mopub接入文档

# 目录：

**1.**[**sdk的下载和安装**](#mopub下载和安装)**2**

2. [**SDK初始化**](#SDK初始化)**4**

3.[重点和注意点](#重点和注意点)6

4.[ios14注意点](#ios14注意点)7

5[问题答疑和反馈](#问题答疑和反馈)**7**

MopubManager初始化成功后的回调函数



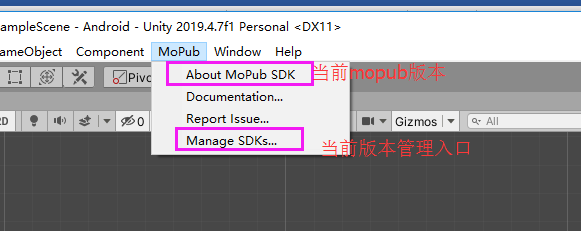
unity版本：2019.4.7

mopub unity： 5.15.0

Git：https://github.com/DarkYuanJs/SDKTemplate.git

1. mopub的下载和安装

[下载](https://github.com/mopub/mopub-unity-sdk/)mopub的最新unity安装包到本地，然后点击安装，可以点击下About Mopub SDK查看当前安装的版本，Manage SDKs 可以进行mopub的版本升级和安装adapter





运营广告后台配置了那些广告，这个地方必须要安装对应广告平台的adapter

1. SDK初始化
2. 找到官方的Mopub/Prefabs/MoPubManager预制体
3. 把预制体挂载到一个不随着场景移除的GameObject上面
4. 在mopub Manager上面填写要初始化的苹果Appid和安卓的unitid（官方文档上写的是需要一个正式的广告id，目前测试的是填写会在初始化成功后有个带广告id的回调） 然后添加初始化成功后的callback函数，函数的回调里面必须要填写mopub初始化的广告模块，然后填写注册广告的所有回调

Auto Initialize On Start：选中此选项可在中自动初始化MoPub SDK Start()。必须先初始化SDK，然后才能请求广告。取消选中它意味着您必须手动初始化SDK。

