ADok

راهنمای استفاده در نرم افزار Android Studio

فهرست

شروع کار

1. نرم افزار یا بازی خود را در سایت ثبت کنید و کد API را دریافت کنید
2. فایل های مربوط به اندروید استودیو را دانلود و در پروژه خود وارد کنید.
3. implementation project(':ADok') را به گردل خود اضافه کنید.
4. starter.start(APIKEY, ,Oriantation,canSkipAdvertisement,Tag,starter.DevelopEnvironments.AndroidStudio);

Oriantation: مقادیر pr برای حالت عمودی و ln برای حالت افقی.

canSkipAdvertisement: اگر مقدار true را بدهیم، کاربر می تواند ویدئو های تبلیغاتی را اسکیپ کند.

Tag: برای استفاده در نوتیفیکیشن.

1. برای چک کردن دسترسی ها می توانید از توابع isReadStoragePermissionGranted و isWriteStoragePermissionGranted وisPhoneStatePermissionGranted و isLocationPermissionGranted و isCameraPermissionGranted استفاده کنید
2. برای درخواست دسترسی ها از توابع RequestReadStoragePermission و RequestWriteStoragePermission و RequestPhoneStatePermission و RequestLocationPermission و RequestCameraPermission استفاده کنید.

Sign In / Sign Up

- سامانه ادوک تمام امکانات مورد نیاز برای ذخیره کابران به صورت ثبت نامی و مهمان را دارا می باشد.

1. کاربر مهمان
2. ثبت نام
3. ورود
4. فراموشی رمز عبور
5. تغییر رمز عبور
6. تغییر نام مستعار

کاربر مهمان

- بعد از اولین ورود به بازی در صورتی که کاربر ثبت نام انجام نداده باشد به صورت کاربر مهمان ذخیره می شود و نام آن به صورت Player_123456 ذخیره میشود.برای اینکه متوجه بشویم کاربر ثبت نام شده یا نه از دستور زیر استفاده می کنیم:
- starter.IsLogined()
- خروجی تابع از نوع boolean می باشد و در صورتی که مقدار آن true باشد نیازی به ثبت نام و یا ورود ندارد
- توجه داشته باشید که اطلاعات بازیکن بین بازی های مختلف یکسان است.

Sign in / Register

- برای ثبت نام کاربر از تابع زیر استفاده می کنیم
- starter.RegisterUser(فعال سازی با پیامک ,شماره تماس ,رمز عبور ,نام کاربری,نام مستعار);
- در صورت قرار دادن مقدار trueدر فعال سازی با پیامک، در صورت موفقیت آمیز بودن ثبت نام، کاربر با دریافت کدتایید از طریق پیامک حساب کاربری خود را فعال می کند.
- در صفحه بعد با نحوه مدیریت روند ثبت نام آشنا می شوید.

Sign in / Register

- روند انجام ثبت نام را با تعریف رویداد به شکل زیر می توانید مشاهده کنید:
- starter.setOnRegisterChangeListener
- تابع رویداد دارای ورودی از نوع starter.RegisterResult می باشد که شامل مقادیر زیر است

1. NotInitialized: پلاگین ادوک آماده استفاده نمی باشد.ممکن است به دلیل صحیح نبودن Apikey باشد
2. Sucsses: عملیات با موفقیت انجام شد
3. Fail: عملیات انجام نشد.اشکال در اتصال به سرور بیشترین دلیل برای این خروجی می باشد
4. Loading: در حال لود اطلاعات.در این مرحله امکان نمایش لودینگ وجود دارد.
5. Exsist: کاربر با این شماره تماس و یا نام کاربری در سیستم وجود دارد
6. UserNameProblem: مشکل در نام کاربری وارد شده
7. PassProblem: مشکل در رمز عبوذ وارد شده
8. PhoneNoProblem: مشکل در شماره تماس وارد شده
9. NickNameProblem: مشکل در نام مستعار وارد شده
10. alreadyRegistered: کاربر در گذشته ثبت نام کرده و نیازی به ثبت نام نیست.

