

## 一般 cp 的接入方式分为 2 种：

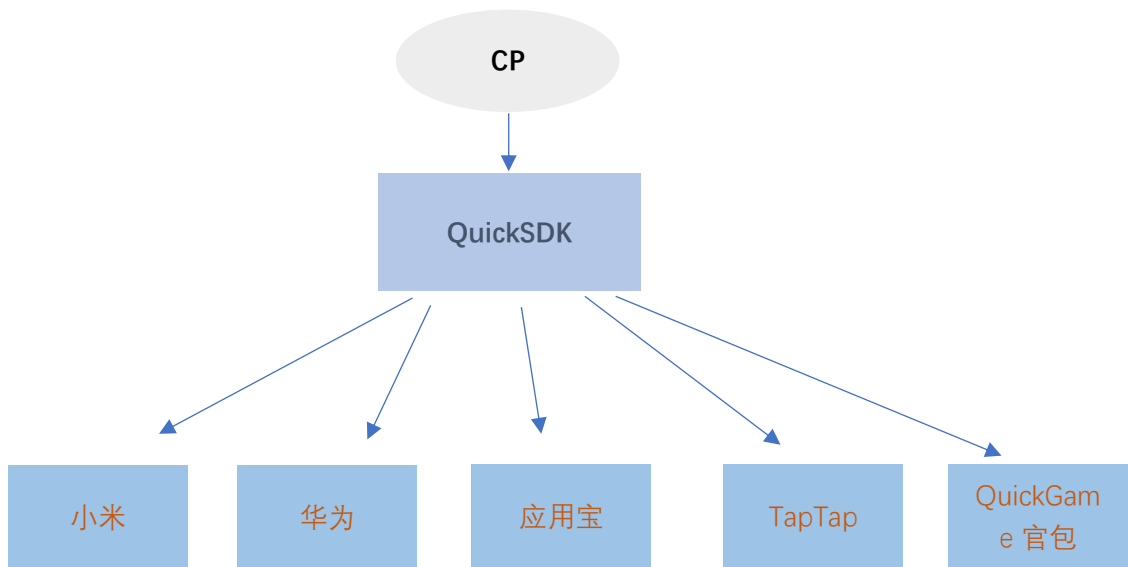
### 方式 1 聚合(推荐)：

聚合即是 cp 通过接 QuickSDK 聚合 sdk，然后通过打包工具一次性 打出 QuickGame 或者其余的（包含常规 5+7 等 1000 余家渠道）N 个渠道包；详情参见：  
<https://www.quicksdk.com/quicksdk.html>

聚合更有利于更新维护，SDK 版本更新只需利用工具重新打包，无需 cp 再次对接。打包过程中可以配合添加 QuickSDK 配套的**头条 广点通 快手 阿里汇川**等广告投放追踪插件 sdk 和**信鸽 bugly 热云 TalkingData**等辅助插件。只需要填好对应参数即可使用，大大节省游戏 cp 对接的时间成本，助力游戏尽快上线盈利。

如果是在线版 CP 直接找对应商务开通 QuickGame 权限即可。如果是部署版 CP，请联系技术：

**lulu( qq: 1799614139 )** 开通对应部署渠道；

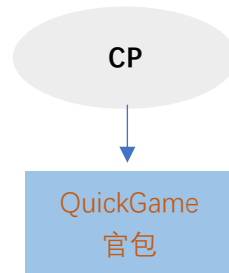


### QuickSDK 已对接渠道列表（持续更新中）：

<https://www.quicksdk.com/channel.html>

方式 2 单接：

单接既是 cp 直接在游戏工程中接入 QuickGame，编译出 QuickGame 渠道包；



此方式属于 cp 单独对接，如果 SDK 后续有功能更新，需要 cp 手动替换资源 重新编译，比较耗时且不利于版本管理；