Itunes App Id： mopub后台创建的ios应用的应用keyId

Android/iOS Ad Unit ID：初始化MoPub SDK时将使用您应用中任何有效的广告单元ID。

Location Aware：位置感知; 定位感知（不知道干啥的默认是勾选即可）

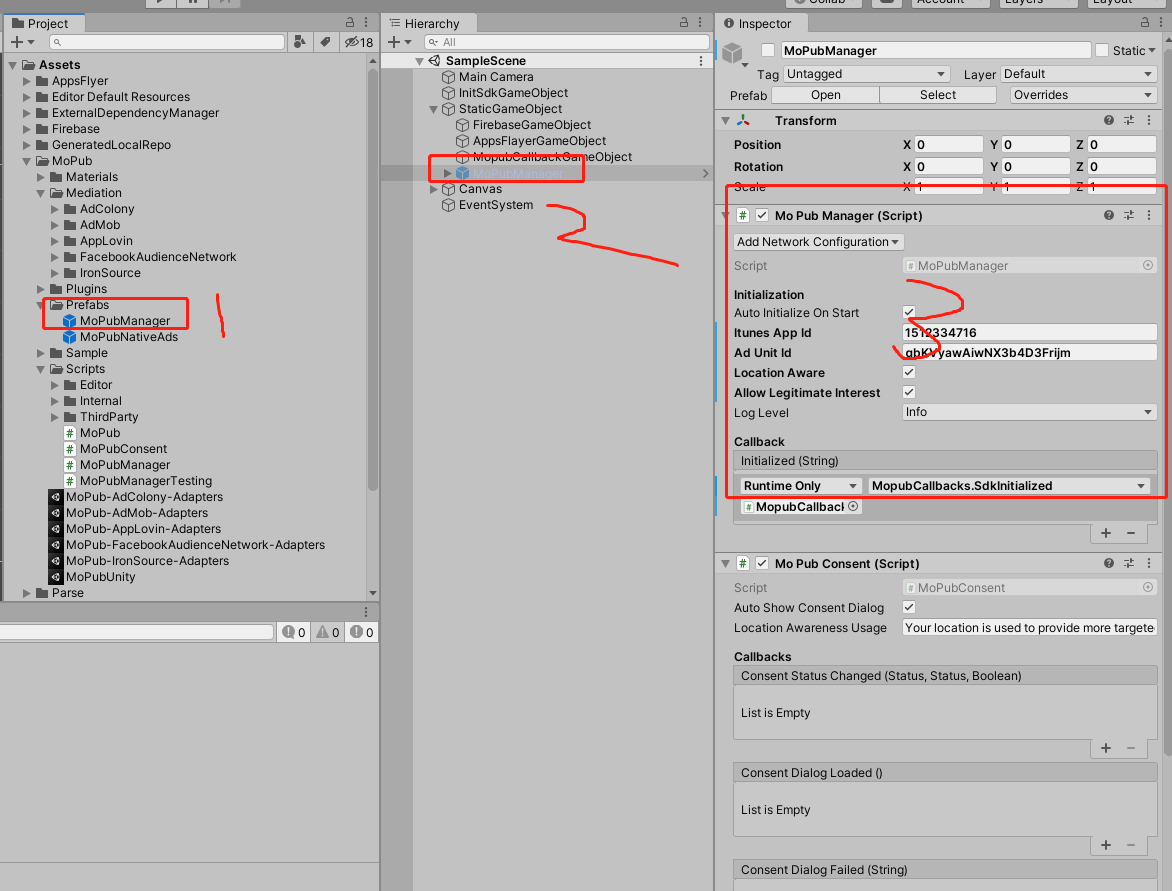
Allow Legitimate Interest：选中此选项以选择允许受支持的中介网络基于合法利益收集用户信息。有关更多详细信息，请参阅我们的GDPR指南的“[合法权益”部分](https://developers.mopub.com/publishers/best-practices/gdpr-guide/#legitimate-interest-support)。**注意：**您必须是允许名单的发布者才能使用此功能；否则，它将失败。

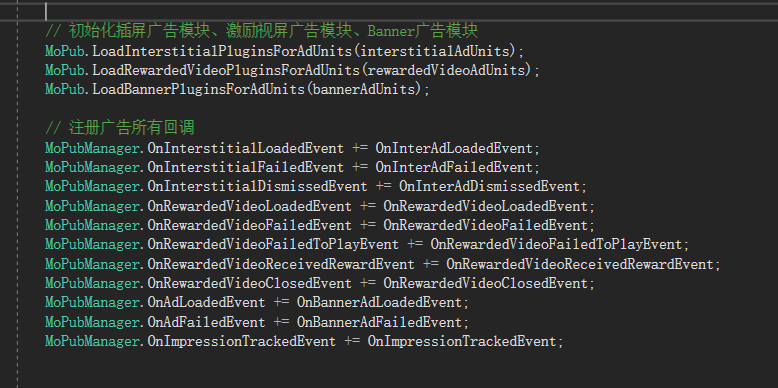
Log Level：为MoPub SDK和受支持的网络SDK指定日志详细程度（“无”，“信息”或“调试”）

Callbacks：订阅回调列表，以侦听诸如初始化完成和同意对话框生命周期之类的事件。如果您有由于回调而运行的代码，请找到正确的回调并指定可以在您希望的函数找到的对象，该对象在回调触发时需要运行。