Sign up / Login

- برای ورود کاربر از تابع زیر استفاده می کنیم
- starter.LoginUser(نام کاربری, رمز عبور, پیامک با فعال سازی);
- در صورت قرار دادن مقدار trueدر فعال سازی با پیامک، در صورت موفقیت آمیز بودن ورود، کاربر با دریافت کدتایید از طریق پیامک حساب کاربری خود را فعال می کند.
- در صفحه بعد با نحوه مدیریت روند ورود آشنا می شوید.

Sign up / Login

- روند انجام ورود را با تعریف رویداد به شکل زیر می توانید مشاهده کنید:
- starter.setLoginChangeListener
- تابع رویداد دارای ورودی از نوع starter.LoginResult می باشد که شامل مقادیر زیر است

1. NotInitialized: پلاگین ادوک آماده استفاده نمی باشد.ممکن است به دلیل صحیح نبودن Apikey باشد
2. Sucsses: عملیات با موفقیت انجام شد
3. Fail: عملیات انجام نشد.اشکال در اتصال به سرور بیشترین دلیل برای این خروجی می باشد
4. Loading: در حال لود اطلاعات.در این مرحله امکان نمایش لودینگ وجود دارد.
5. notExsist: کاربر با این نام کاربری و رمز عبور وجودندارد
6. UserNameProblem: مشکل در نام کاربری وارد شده
7. PassProblem: مشکل در رمز عبوذ وارد شده
8. alreadyRegistered: کاربر در گذشته ورود کرده و نیازی به ثبت نام نیست.

Forget Password

- برای فراموشی رمز عبور از تابع زیر استفاده می کنیم
- starter.ForgetPassword(نام کاربری);
- در صورت وجود داشتن کاربر رمز عبور به شماره پیامک او ارسال خواهد شد
- در صفحه بعد با نحوه مدیریت روند ورود آشنا می شوید.

Forget Password

- روند انجام ورود را با تعریف رویداد به شکل زیر می توانید مشاهده کنید:
- starter.setForgetPasswordChangeListener
- تابع رویداد دارای ورودی از نوع starter.ForgetPasswordResult می باشد که شامل مقادیر زیر است

1. NotInitialized: پلاگین ادوک آماده استفاده نمی باشد.ممکن است به دلیل صحیح نبودن Apikey باشد
2. Sucsses: عملیات با موفقیت انجام شد
3. Fail: عملیات انجام نشد.اشکال در اتصال به سرور بیشترین دلیل برای این خروجی می باشد
4. Loading: در حال لود اطلاعات.در این مرحله امکان نمایش لودینگ وجود دارد.
5. notExsist: کاربر با این نام کاربری وجود ندارد
6. UserNameProblem: مشکل در نام کاربری وارد شده

تغییر رمز عبور

- برای تغییر رمز عبور از تابع زیر استفاده می کنیم
- starter.ChangePassword(رمز عبور جدید ,رمز عبور قدیمی);
- در صفحه بعد با نحوه مدیریت روند ورود آشنا می شوید.

تغییر رمز عبور

- روند انجام تغییر رمز عبور را با تعریف رویداد به شکل زیر می توانید مشاهده کنید:
- starter.setChangePassChangeListener
- تابع رویداد دارای ورودی از نوع starter.ChangePassResult می باشد که شامل مقادیر زیر است

1. NotInitialized: پلاگین ادوک آماده استفاده نمی باشد.ممکن است به دلیل صحیح نبودن Apikey باشد
2. Sucsses: عملیات با موفقیت انجام شد
3. Fail: عملیات انجام نشد.اشکال در اتصال به سرور بیشترین دلیل برای این خروجی می باشد
4. Loading: در حال لود اطلاعات.در این مرحله امکان نمایش لودینگ وجود دارد.
5. NotEqual: رمز عبور وارد شده با تکرار آن برابر نیست
6. passIncorrect: رمز عبور وارد شده نا معتبر است

تغییر نام مستعار

- برای تغییر نام مستعار از تابع زیر استفاده می کنیم
- starter.ChangeNickName(نام مستعار جدید);
- در صفحه بعد با نحوه مدیریت روند ورود آشنا می شوید.

