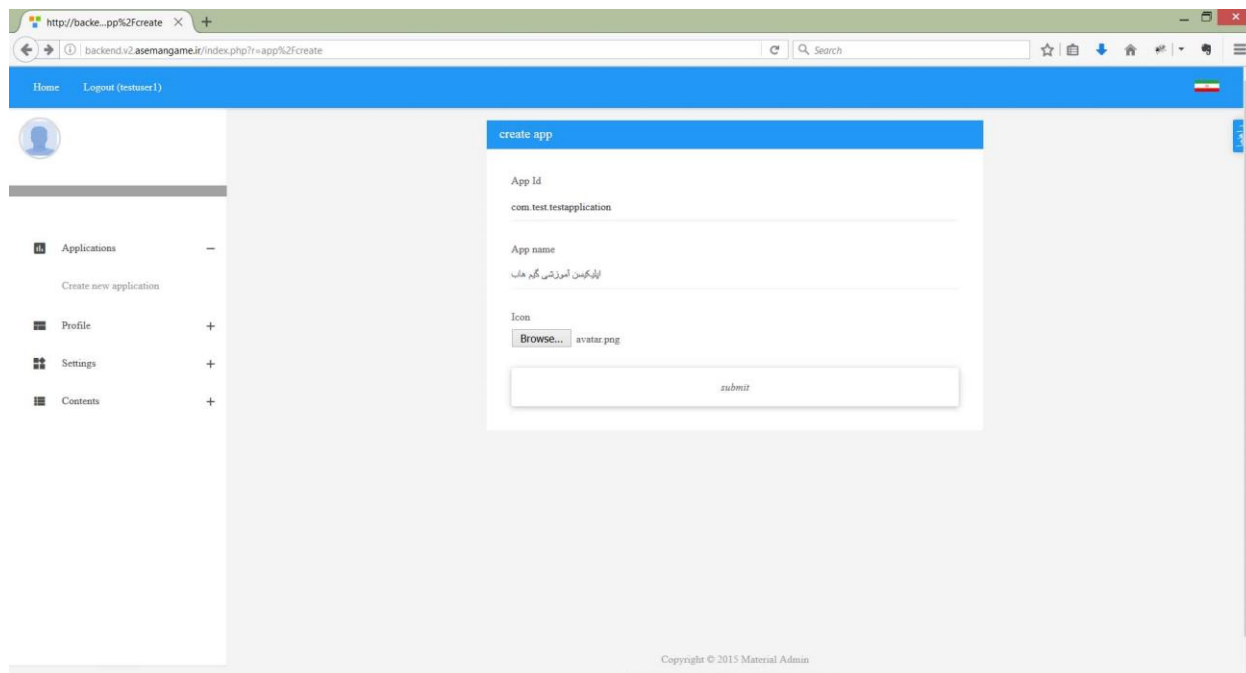
گاه نمایش داده نمیشود ولی به عنوان پارامتر بسیار مهم در تعدادی از API ها حضور دارد.

b. App Name

نام اپلیکیشن در گیم هاب است که البته فقط برای نمایش در پانل های گیم هاب و سایت های مربوطه استفاده میشود.

c. ICON

آیکون اپلیکیشن در پانل های گیم هاب را مشخص میکند



اطلاعات به صورت نمونه پر شده است

5- در نهایت برای تایید نهایی و ثبت اپلیکیشن ، دکمه **Submit** را میزنیم. بعد از **submit** اپلیکیشن صفحه زیر پدیدار میشود که نشان دهنده ثبت شدن اپلیکیشن است :

The screenshot shows the GameHub App Dashboard. The top navigation bar includes links for Publisher home, Application dashboard, App frontend view, Publisher frontend view, and Logout (testuser1). The main content area is divided into several sections:

- SDK Downloads:** Simple to use SDK for all popular platforms: iOS, Android, Apple, and Windows. Includes a "VIEW DETAILS" button.
- Sample APPS:** Step by step tutorial to create apps in different platforms using gamehub: iOS, Android, Apple, and Windows. Includes a "VIEW DETAILS" button.
- Free by gamehub:** Completely free, simple, and ready to use apps to promote your application. Includes a "VIEW DETAILS" button.
- Documents:** Documents to find how to use gamehub:
 - What is gamehub?(video trailer)
 - Backend help as online doc
 - Backend help as pdf
 - webservice help as online document
 - webservice help as pdf
 - android sdk tutorial as pdf
 - android sample app as video
 - webservice sdk tutorial as pdf
 - html5 sample app as video
 - javascript sample app as video
 - ios sdk tutorial as pdf
 - ios sample app as video
- required:** A list of required assets with their status:
 - application name: ✓
 - application icon: ✓
 - application banner (265x130): ✗
 - application banner (1200x400): ✗
 - application thumbnail 1 (600x400): ✗
 - application thumbnail 2 (600x400): ✗
 - application thumbnail 3 (600x400): ✗
 - About us: ✗
 - Contact us: ✗
 - Mobile number: ✗
- Analytic:** A dashboard showing key metrics:
 - INVENTORY:** 5,200 (50% Increase in 30 Days)
 - MENTIONS:** 92,050 (20% Increase in 30 Days)
 - DOWNLOADS:** 114,381 (70% Increase in 30 Days)
 - DIRECT MESSAGES:** (button)

در این حالت اپلیکیشن آماده سرویس دهی میباشد .