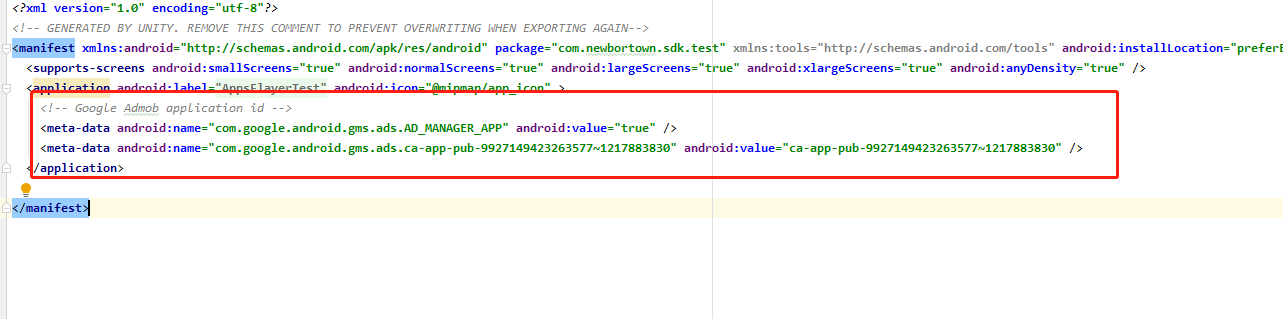
MoPubConsent：预制件上的MoPubConsent脚本可管理GDPR同意状态和对话框。如果启用了“**自动显示同意对话框”**复选框，则脚本将自动加载并显示GDPR同意对话框，因此您不再需要代码来设置该逻辑

[抄作业](#小抄)

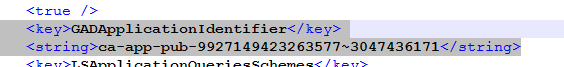




1. 重点和注意点
2. 注意mopubmanager的初始化成功的回调函数所在的callback必须也是需要挂载到常态不随着场景移除的GameObject上
3. mopubmanager (只能挂载一个，ios和android公用一个否则会有报错）
4. 部分广告平台需要单独配置广告id 比如admob 需要在AndroidManifest.xml 中添加，注意字段一定要添加到<application>里面不然没有用



Ios的info.plist中添加这个id是需要运营同学给（ios跟安卓是不是同一个）



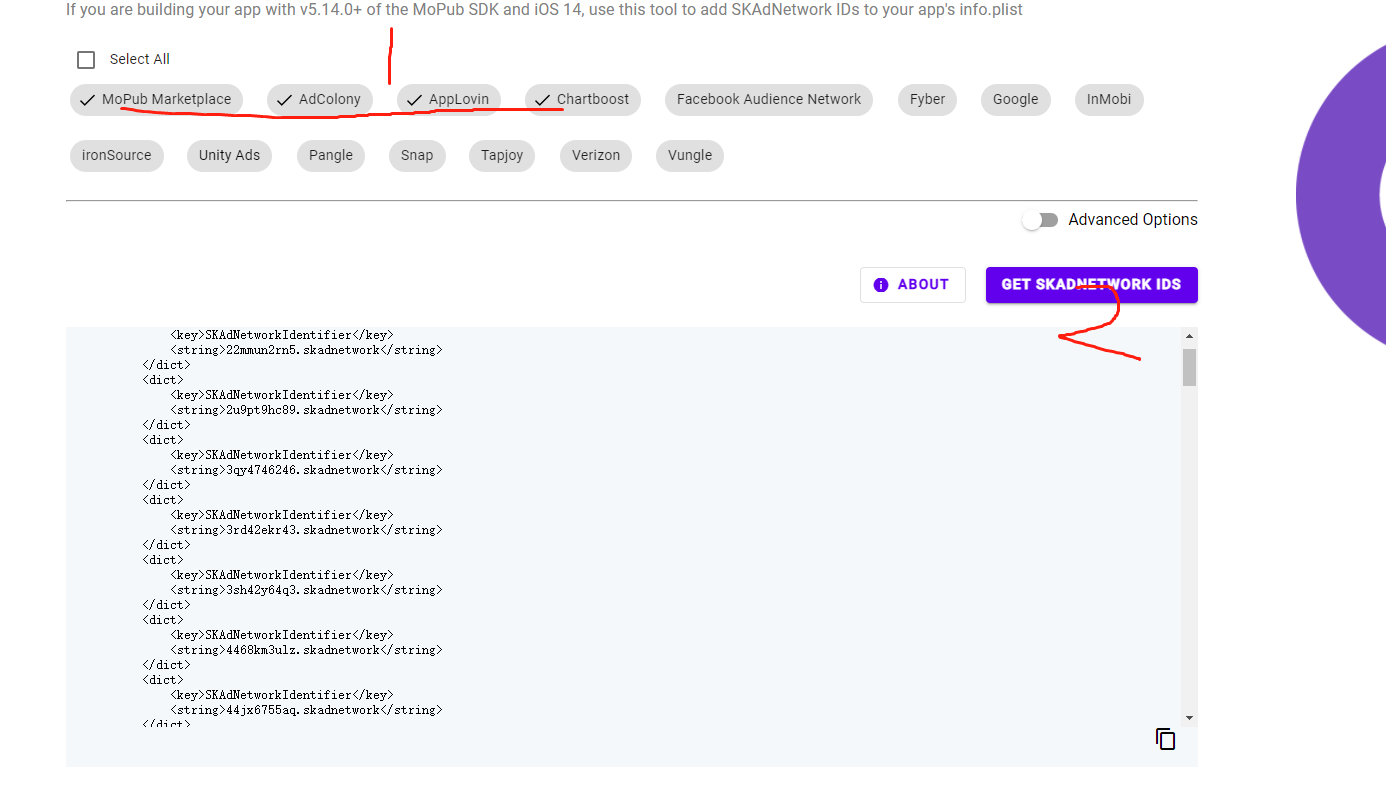
如果有applovin，需要在AndroidManifest.xml 中添加，sdkkey需要找运营同学要