تغییر نام مستعار

- روند انجام تغییر نام مستعار را با تعریف رویداد به شکل زیر می توانید مشاهده کنید:
- starter.setChangeNickNameChangeListener
- تابع رویداد دارای ورودی از نوع starter.ChangeNickNameResult می باشد که شامل مقادیر زیر است

1. NotInitialized: پلاگین ادوک آماده استفاده نمی باشد.ممکن است به دلیل صحیح نبودن Apikey باشد
2. Sucsses: عملیات با موفقیت انجام شد
3. Fail: عملیات انجام نشد.اشکال در اتصال به سرور بیشترین دلیل برای این خروجی می باشد
4. Loading: در حال لود اطلاعات.در این مرحله امکان نمایش لودینگ وجود دارد.
5. emptyNickName: خالی بودن مقدار نام مستعار

کد تایید

- در ورود ویا ثبت نام کاربر شما می توانید شماره تماس شخص را با دریافت پیامک تایید کنید.در هر دو حالت از تابع زیر برای چک کردن کد تایید وارد شده استفاده می کنیم
- starter. IsCodeTaiedCorrect(کد تایید وارد شده)
- خروجی تابع به صورت boolean بوده و در صورت true بودن مقدار آن کد تایید صحیح وارد شده است.
- برای دریافت مجدد کد تایید از تابع زیر استفاده می کنیم:
- starter.ResendCodeTaied();
- در صفحه بعد با نحوه مدیریت روند ورود آشنا می شوید.

کد تایید

- روند انجام ورود را با تعریف رویداد به شکل زیر می توانید مشاهده کنید:
- starter.setCodeTaiedChangeListener
- تابع رویداد دارای ورودی از نوع starter.CodeTaiedResult می باشد که شامل مقادیر زیر است

1. NotInitialized: پلاگین ادوک آماده استفاده نمی باشد.ممکن است به دلیل صحیح نبودن Apikey باشد
2. Sucsses: عملیات با موفقیت انجام شد
3. Fail: عملیات انجام نشد.اشکال در اتصال به سرور بیشترین دلیل برای این خروجی می باشد
4. Loading: در حال لود اطلاعات.در این مرحله امکان نمایش لودینگ وجود دارد.
5. notExsist: کاربر با این نام کاربری وجود ندارد

ذخیره اطلاعات

- برای ذخیره اطلاعات نیازی به ورود و ثبت نام نیست و کاربر به صورت مهمان نیز می تواند اطلاعات خود را ذخیره کند، اما نمی تواند آن را بازیابی کند.
- برای ذخیره اطلاعات از تابع زیر استفاده می کنیم:
- starter.SetData(نوع فیلد ,مقدار فیلد ,نام فیلد);
- نوع فیلد شامل موارد زیر است:
- starter.SyncType.Local: برای فیلدهایی که نیازی به ذخیره در سرور ندارند و قابل بازیابی نیستند
- starter.SyncType.Sync: برای فیلدهایی که در پنل تعریف شده اند و قابل بازیابی هستند

ذخیره اطلاعات

- برای ایجاد و مدیریت فیلد ها از پنل خود در قسمت ذخیره اطلاعات وارد صفحه فیلد ها بشوید
- بازی خود را انتخاب کنید
- تعدادی فیلد به صورت پیش فرض ایجاد شده است که می توانید از آنها استفاده کنید و یا با زدن دکمه اضافه فیلد جدید ایجاد کنید.
- توجه داشته باشید که می توانید فیلد های خود را برای امنیت بیشتر رمزگزاری کنید، اما فیلد های رمزگزاری شده قابلیت مرتب سازی ندارند.

دریافت اطلاعات

- برای دریافت اطلاعات از تابع زیر استفاده می کنیم:

- starter.GetData(نام فیلد);

بروز رسانی اطلاعات کاربر از سرور

- برای دریافت اطلاعات کاربر از سرور ذخیره آن از تابع زیر استفاده می کنیم:
- starter. UpdateDataFromServer();
- روند انجام دریافت اطلاعات را با تعریف رویداد به شکل زیر می توانید مشاهده کنید:
- starter.setSyncGetChangeListener
- تابع رویداد دارای ورودی از نوع starter.SyncResults می باشد که شامل مقادیر زیر است

1. NotInitialized: پلاگین ادوک آماده استفاده نمی باشد.ممکن است به دلیل صحیح نبودن Apikey باشد
2. Sucsses: عملیات با موفقیت انجام شد
3. Fail: عملیات انجام نشد.اشکال در اتصال به سرور بیشترین دلیل برای این خروجی می باشد
4. Loading: در حال لود اطلاعات.در این مرحله امکان نمایش لودینگ وجود دارد.
5. NotRegistered: کاربر چه به صورت مهمان و یا کاربر نام دار ذخیره نشده است.

