

# Hướng dẫn sử dụng ATSoft\_Thirdparty

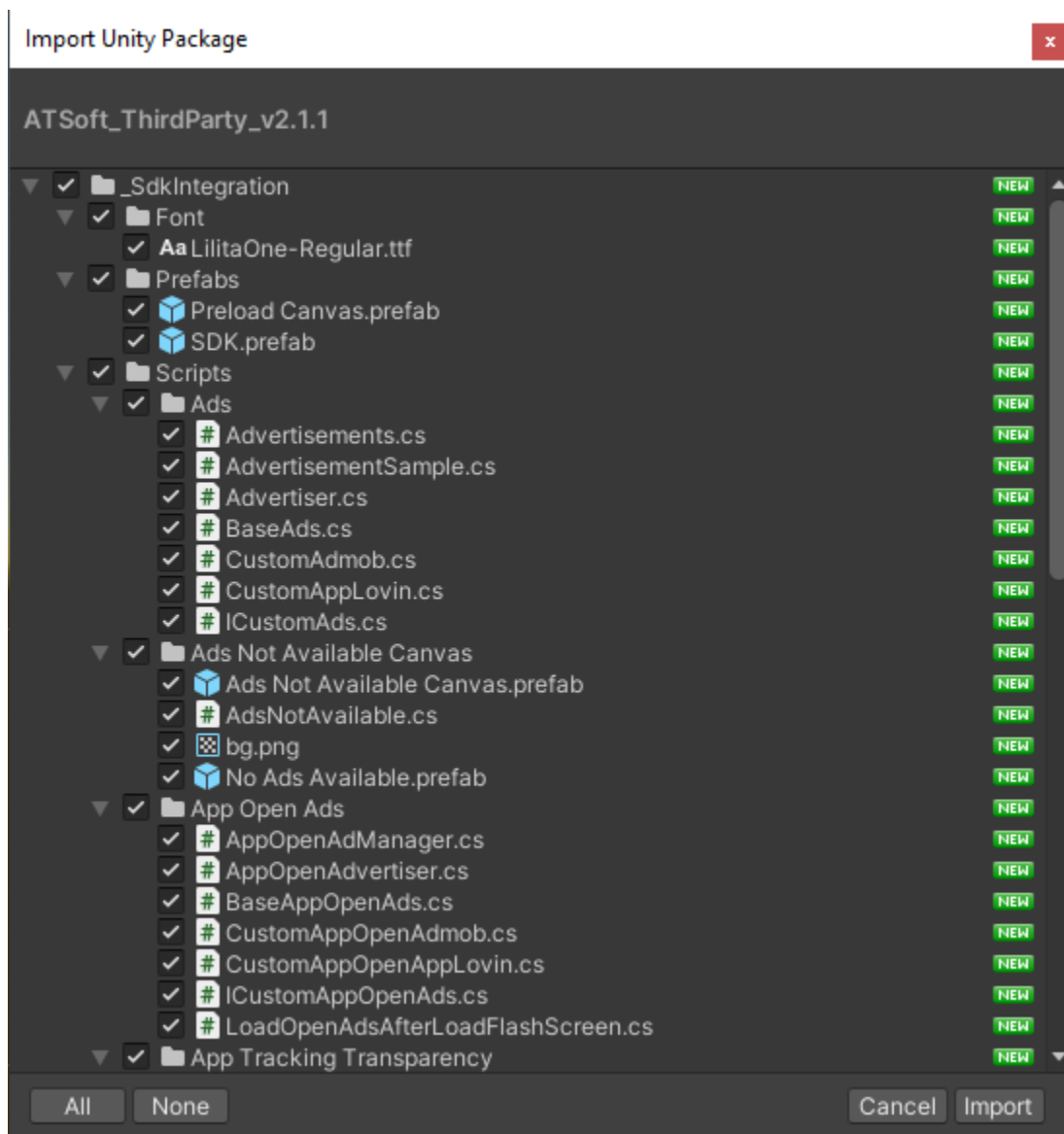
---

## 1. Import package: ATSoft\_Thirdparty

- Download package từ đường dẫn:

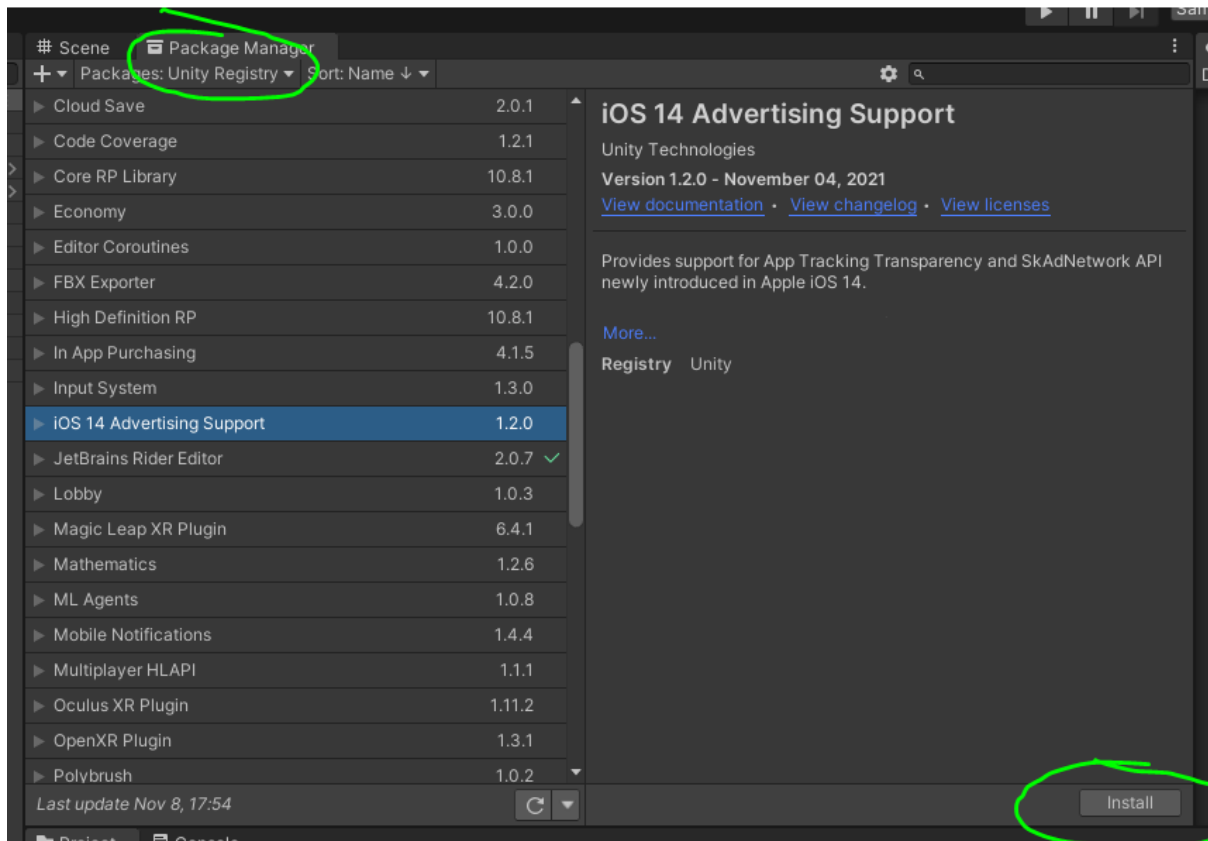
<https://github.com/atsoft-io/Ads-vs-Tracking-Template/releases>

- Import vào Unity:



## 2. Các package khác cần dùng

### - App Tracking Transparency (iOS Only):



### - Firebase:

<https://github.com/firebase/firebase-unity-sdk/releases>

- Import những package cần dùng: Firebase Analytics, Firebase Remote config,....