<!-- Applovin sdk key -->

<meta-data android:name="applovin.sdk.key" android:value="自己项目sdkkey " />

1. IOS14注意点

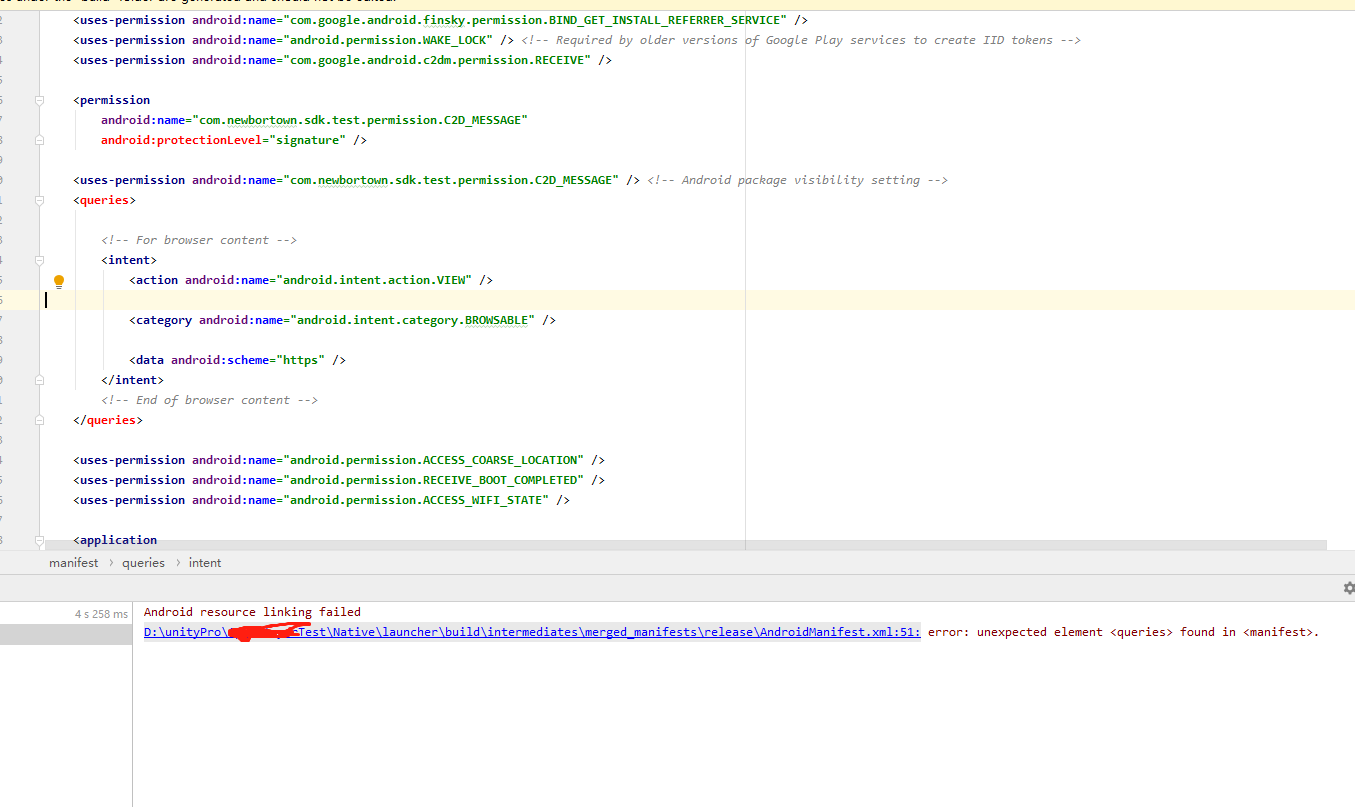
IOS14发布后需要添加各个厂商的SKAdNetworkIdentifier，可以进入下方网址，选择下自己已经接入的广告平台<https://developers.mopub.com/publishers/skadnetwork-ids-manager/>

