

لینک‌ها و پارامترهای UTM

سه نوع لینک در یکپارچه‌سازی بازاریابی، و اینکه لینک‌هایی را که بازیکن به بازی شما می‌آورند چطور برچسب بزنید تا هر بازیکن به کمپین درستش نسبت داده شود.

سه نوع لینک

لینک	جهت	سازنده	جزئیات
لینک صفحه‌های بازاریابی (ورود، پروفایل، <code>/shop</code> ، <code>/game-offer</code>)	بازی ← بازاریابی	کلاینت شما، با تنظیماتی که از سرور می‌گیرد	صفحه‌های بازاریابی
لینک صفحه‌ی پرداخت (<code>/buy</code>)	بازی ← پرداخت بازاریابی	فقط سرور شما	پرداخت بازاریابی
لینک‌هایی که به بازی شما می‌آیند (?) (<code>?linkedToken=</code> ، <code>?tag=</code> ، <code>utm_...</code>)	بیرون ← بازی	بازاریابی، تبلیغات، اپ بازاریابی	همین صفحه

لینک‌هایی که به بازی شما می‌آیند

هر لینکی که بازیکن به بازی شما می‌آورد باید بگوید او از کجا آمده:

Text

```
https://yourgame.example.com/?
utm_source=baziness&utm_medium=inapp&utm_campaign=shahrivar_1405&utm_content=banner_home
https://yourgame.example.com/?tag=telegram
```

پارامتر	معنی	مثال
utm_source	چه کسی ترافیک را می‌فرستد	telegram ، baziness ، instagram
utm_medium	نوع کانال	social ، cpc ، banner ، inapp ، push
utm_campaign	نام کمپین	nowruz_1405 ، shahrivar_1405
utm_content	طرح یا جایگاه تبلیغ	story_2 ، banner_home
tag	برچسب کوتاه کانال (جایگزین ساده‌تر)	google ، telegram
linkedToken	اپ بازی‌س اضافه می‌کند وقتی بازی شما را باز می‌کند	توکن کاربر بازیکن (ورود)

مهم

مقدار UTM باید **ASCII ساده** باشد: حروف کوچک انگلیسی، رقم، . ، _ ، - و حداکثر ۶۴ کاراکتر. نام فارسی کمپین گم می‌شود، پس بنویسید shahrivar_1405 ، نه شهر یور .

بازی چطور باید آن‌ها را بخواند

- پیش از هر چیز بخوانیدشان، پیش از اینکه چیزی رندر شود. نام‌ها را بدون حساسیت به بزرگی و کوچکی حروف تطبیق دهید.
- از نوار آدرس پاکشان کنید. بازیکن آن‌ها را نمی‌بیند و ویرایش نمی‌کند، و بازیکنی که آدرسش را با دوستانش به اشتراک می‌گذارد کمپین شما را به نام آن‌ها ثبت نمی‌کند.
- بار اول روی دستگاه ذخیره‌شان کنید («اولین تماس»)، و فقط اگر هنوز چیزی ذخیره نشده. ورود بازیکن یا جابه‌جایی حساب بازی را از اول اجرا می‌کند و بدون ذخیره‌ی محلی برچسب‌ها گم می‌شوند.
- با اولین درخواستی که بازیکن را می‌سازد بفرستیدشان، هم ورود معمولی خودتان و هم `/api/platform/token` ، هر کدام که زودتر اجرا شود.
- در سرور فقط هنگام ساخت بازیکن ذخیره‌شان کنید و بعداً هرگز بازنویسی نکنید.
- چهار فیلد جدا نگه دارید (`utm_source` ، `utm_medium` ، `utm_campaign` ، `utm_content`)، نه یک رشته‌ی چسبیده. نام کمپین‌ها خودشان زیرخط دارند، پس مقدار چسبیده را نمی‌شود دوباره جدا کرد.
- به `linkedToken` دست نزنید. برچسب کمپین نیست: منطق ورود از آن استفاده می‌کند و در اجرای بعدی پاکش می‌کند.

ساختن لینک کمپین

به تیم بازاریابی یک دستور ثابت یا یک سازنده‌ی لینک کوچک بدهید تا هر لینک **هر چهار** پارامتر را با املای یکسان داشته باشد: آدرس بازی شما به‌علاوه‌ی `utm_source` ، `utm_medium` ، `utm_campaign` و (اختیاری) `utm_content` ، همه با حروف کوچک ASCII.

لینک‌هایتان را تست کنید

- یک لینک کمپین را در پنجره‌ی خصوصی باز کنید. نوار آدرس بعد از بارگذاری باید تمیز باشد.
- با بازینس وارد شوید یا یک جابه‌جایی حساب راه بیندازید. بازیکن جدید هم باید همان کمپین را داشته باشد.
- همان لینک را با یک بازیکن **موجود** باز کنید. کمپین ذخیره‌شده‌اش نباید عوض شود.

کد آماده: [خواندن و ذخیره‌ی برچسب‌ها](#)، [ساختن لینک‌ها](#).