

在 Windows Phone 应用中添加 OpenXLive 数据分析功能

作者：马宁

在 Windows Phone 中很多应用需要数据查询功能，来确定每天的用户数和应用使用次数等关键信息。在 iOS 和 Android 中已经有非常多的类似应用了，比如 Flurry, 友盟等，但是 Windows Phone 上只有 Flurry 提供了此类功能。但由于很多开发者来说，没有中文支持的 Flurry 有些可望而不可即。

其实，在 OpenXLive 也提供数据分析的支持，只是之前更多是用于游戏数据的统计和查询上。在这篇文章里，我们将介绍，如何将 OpenXLive 的数据分析功能应用在 Windows Phone 的应用程序开发中。

创建 OpenXLive 应用

因为所有的统计数据都是保存在 OpenXLive 的云端存储服务器中，所以，我们要在 OpenXLive 网站上创建一个应用。

首先，登录 OpenXLive 网站(www.openxlive.com)，如果没有帐号，我们需要创建一个相应的帐号，通过电子邮件激活帐号之后，我们还需要升级成为开发者。

在激活邮件地址后，我们重新回到 OpenXLive 的网站，输入用户名和密码后，我们会进入用户资料编辑界面，在这里，我们可以填写完整的个人信息，使得朋友在网络中更加容易地找到你。用户资料中最后一项为“Developer Information”。



OpenXLiveDEV1

- [Basic Information](#)
- [Change Picture](#)
- [Contact Information](#)
- [ChangePassword](#)
- [Developer Information](#)

Basic Information

Account

NickName

FirstName

LastName

AlternateName

CurrentCity

Sex

点击“Developer Information”，进入开发者申请界面：

OPEN  LIVE Welcome OpenXLiveDEV1 [[Log Off](#)]



OpenXLiveDEV1

[Basic Information](#)
[Change Picture](#)
[Contact Information](#)
[ChangePassword](#)
[Register Developer](#)