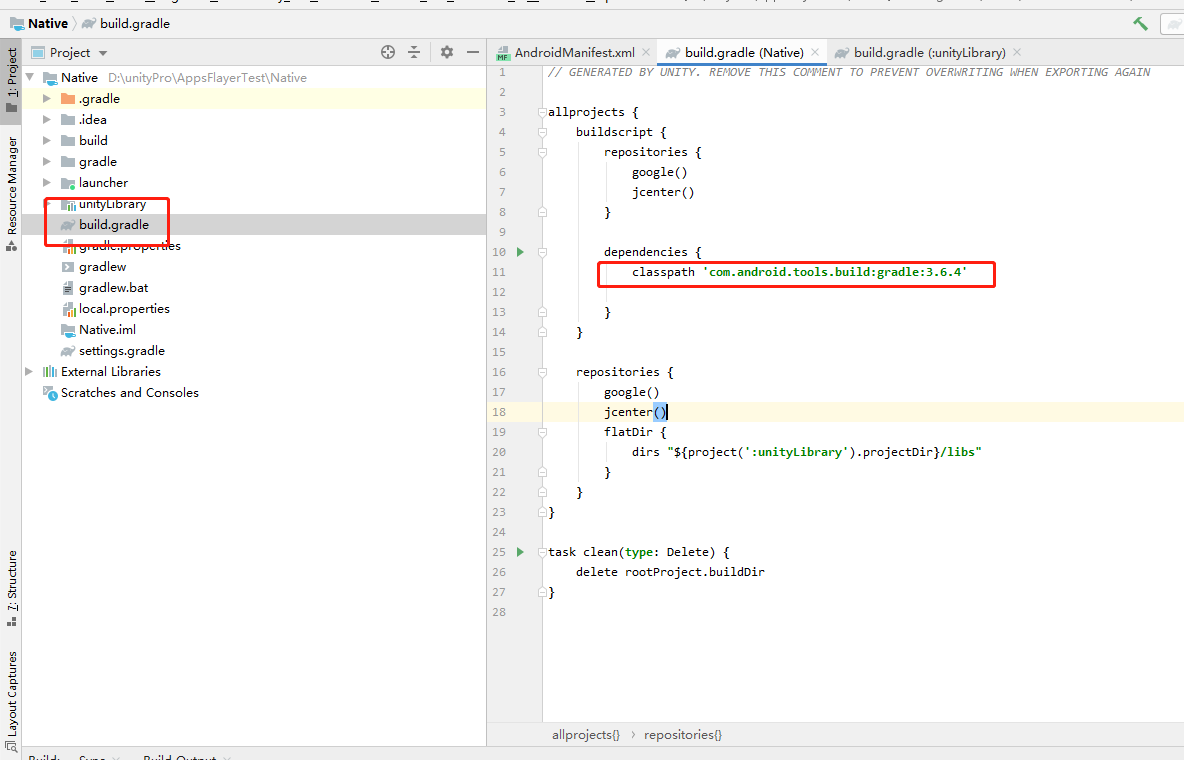


把拷贝过来的文件添加到info.plist中

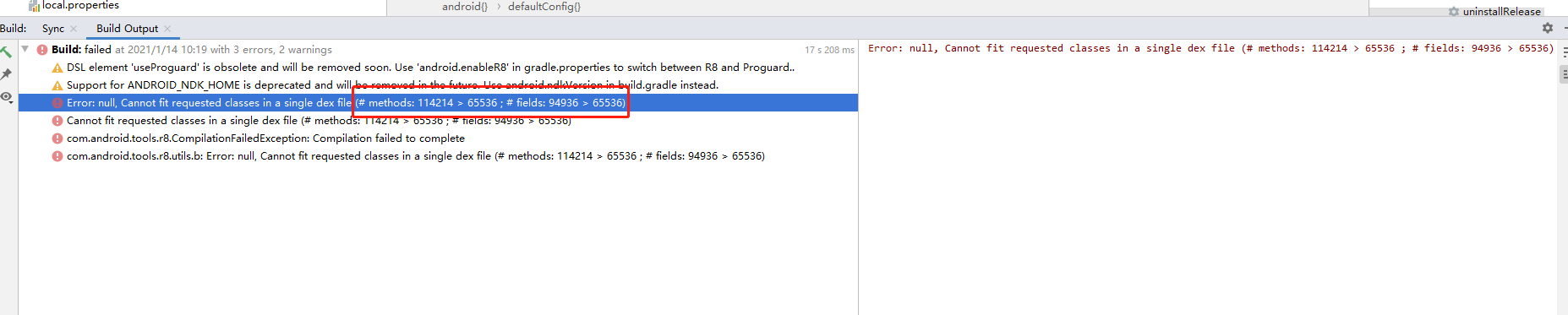