ذخیره اطلاعات کاربر در سرور

- برای ذخیره اطلاعات کاربر در سرور از تابع زیر استفاده می کنیم:

- starter.SyncNow();

- روند انجام دریافت اطلاعات را با تعریف رویداد به شکل زیر می توانید مشاهده کنید:
- starter.setOnSyncChangeListener
- تابع رویداد دارای ورودی از نوع starter.SyncResults می باشد که شامل مقادیر زیر است

1. NotInitialized: پلاگین ادوک آماده استفاده نمی باشد.ممکن است به دلیل صحیح نبودن Apikey باشد
2. Sucsses: عملیات با موفقیت انجام شد
3. Fail: عملیات انجام نشد.اشکال در اتصال به سرور بیشترین دلیل برای این خروجی می باشد
4. Loading: در حال لود اطلاعات.در این مرحله امکان نمایش لودینگ وجود دارد.
5. NotRegistered: کاربر چه به صورت مهمان و یا کاربر نام دار ذخیره نشده است.

توجه داشته باشید اطلاعات کاربر را بعد از ذخیره بروزرسانی کنید.به عنوان مثال بعد از تغییر دادن مقدار سکه و جم و ...تابع فوق را فراخوانی کنید

دریافت لیدربورد کلی از سرور

- برای دریافت لیدربورد کلی از سرور از تابع زیر استفاده می کنیم:
- starter.GetLeaderBoard(محدوده زمانی,pageNo, نام فیلد برای مرتب سازی);
- نام فیلد باید از فیلدهایی باشد که در پنل شما در قسمت اطلاعات وجود داشته باشد و رمز گزاری نشده باشد
- محدوده زمانی شامل موارد زیر است:

1. starter.TimePeriod.all: همیشه- از ابتدای ایجاد بازی بر روی سرور
2. starter.TimePeriod.day: امروز
3. starter.TimePeriod.week: هفته جاری
4. starter.TimePeriod.mounth: ماه جاری

دریافت لیدربورد کلی از سرور

- روند انجام دریافت لیدربورد کلی را با تعریف رویداد به شکل زیر می توانید مشاهده کنید:
- starter.setOnLeaderChangeListener
- تابع رویداد دارای ورودی از نوع starter.LeaderResults می باشد که شامل مقادیر زیر است

1. NotInitialized: پلاگین ادوک آماده استفاده نمی باشد.ممکن است به دلیل صحیح نبودن Apikey باشد
2. Sucsses: عملیات با موفقیت انجام شد
3. Fail: عملیات انجام نشد.اشکال در اتصال به سرور بیشترین دلیل برای این خروجی می باشد
4. Loading: در حال لود اطلاعات.در این مرحله امکان نمایش لودینگ وجود دارد.

در صورت موفقیت آمیز بودن عملیات می تواند نتیجه لیدربورد که به صورت json می باشد را از متغیر starter.leaderData دریافت کنید.

فرمت json به صورت زیر می باشد:

{[rank:# , playerName:# , فیلدهای ایجاد شده توسط کاربر:مقادیر],[….],[….]}

دریافت لیدربورد من از سرور

- برای دریافت لیدربورد من از سرور از تابع زیر استفاده می کنیم:
- starter.GetMyLeaderBoard(نام فیلد برای مرتب سازی ,محدوده زمانی);
- لیدربورد من شامل 5 نفر بالاتر از من و من و 5 نفر پایین تر از من می باشد.
- نام فیلد باید از فیلدهایی باشد که در پنل شما در قسمت اطلاعات وجود داشته باشد و رمز گزاری نشده باشد
- محدوده زمانی شامل موارد زیر است:

1. starter.TimePeriod.all: همیشه- از ابتدای ایجاد بازی بر روی سرور
2. starter.TimePeriod.day: امروز
3. starter.TimePeriod.week: هفته جاری
4. starter.TimePeriod.mounth: ماه جاری