Developer Information

Developer Name

Email

Developer Type

Country/Region

City

Address

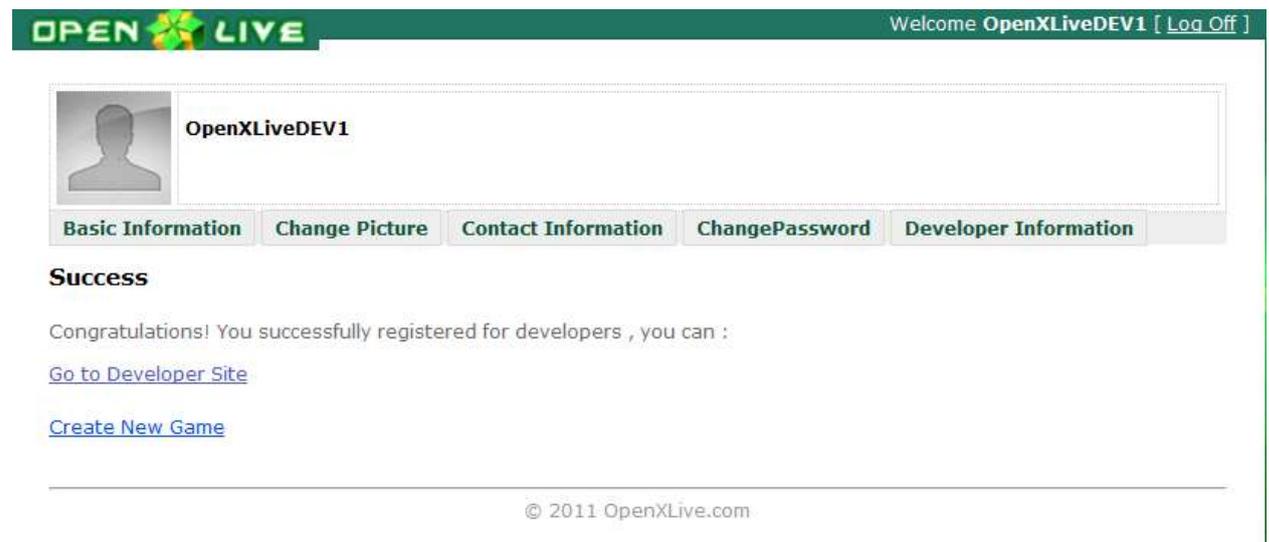
Mobile/Phone

Industry

Development Platform

Subscription Newsletter

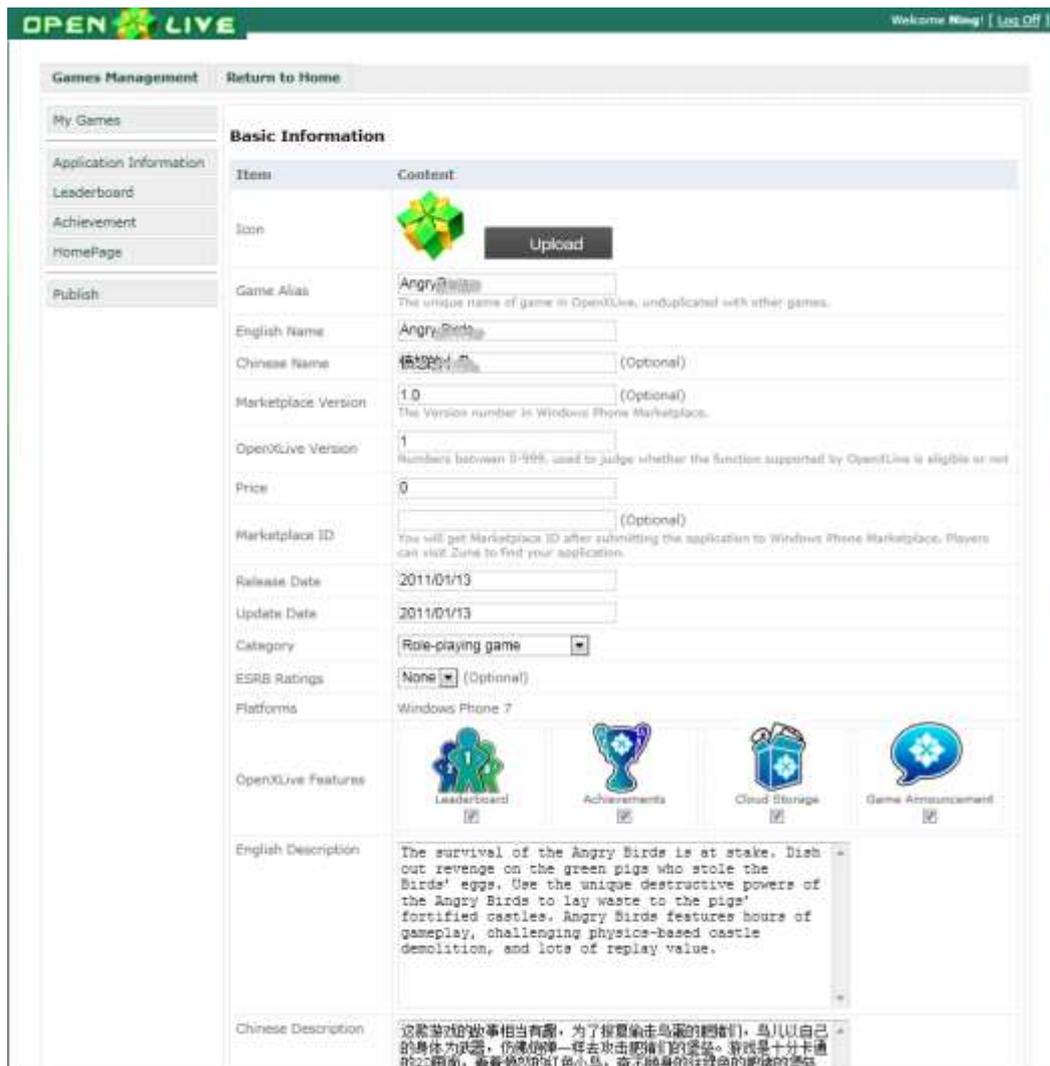
在这个页面，我们要填写开发者类型（个人/公司/学生）、国家、城市、地址、电话、IM 等信息。在填写完成后，我们会看到下面的开发者注册成功界面。