1. 问题答疑和反馈

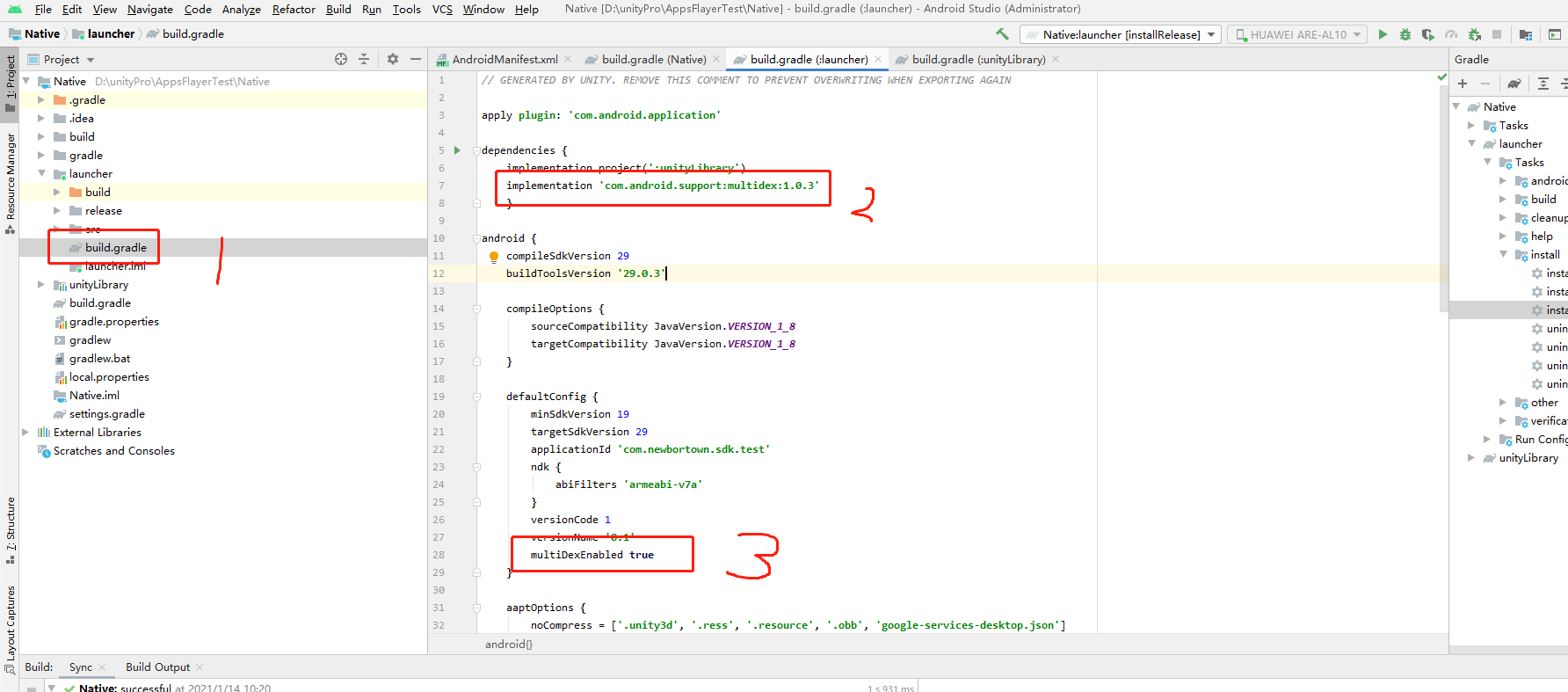
* 问：安装成功后导出androidstudio编译报错，编译合并manifest.xml文件报错