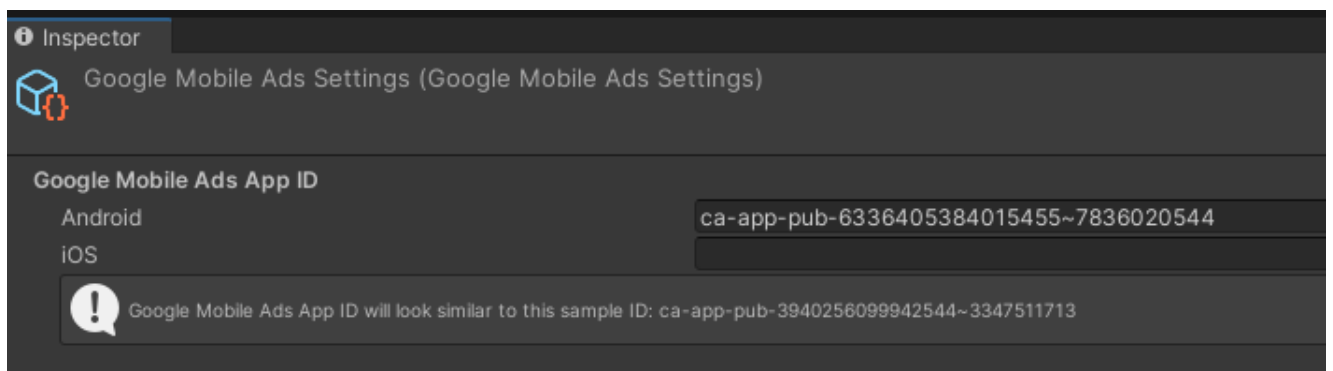
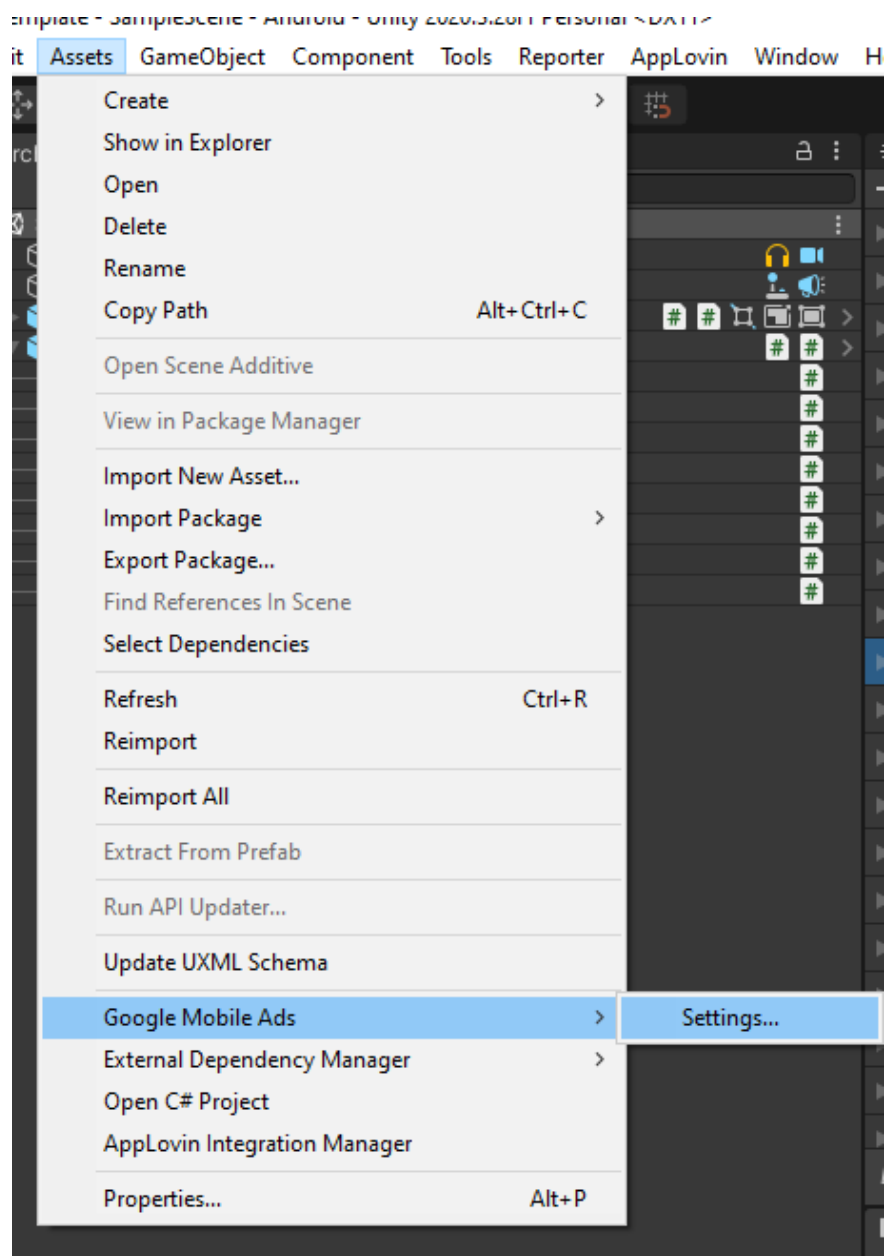
### - Google Mobile Ads ( nếu dự án sử dụng mạng quảng cáo Admob )

<https://github.com/googleads/googleads-mobile-unity/releases>

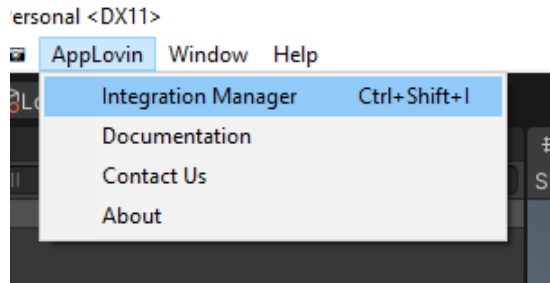
- Ex: mẫu sử dụng của Google nếu cần tham khảo:

<https://github.com/googleads/googleads-mobile-unity/blob/main/samples/HelloWorld/Assets/Scripts/GoogleAdMobController.cs>