The screenshot shows the OpenXLive developer registration success page. At the top, there is a green header with the OpenXLive logo on the left and the text "Welcome OpenXLiveDEV1 [Log Off]" on the right. Below the header, there is a user profile section with a placeholder for a profile picture and the name "OpenXLiveDEV1". Underneath the profile section, there are five tabs: "Basic Information", "Change Picture", "Contact Information", "ChangePassword", and "Developer Information". Below the tabs, the word "Success" is displayed in bold. The main content area contains the following text: "Congratulations! You successfully registered for developers , you can :", followed by two blue underlined links: "Go to Developer Site" and "Create New Game". At the bottom of the page, there is a copyright notice: "© 2011 OpenXLive.com".

在这个界面中，我们可以进入 OpenXLive 开发者首页，查看开发指南，也可以直接点击“Create New Game”，进入开发者后台。

进入开发者后台界面之后，如果您之前已经创建过游戏，会显示已创建游戏的列表，如上图所示。在用户图标的下方，有 Create New Game 的按钮，点击，进入创建新游戏的界面。



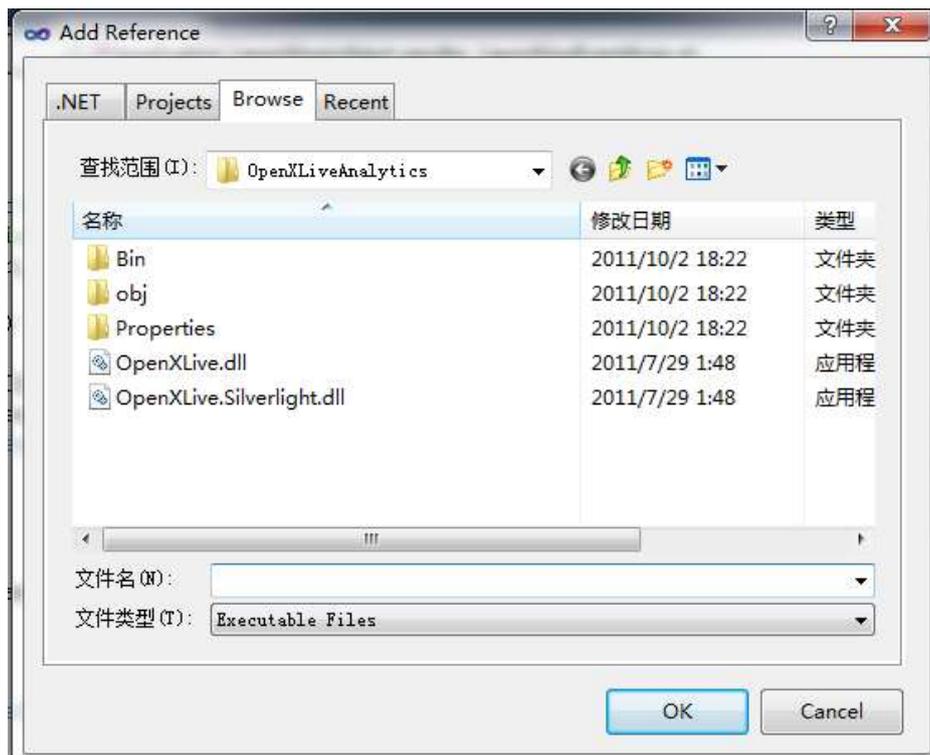
添加 OpenXLive 引用

为了引用 OpenXLive 的程序集，我们必须首先下载 OpenXLive SDK 并且完成安装。下载地址是：<http://developer.openxlive.com/sdk/download/> 目前的版本是 0.9.6。