答：这个是androidstudio的默认gralde版本太低问题，在项目最外面的build.gradle中升级下gradle版本即可,兼容的最低版本可以登录github（https://github.com/mopub/mopub-unity-sdk）查看，或者直接升级到最新gradle版本，升级完一定要clean project

* 问：编译报错Error: null, Cannot fit requested classes in a single dex file (# methods: 114214 > 65536 ; # fields: 94936 > 65536)

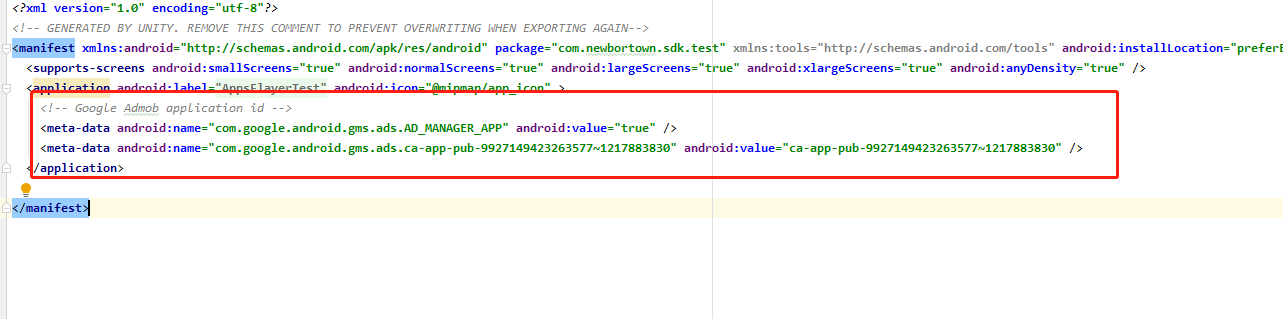


答：这个是编译文件超过最大值，添加下混合，一定要在launcher下的gradle下添加才行

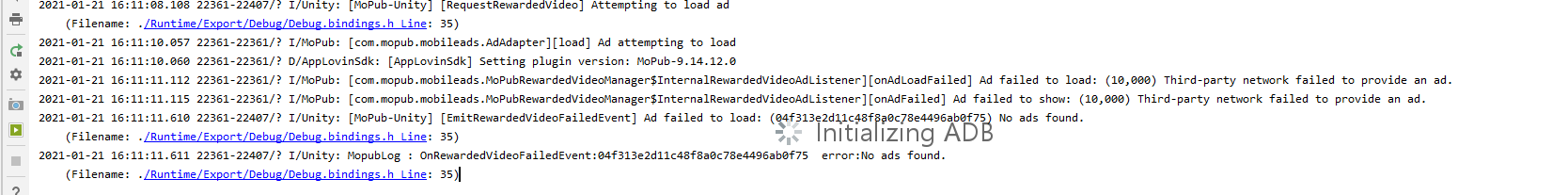
* 问：包编译通过了。但是打开就闪退



答：admob没有初始化id，一定要在launcher中的androidManifest.xml中添加id找运营要