دریافت لیدربورد من از سرور

- روند انجام دریافت لیدربورد من را با تعریف رویداد به شکل زیر می توانید مشاهده کنید:
- setMyOnLeaderChangeListener
- تابع رویداد دارای ورودی از نوع starter.LeaderResults می باشد که شامل مقادیر زیر است

1. NotInitialized: پلاگین ادوک آماده استفاده نمی باشد.ممکن است به دلیل صحیح نبودن Apikey باشد
2. Sucsses: عملیات با موفقیت انجام شد
3. Fail: عملیات انجام نشد.اشکال در اتصال به سرور بیشترین دلیل برای این خروجی می باشد
4. Loading: در حال لود اطلاعات.در این مرحله امکان نمایش لودینگ وجود دارد.

در صورت موفقیت آمیز بودن عملیات می تواند نتیجه لیدربورد که به صورت json می باشد را از متغیر starter.MyLeaderData دریافت کنید.

فرمت json به صورت زیر می باشد:

{[rank:# , playerName:# , مقادیر:فیلدهای ایجاد شده توسط کاربر],[….],[….]}

دریافت لیگ های بازی از سرور

- starter.GetLeaguesData(type)
- روند انجام دریافت لیگ های بازی از سرور را با تعریف رویداد به شکل زیر می توانید مشاهده کنید:
- setGetLeagueChangeListener
- تابع رویداد دارای ورودی از نوع starter.GetLeagueResult می باشد که شامل مقادیر زیر است

1. NotInitialized: پلاگین ادوک آماده استفاده نمی باشد.ممکن است به دلیل صحیح نبودن Apikey باشد
2. Sucsses: عملیات با موفقیت انجام شد
3. Fail: عملیات انجام نشد.اشکال در اتصال به سرور بیشترین دلیل برای این خروجی می باشد
4. Loading: در حال لود اطلاعات.در این مرحله امکان نمایش لودینگ وجود دارد.
5. noLeagueFound: لیگی وجود ندارد
6. noAppFound: چنین بازی وجود ندارد
7. FailedToLoad: خطا در لود اطلاعات

در صورت موفقیت آمیز بودن عملیات می تواند نتیجه را در starter. GetLeagueDataResult مشاهده و استفاده کنید که نوع آن jsonمی باشد

عضویت در لیگ

- :starter. GetJoinLeaguesData(leagueId);
- با استفاده از رویداد زیر می توان نتیجه را مشاده کرد:
- setGetJoinLeagueChangeListener
- تابع رویداد دارای ورودی از نوع starter.GetJoinLeagueResult می باشد که شامل مقادیر زیر است

1. NotInitialized: پلاگین ادوک آماده استفاده نمی باشد.ممکن است به دلیل صحیح نبودن Apikey باشد
2. Sucsses: عملیات با موفقیت انجام شد
3. Fail: عملیات انجام نشد.اشکال در اتصال به سرور بیشترین دلیل برای این خروجی می باشد
4. Loading: در حال لود اطلاعات.در این مرحله امکان نمایش لودینگ وجود دارد.
5. noLeagueFound: لیگی وجود ندارد
6. AlreadyJoined: قبلا عضو شده است
7. LeagueExpired: مدت زمان لیگ به پایان رسیده است و یا سقف آن پر شده است

دریافت اطلاعات بازیکن در لیگ

- :starter. GetLeagueSavedData(leagueId, myCount);
- با استفاده از رویداد زیر می توان نتیجه را مشاده کرد:
- setGetLeagueSavedDataChangeListener
- تابع رویداد دارای ورودی از نوع starter.GetSavedLeagueDataResult می باشد که شامل مقادیر زیر است

1. NotInitialized: پلاگین ادوک آماده استفاده نمی باشد.ممکن است به دلیل صحیح نبودن Apikey باشد
2. Sucsses: عملیات با موفقیت انجام شد
3. Fail: عملیات انجام نشد.اشکال در اتصال به سرور بیشترین دلیل برای این خروجی می باشد
4. Loading: در حال لود اطلاعات.در این مرحله امکان نمایش لودینگ وجود دارد.
5. noLeagueFound: لیگی وجود ندارد
6. NoData: اطلاعاتی وجود ندارد