创建 Windows Phone Silverlight 应用后，我们要获取 OpenXLive 的程序集。在开始菜单中，找到 OpenXLive 应用，其中 OpenXLive 目录下包括 XNA 和 Silverlight 两个目录。我们从 Silverlight 目录中取出 OpenXLive.dll 程序集，拷贝至我们的应用所在的目录。

然后在 Solution Explorer 中，右键单击 References，选择 Add Reference。在对话框中选择 Browse 页面，然后找到 OpenXLive.dll，将其添加到工程中。

因为我们不需要 OpenXLive 的界面，所以只需要添加 OpenXLive.dll 即可。



在添加完引用之后，我们就可以添加代码了。

创建 Session

接下来，我们要为工程添加 OpenXLive 的引用代码。打开工程中的 App.xaml.cs 文件，首先找到 Application_Launching 方法：

```
private void Application_Launching(object sender, LaunchingEventArgs e)
{
    if (XLiveGameManager.CurrentSession == null)
    {
        GameSession session = XLiveGameManager.CreateSession("xxxxxxx");
        session.CreateSessionCompleted += new
        AsyncEventHandler(session_CreateSessionCompleted);
        session.Open();
    }
}
```

我们在这个方法里判断是否已经有 Game Session 存在，如果没有的话，则调用 XLiveGameManager 的 CreateSession 方法来创建一个 Game Session，需要传递的参数，是我们在 OpenXLive 网站上获得的 Secret Key。

然后，我们可以添加一个 CreateSessionCompleted 事件处理函数，来获取 Game Session 是否被创建的事件。当然，这个事件处理函数是可选的，我们可以不添加。

最后，调用 Game Session 的 Open 方法，来打开 Game Session 就可以了。

然后是关闭这个 Game Session，在 Application_Closing 方法里调用 Close 方法。

```
private void Application_Closing(object sender, ClosingEventArgs e)
{
    if (XLiveGameManager.CurrentSession != null)
    {
        XLiveGameManager.CurrentSession.Close();
    }
}
```

如果我们不显式调用 Close 方法的话, Game Session 在创建 24 小时后会自动过期, 所以也不会造成太大的影响, 唯一的问题是游戏时间将失效。

为了支持墓碑机制, 我们还要特意在 Application_Activated 和 Application_Deactivated 函数中, 添加对于墓碑机制的处理。

```
private void Application_Activated(object sender, ActivatedEventArgs e)
{
    XLiveGameManager.Activated();
}
```

```
private void Application_Deactivated(object sender, DeactivatedEventArgs e)
{
    XLiveGameManager.Deactivated();
}
```

好了, 到这里我们就大功告成了, 够简单吧?

查看数据结果

当我们的 Windows Phone 软件发布之后, 就可以在 OpenXLive 网站上查看应用程序的在线数据了。

首先, 我们访问 OpenXLive 网站 www.openxlive.com, 在网页右上角点击 Login 登录, 成功登录之后, 我们会在 OpenXLive 首页右上角的位置看到下面的网页:



点击 My Game, 可以进入游戏后台管理的 Dashboard 中。如果用户登录后, 访问 OpenXLive 开发者网站(<http://developer.openxlive.com>), 在右侧的 Dashboard 中选择 “Managed your games” 也可以进入开发者后台管理界面。



在数据分析界面中，我们可以查看一些通用信息，比如创建 Session 的数量、使用人数等信息。点击 View，则进入详细数据分析界面。



在详细数据分析界面中，我们可以考到用户数、Session 数的时间分布，按照月、周、日来进行显示等。

写在最后

好了，到这里，我们就介绍完 OpenXLive 目前的数据分析功能。下一步，OpenXLive 还会加入自定义事件、地理分布信息等功能。