از اینجا به بعد میتوان با کمک سرویسهایی که گیم هاب ارائه میکند اقدام به استفاده از این سرویس ها کرد. برای استفاده از این سرویسها ، میتوان از داخل اپلیکیشن اقدام کرد و یا از طریق پانل Test نحوه ارسال دستورات به سرور را بررسی کرده و پاسخ سرور را مشاهده نمود

مدل پیاده شده در این SDK بر اساس رویدادها است. در این روش، اپلیکیشن، یک فرمان را ارسال میکند و منتظر پاسخ نمیماند. هر موقع که پاسخ از سمت سرور آماده و ارسال شد، توابع معرفی شده برای پاسخگویی، فراخوانی میشوند. بجه عنوان نمونه:

```
public void register()
{
    Gamehub.Instance.OnRegisterSuccessful += success;
    Gamehub.Instance.OnRegisterFail += fail;
    Gamehub.Instance.OnregisterConnecttoserverFail += noconnect;
    Gamehub.Instance.register(username, password, app_id);
}
```

در این قسمت، به SDK اعلام شده که هرگاه سرور در مورد درخواست ثبت نام پاسخ مثبت داد (OnRegisterSuccessful)، فانکشن success هم فراخوانی شود. معمولاً در این فانکشن، در یک DialogBox ورود بازیکن به بازی را خوشامد گفته و یا او را وارد محیط بازی میکنند. از دیگر فرایندهای این مرحله اجرای بخش آموزشی اپلیکیشن یا بازی است که با نمایش آن، مراحل و منوها و نحوه بازی به او نمایش داده میشود.

همچنین در صورتی که پاسخ سرور به اجرای درخواست ثبت نام به هر دلیل منفی بود فانکشن fail فراخوانی شود. رفتار معمول در این فانکشن باید نمایش دلیل خطا که معمولاً وجود یوزر دیگری به این نام است باشد و از یوزر درخواست شود که برای ثبت نام، از نام کاربری دیگری استفاده کند.

و اگر در حین دریافت پاسخ از سرور اتصال اینترنتی قطع شد، فانکشن noconnect فراخوانی شود. در این حالت با اعلام این موضوع به کاربر به اطلاع او رسانده میشود که به دلیل مشکل اتصال به اینترنت، خواسته او قابل اجرا نیست.

```
void success(string str)
{
    Debug.Log("success=" + str);
}
```

```
void fail(string str)
{
    Debug.Log("fail=" + str);
}
```

```
void noconnect(string str)
{
    Debug.Log("noconnect=" + str);
}
```

مقدمات استفاده از گیم هاب

برای استفاده از گیم هاب ، هر یوز باید حتما در ابتدا ثبت نام کند . بعد از ثبت نام ، یه کد به نام **Token** به هر یوزر نسبت داده میشود که از این به بعد میتواند با ارسال این توکن در تمامی درخواستها ، به سرور اعلام کند که درخواست از طرف چه کسی و برای چه اپلیکیشنی ارسال شده است .

ثبت نام درگیم هاب:

```
Gamehub.Instance.register(username, password, app_id);
```

در صورتی که نام منحصر به فرد باشد و ثبت نام با موفقیت تکمیل شود ، رویداد **OnRegisterSuccessful** فراخوانی میشود . **Token** جدید از طریق **UserData.token** قابل دستیابی خواهد بود

برای نمونه در این قسمت یک متغیر را بر روی سرور مشخص میکنیم و مقادیر آن را در اپلیکیشن خود میخوانیم . کاربرد این روش در شرایطی است که شما نیاز به اطلاع رسانی به همه اپلیکیشن های خود را دارید . مثلا قرار دادن اخبار یا ورژن فعلی برنامه خودتان .

برای این منظور ابتدا از قسمت سمت چپ ، از قسمت **app** وارد قسمت **List** میشویم :

App Dashboard

SDK Downloads

Simple to use SDK for all popular platforms:

Sample APPS

Step by step tutorial to create apps in different platforms using gamehub:

Free by gamehub

Completely free, simple, and ready to use apps to promote your application

Documents

Documents to find how to use gamehub:

required

application name ✓

application icon ✓

application banner (265x130) ✗

application banner (1200x400) ✗

application thumbnail 1 (600x400) ✗

application thumbnail 2 (600x400) ✗

application thumbnail 3 (600x400) ✗

About us ✗

Contact us ✗

Mobile number ✗

Analytic

INVENTORY

5,200

50% Increase in 30 Days

MENTIONS

92,050

20% Increase in 30 Days

DOWNLOADS

114,381

70% Increase in 30 Days

DIRECT MESSAGES

در این قسمت لیست متغیر های فعلی اپلیکیشن و مقادیر آنها دیده میشود.