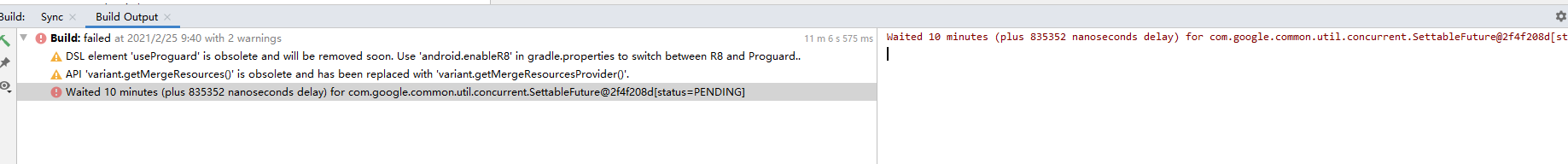


* 问：我的applovin广告一直不出，一直提示No ads found.



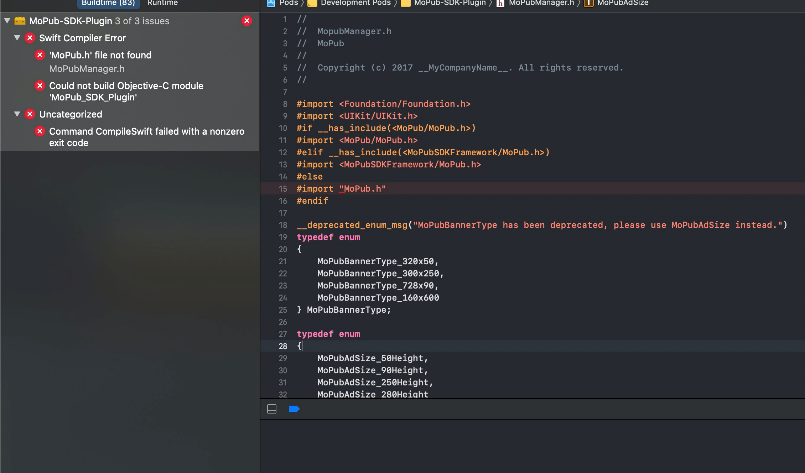
答：这个是没有配置applovin的sdkkey的问题配置方法 [跳转](#Applovin)

* 问：我升级gradle后发现打包半天没反应



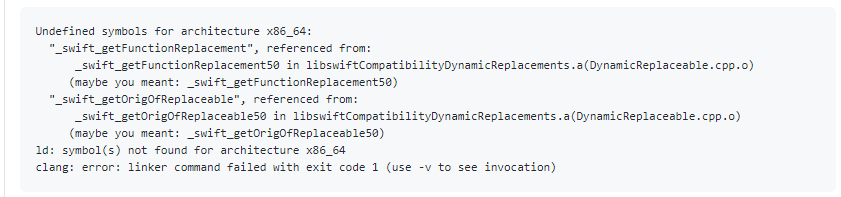
答：系统卡了，因为升级完gradle，没有清空build目录，导致gradle版本编译的资源报错，记住一定要clean project

* 问：我mopub导入完毕后一直报错，编译不过去



答：这个是facebook最新版本启用了swift和oc混编，这个需要把podfile中的use\_frameworks!去掉，然后从新执行下pod install

* 问：编译报错 swift\_getFunctionReplacement



答： build-setting 中删除

$(TOOLCHAIN\_DIR)/usr/lib/swift-5.0/$(PLATFORM\_NAME)