ذخیره اطلاعات بازیکن در لیگ

- starter.SetDataLeague(مقدار,نام فیلد, leagueId, true);
  - با استفاده از رویداد زیر می توان نتیجه را مشاده کرد:
  - starter.setSyncLeagueChangeListener
  - تابع رویداد دارای ورودی از نوع starter.SyncLeagueResults می باشد که شامل مقادیر زیر است
  1. NotInitialized: پلاگین ادوک آماده استفاده نمی باشد.ممکن است به دلیل صحیح نبودن Apikey باشد
  2. Sucsses: عملیات با موفقیت انجام شد
  3. Fail: عملیات انجام نشد.اشکال در اتصال به سرور بیشترین دلیل برای این خروجی می باشد
  4. Loading: در حال لود اطلاعات.در این مرحله امکان نمایش لودینگ وجود دارد.
  5. LeagueExpired: مدت زمان لیگ به پایان رسیده است

دریافت لیدربورد لیگ

- starter. GetLeaderLeagueBoard(leagueId, myCount);
- با استفاده از رویداد زیر می توان نتیجه را مشاده کرد:
- starter.setLeaderLeagueChangeListener
- تابع رویداد دارای ورودی از نوع starter.LeaderResults می باشد که شامل مقادیر زیر است

1. NotInitialized: پلاگین ادوک آماده استفاده نمی باشد.ممکن است به دلیل صحیح نبودن Apikey باشد
2. Sucsses: عملیات با موفقیت انجام شد
3. Fail: عملیات انجام نشد.اشکال در اتصال به سرور بیشترین دلیل برای این خروجی می باشد
4. Loading: در حال لود اطلاعات.در این مرحله امکان نمایش لودینگ وجود دارد.

در صورت موفقیت آمیز بودن عملیات می تواند نتیجه لیدربورد که به صورت json می باشد را از متغیر starter.LeaderLeagueJsonText دریافت کنید.

فرمت json به صورت زیر می باشد:

{[rank:# , playerName:# , مقادیر:فیلدهای ایجاد شده توسط کاربر],[….],[….]}

دریافت جوایز لیگ

- starter. GetReward(leagueId);
  - با استفاده از رویداد زیر می توان نتیجه را مشاده کرد:
  - starter.setRewardChangeListener
  - تابع رویداد دارای ورودی از نوع starter.RewardResults می باشد که شامل مقادیر زیر است

1. NotInitialized: پلاگین ادوک آماده استفاده نمی باشد.ممکن است به دلیل صحیح نبودن Apikey باشد
2. Sucsses: عملیات با موفقیت انجام شد
3. Fail: عملیات انجام نشد.اشکال در اتصال به سرور بیشترین دلیل برای این خروجی می باشد
4. Loading: در حال لود اطلاعات.در این مرحله امکان نمایش لودینگ وجود دارد.

در صورت موفقیت آمیز بودن عملیات می تواند نتیجه را در starter. RewardJsonText مشاهده و استفاده کنید که نوع آن jsonمی باشد

دریافت جوایز لیگ

- نتیجه دریافتی آرایه ای از اطلاعات زیر است
- Id: شناسه جایزه
- Name: نام جایزه
- Des: توضیحات
- logoAdd: آدرس تصویر لوگو
- rewardName: نام جایزه جهت نمایش
- myCount: تعداد
- Kind: نوع جایزه - داخل بازی یا فیزیکی
- Flname: اسم فیلد در صورتی که جایزه داخلی باشد
- leagueCount: شمارنده لیگ برای لیگ ها بی پایان مثل هفتگی یا ماهانه یا ...

دریافت جوایز لیگ

- برای دریافت جایزه از تابع starter.SetReward(RewardId, leagueId, leagueCount) استفاده می کنیم.
- با استفاده از رویداد زیر می توان نتیجه را مشاده کرد:
- starter.setSetRewardChangeListener
- تابع رویداد دارای ورودی از نوع starter.SetRewardResults می باشد که شامل مقادیر زیر است

1. NotInitialized: پلاگین ادوک آماده استفاده نمی باشد.ممکن است به دلیل صحیح نبودن Apikey باشد
2. Sucsses: عملیات با موفقیت انجام شد
3. Fail: عملیات انجام نشد.اشکال در اتصال به سرور بیشترین دلیل برای این خروجی می باشد
4. Loading: در حال لود اطلاعات.در این مرحله امکان نمایش لودینگ وجود دارد.
5. GetBefore: قبلا دریافت شده است

در صورت موفقیت آمیز بودن و داخلی بودن جایزه تابع

starter.SetData(flname,مقدار جایزه, starter.SyncType.Sync);

را استفاده می کنیم.