App Datas

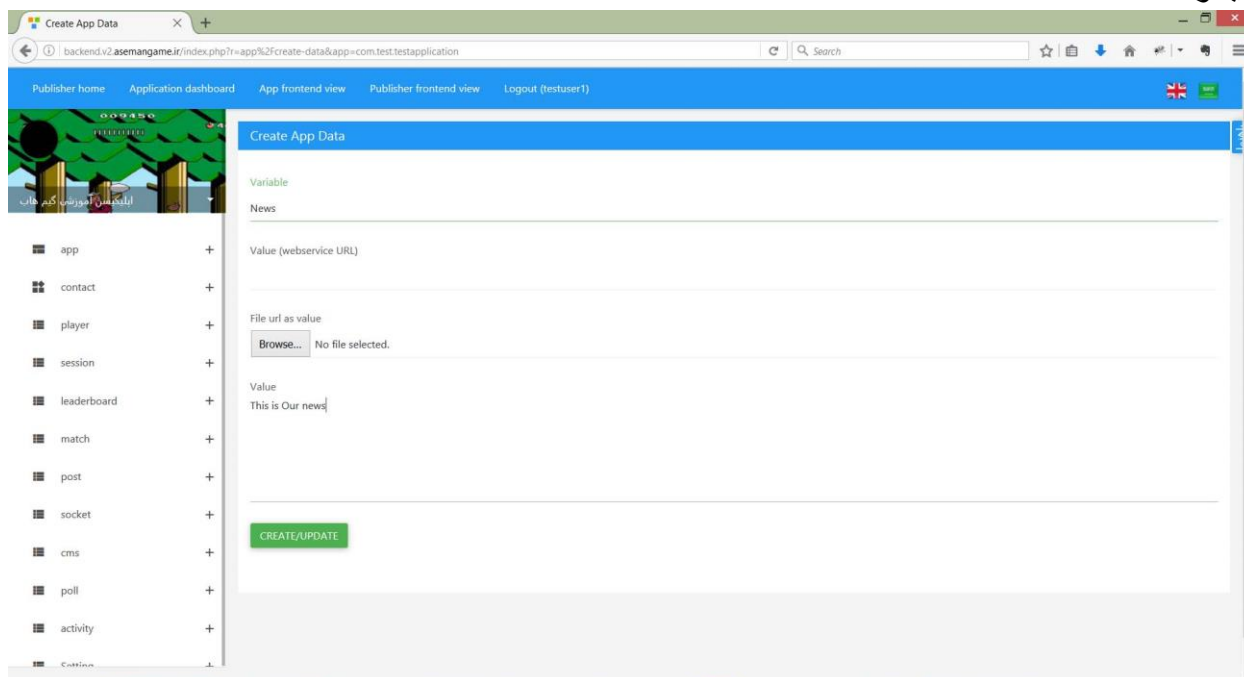
App Datas List

CREATE APP DATA

نمایش 1 تا 2 مورد از کل 2 مورد

#	VARIABLE	VALUE
1	name	اپلیکیشن آموزشی گیم هاب
2	icon	http://shared.v2.asemangame.ir/data/applications/com.test.testapplication/icon.png

در ادامه برای ساخت یک متغیر جدید ، Create App Data را کلیک میکنیم. صفحه زیر دیده میشود :



در این صفحه ، همکنون مشخص شده است که کیدی با نام **News** و با مقدار مشخص شده در **Value** بوجود بیاید . سپس بر روی کلید **Create / Update** کلیک میکنیم.
در این زمان ، این کلید ساخته شده و آماده است . قدم بعدی ، استفاده از این متغیر در برنامه است .
برای این منظور ، از کد زیر در برنامه استفاده میکنیم :

using SimpleGamehub;

```
public void getnews()  
{  
    Gamehub.Instance.AppGet("com.test.testapplication", "News",  
appgetSuccessfull, OnAppGetFail, OnAppGetConnecttoServerFail, false);  
}
```

```
public void appgetSuccessfull(string s)  
{  
    Debug.Log("app get successfull");  
  
    var loginJson = JSONNode.Parse(str);
```



```
    string appnews = loginJson["result"].ToString();
    Debug.Log(appnews);
}

void OnAppGetFail(string s)
{
    Debug.Log(s);
}

void OnAppGetConnectoserverFail(string s)
{
    Debug.Log(s);
}
```