Dreamobi Android SDK 接入文档

Dreamobi Technologies co.,Ltd.

Author: Carl

Email: carl.chen@dreamobi.com

|  |  |
| --- | --- |
| **时间** | **更新说明** |
| **2014/11/30** | Ver 1.0 |

**版本修改记录**

**Dreamobi SDK介绍**

Dreamobi SDK为Publisher提供高品质的视频广告展示接口，通过视频墙和点击视频两种展示形式为publisher带来远远高于其它广告形式的ECPM

**集成准备**

**需要publisher提供**

1.应用在Google Play的下载链接

2.提供应用图标

3.应用是横屏还是竖屏

4.集成选择哪种展示形式 a.点击播放式 b.视频墙 c.Both

**Dreamobi提供**

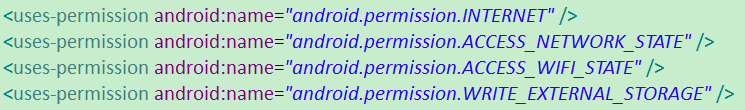
App Token: 每个应用在Dreamobi的唯一身份标识（publisher提供的信息后，Dreamobi会生成app token）

**集成流程**

1. 如果是Unity3d应用，可忽略下面的步骤，直接参考：

https://github.com/Dreamobi/Dreamobi-Unity-Plugin

1. 在AndroidManifest.xml中添加下面的权限



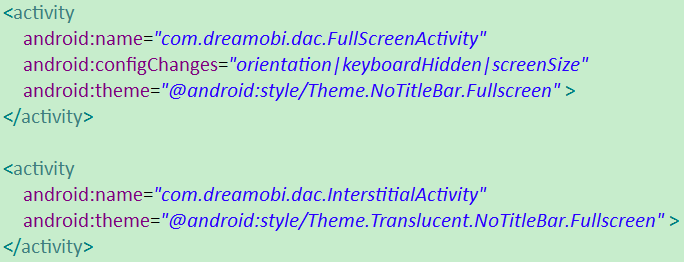
1. 增加GooglePlayService的支持

1)从${sdk.home}\extras\google\google\_play\_services\libproject\google-play-services\_lib\lib目录中找到google-play-services.jar，并添加到工程中

2)在application节点里增加如下信息



1. 添加下面两个Activity



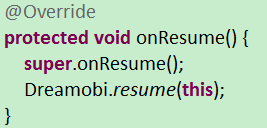
1. SDK接口使用说明
2. 在程序入口初始化Dreamobi原生视频广告SDK，（比如onCreate方法中）

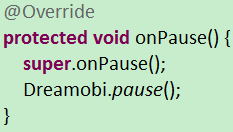


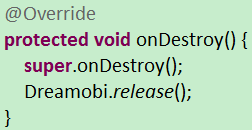
参数解释：

|  |  |
| --- | --- |
| ctx | 调用此接口的Activity |
| token | 后台给每个Publisher生成的一个密钥 |
| bundleId | 注册Publisher账户是填写的Bundle ID |
| unitName | 货币单位，比如“金币，宝石”之类 |

1. 在onResume，onPause，onDestory中分别调用如下接口：







1. 目前我们有两种视频广告，一种是单个极速视频广告，另外一种是视频墙，他们的调用方式如下：

1)单个视频



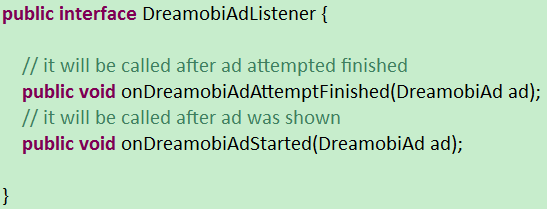
2)视频墙



1. 实现广告行为的回调接口DreamobiAdListener



接口具体信息如下：



|  |  |
| --- | --- |
| onDreamobiAdAttemptFinished | 在发起广告请求尝试之后回调 |
| onDreamobiAdStarted | 发生在视频播放时回调 |

回调参数说明 – DreamobiAd

|  |  |
| --- | --- |
| DreamobiAd.ok() | 返回true如果广告成功展示 |
| DreamobiAd.noFill() | 返回true如果没有广告 |
| DreamobiAd.noNetwork() | 返回true 如果请求广告时出现无网络 |
| DreamobiAd.getPoints() | 返回此广告对应的奖励值 |

1. 查询极速视频广告是否已经Ready

|  |  |
| --- | --- |
| Dreamobi. isInstantVideoAvailable() | 返回true 如果极速视频已经准备好了 |

适用场景：跑酷类游戏死亡时，是否显示一个通过观看视频来复活并继续游戏的按钮，这个时候需要询问SDK是否已经有一个极速视频准备好，如果准备好才显示此按钮。

1. Demo示例：

请参考：https://github.com/Dreamobi/Dreamobi-Android-SDK/tree/master/Demo%20App

1. Latest SDK：

https://github.com/Dreamobi/Dreamobi-Android-SDK/tree/master/Library