نمایش تبلیغات ویدئویی

- starter. ShowAdv():
- با استفاده از رویداد زیر می توان نتیجه را مشاده کرد:
- starter.setonVideoViewEndListener
- تابع رویداد دارای ورودی از نوع starter.AdvsResults می باشد که شامل مقادیر زیر است

1. NotInitialized: پلاگین ادوک آماده استفاده نمی باشد.ممکن است به دلیل صحیح نبودن Apikey باشد
2. ShowComplete: عملیات با موفقیت انجام شد
3. Error: عملیات انجام نشد.اشکال در اتصال به سرور بیشترین دلیل برای این خروجی می باشد
4. process: در حال لود اطلاعات.در این مرحله امکان نمایش لودینگ وجود دارد.
5. ShowCompleteAndClicked: نمایش کامل شد و بر روی دکمه تبلیغ کلیک شد
6. Skiped: تبلیغ اسکیپ شد و کامل نمایش داده نشد

دریافت تاریخ از سرور

- برای دریافت تاریخ از سرور از تابع زیر استفاده می کنیم:
- starter. GetDate();
- روند انجام دریافت اطلاعات را با تعریف رویداد به شکل زیر می توانید مشاهده کنید:
- Starter. setGetDateChangeListener
- تابع رویداد دارای ورودی از نوع starter.GetDateResults می باشد که شامل مقادیر زیر است

1. NotInitialized: پلاگین ادوک آماده استفاده نمی باشد.ممکن است به دلیل صحیح نبودن Apikey باشد
2. Sucsses: عملیات با موفقیت انجام شد
3. Error: عملیات انجام نشد.اشکال در اتصال به سرور بیشترین دلیل برای این خروجی می باشد
4. Loading: در حال لود اطلاعات.در این مرحله امکان نمایش لودینگ وجود دارد.

در صورت موفقیت آمیز بودن عملیات می توانید مقدار تاریخ امروز را از متغیر starter.curDate بخوانید.فرمت تاریخ به صورت yyyymmdd می باشد.

دریافت ساعت از سرور

- برای دریافت ساعت از سرور از تابع زیر استفاده می کنیم:
- starter. GetTime();
- روند انجام دریافت اطلاعات را با تعریف رویداد به شکل زیر می توانید مشاهده کنید:
- Starter. setGetTimeChangeListener
- تابع رویداد دارای ورودی از نوع starter.GetTimeResults می باشد که شامل مقادیر زیر است

1. NotInitialized: پلاگین ادوک آماده استفاده نمی باشد.ممکن است به دلیل صحیح نبودن Apikey باشد
2. Sucsses: عملیات با موفقیت انجام شد
3. Error: عملیات انجام نشد.اشکال در اتصال به سرور بیشترین دلیل برای این خروجی می باشد
4. Loading: در حال لود اطلاعات.در این مرحله امکان نمایش لودینگ وجود دارد.

در صورت موفقیت آمیز بودن عملیات می توانید مقدار تاریخ امروز را از متغیر starter.curTime بخوانید.فرمت ساعت به صورت hhmm و به صورت 24 ساعته می باشد.

توابع کاربردی

- starter. GetPLayerId() :دریافت شناسه کاربر
- starter.GetNickName() :دریافت نام مستعار کاربر
- starter.GetUserName() :دریافت نام کاربری
- starter.GetPhoneNo() :دریافت شماره تماس
- starter.GetDeviceUniqueId() :دریافت کد منحصر به فرد دستگاه

پایان

- برای سهولت در استفاده حتما از مثال موجود در مسیر ادوک استفاده کنید
- نظرات و پیشنهادان و سوالات خود را از طریق سایت Adok با ما در میان بگذارید
- از اعتماد شما سپاس گزاریم.