

# Domob iOS SDK 4.x Unity 环境使用手册

---

## 1 摘要

1. Unity 版本为多盟为支持 Unity3D 开发者添加广告而制作。
2. 开发者按照流程即可显示广告。广告类型包括 banner 广告和插屏广告。

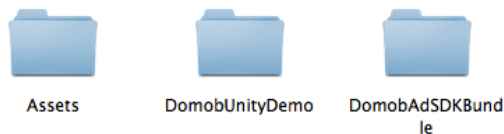
## 2 从多盟官网获取 PublisherID & PlacementID

如果想要在 App 中使用多盟的广告，首先需要获得一个 Publisher ID 和相应的 PlacementID。请登陆多盟官网（<http://www.domob.cn/help/index.htm#tab1>），获取更多如何创建新用户以及新建应用的信息。

当新建应用并拥有一个PublisherID之后，添加广告位后即可获得广告位ID，如下图所示，详情请查看<http://www.domob.cn/news/announcement/20130503/503.htm>。

## 3 添加资源文件及生成 XCODE 工程

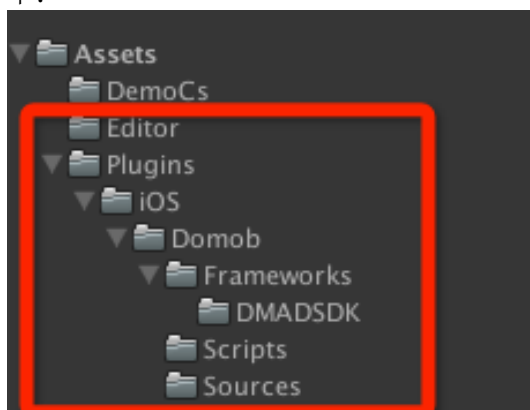
资源包文件：



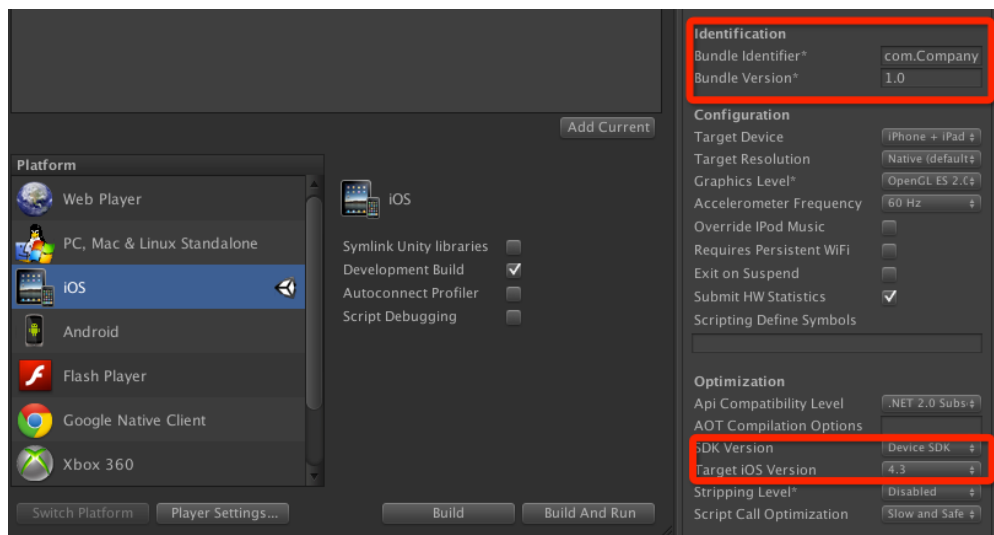
其中 Assets 下的 Editor 以及 Plugins 为开发者需要添加的文件。DomobUnityDemo 为提供给开发者的 Unity3DDemo。DomobAdSDKBundle 为生成 xcode 工程后需要添加的资源。

开发者集成流程：

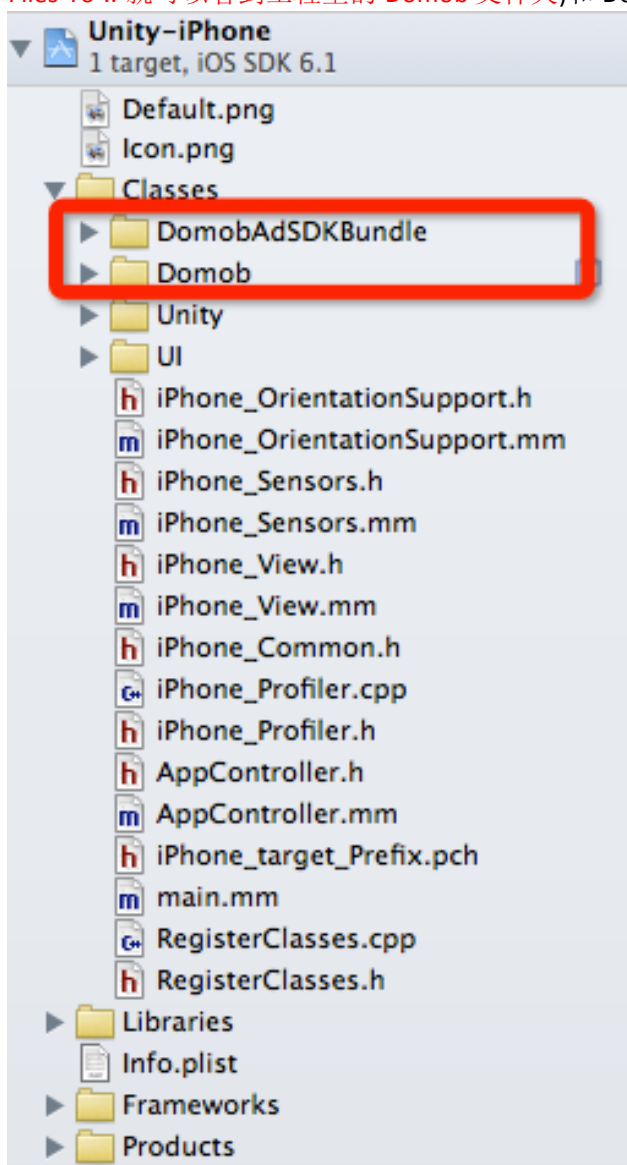
- 1) 将 Assets 文件夹下的目录复制到 Unity3D 工程下对应的目录下()。Demo 工程目录结构如下：



- 2) 编写使用 SDK 时需要的业务逻辑代码。示例代码见 Demo 工程中的 DemoCs 目录中的 C# 文件。
- 3) 构建并生成导出为 XCode 项目同时请注意红框标注地针对自己项目的更改。



























将 framework 整合到 Frameworks 文件夹后，手动添加 Domob 文件夹(直接单击右键 **Add Files To ..** 就可以看到工程里的 **Domob** 文件夹)和 DomobAdSDKBundle(在提供的资源中找寻)



若要 SDK 正常工作，请确保项目中添加了下面这些 Framework，如下图：  
 （敬请开发者注意：为保证程序的稳定性请严格按照图示修改 Required 与 Optional）

▼ Link Binary With Libraries (24 items)

Name	Status
 Security.framework	Optional ▾
 CoreTelephony.framework	Optional ▾
 MessageUI.framework	Optional ▾
 CFNetwork.framework	Optional ▾
 MobileCoreServices.framework	Optional ▾
 libz.dylib	Optional ▾
 CoreMedia.framework	Optional ▾
 MediaPlayer.framework	Optional ▾
 QuartzCore.framework	Optional ▾
 CoreText.framework	Optional ▾
 AdSupport.framework	Optional ▾
 CoreLocation.framework	Optional ▾
 StoreKit.framework	Optional ▾
 PassKit.framework	Optional ▾
 Social.framework	Optional ▾
 EventKit.framework	Optional ▾
 AVFoundation.framework	Optional ▾
 AudioToolbox.framework	Optional ▾
 libsqlite3.dylib	Optional ▾
 Foundation.framework	Required ▾
 UIKit.framework	Required ▾
 CoreGraphics.framework	Required ▾
 SystemConfiguration.framework	Required ▾
 libDomobAdSDK.a	Required ▾

若要 SDK 正常工作，还需要在项目的 Build Settings → Linking → Other Linker Flags 添加 -ObjC，如图：

Other Linker Flags	-ObjC
--------------------	-------

操作完成。

## 4 广告使用

开发者可使用的方法已经在Assets—Plugins—iOS—Domob—Scripts—DMUnityManager.cs 做了声明，摘录如下

```
//初始化banner,参数分别为起始位置的x,y 宽高的w,h 在Domob网站申请的publisherid,
placementid,用做代理的delegateObject,用于标记这个banner的关键字
public static extern void DomobAddBannerADView (float x,float y,float
w,float h,string publisherid,string placementid,string
delegateObject,string key);
```

```

//初始化自动刷新banner,参数分别为起始位置的x,y 宽高的w,h 在Domob网站申请的
publisherid, placementid,用做代理的delegateObject,用于标记这个banner的关键字, 是否
自动刷新的BOOL变量
public static extern void DomobAddBannerADViewWithAutoRefresh (float
x,float y,float w,float h,string publisherid,string placementid,string
delegateObject, string key,bool autoRefresh);
//删除banner
public static extern void DomobRemoveBannerADView (string key);
//初始化插屏广告, 参数为Domob官网申请的publisherid,placement,用做代理的
delegateObject,标识这个插屏的关键字。
public static extern void DomobInterstitialsAdInitialize (string
publisherid,string placementid,string delegateObject, string key);
//初始化插屏广告, 参数为Domob官网申请的publisherid,placement,用做代理的
delegateObject,标识这个插屏的关键字。插屏的宽高(插屏只支持两个尺寸 300*250 600*500)
public static extern void DomobInterstitialsAdInitializeWithSize (string
publisherid,string placementid,string delegateObject, string key ,float
w,float h);
//展示插屏广告
public static extern void DomobPresentInterstitialsAd (string key);
//删除插屏广告
public static extern void DomobRemoveInterstitialsAd (string key);

```

具体方法使用方式敬请参考 Demo 文件的 DemoCs 下的 DomobUnityDemo.cs 文件。