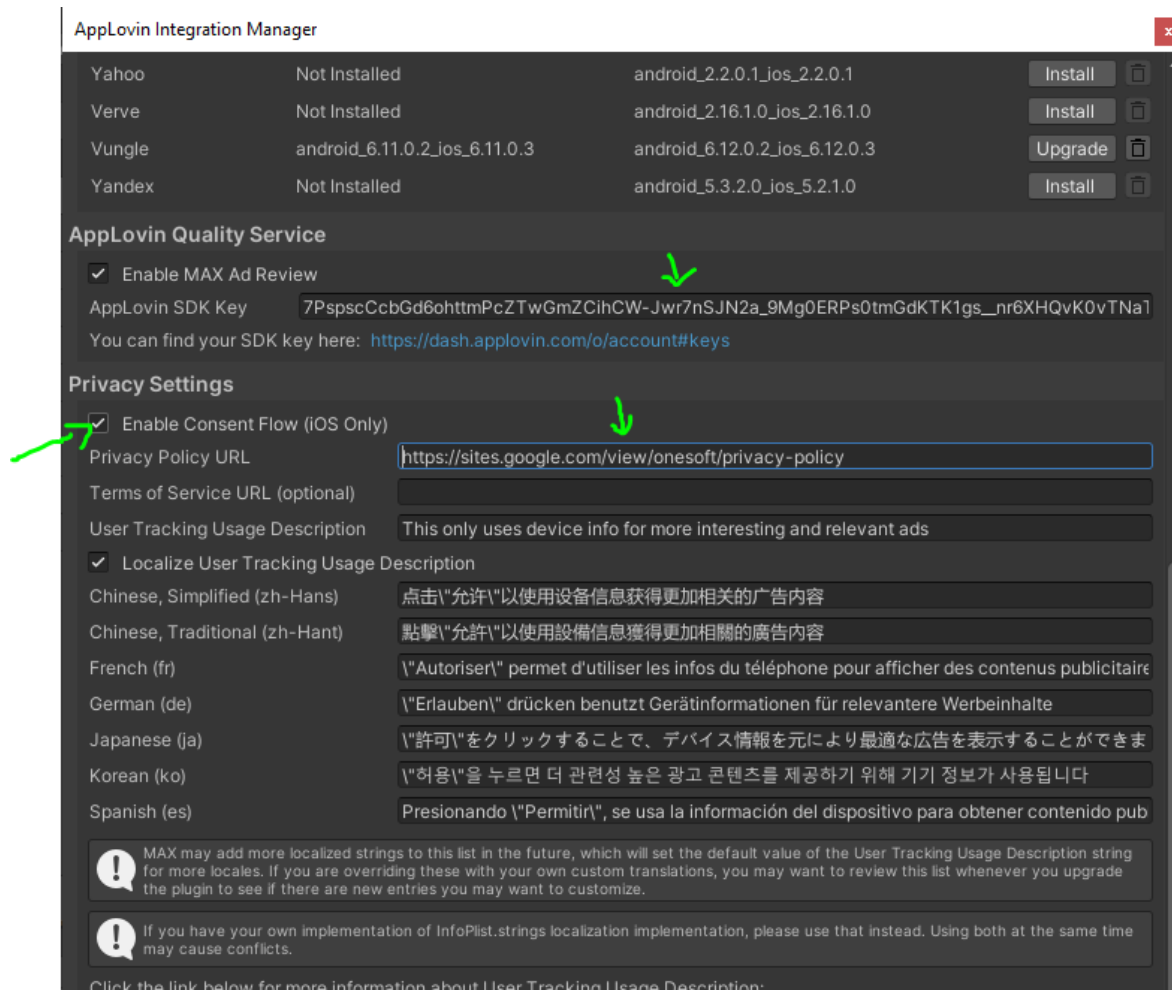
- Điền App ID trong Google Mobile Ads/Settings



- **MAX Applovin** (nếu dự án sử dụng mạng quảng cáo Applovin)
  - <https://dash.applovin.com/documentation/mediation/unity/getting-started/integration>
  - Sau khi import vào project, Set up Applovin Intergration Manager:



- Điền SDK key, Bật Consent Flow, Nhập Policy URL



- Install các ad\_network cần dùng: Cần thiết: Google Admob, Google ads manager (**cùng version với Google Admob**), Applovin, FAN.  
Thường dùng: Adcolony, Inmobi, Mintegral, Pangle, Vungle, Admob, Fyber, Ironsrc, Unity, AdFly.

AppLovin Integration Manager

Upgrade

### Mediated Networks

Network	Current Version	Latest Version	Actions
AdColony	android_4.8.0.2_ios_4.9.0.0.2	android_4.8.0.2_ios_4.9.0.0.2	Installed
BidMachine	Not Installed	android_1.9.10.3_ios_1.9.5.0.0	Install
Chartboost	Not Installed	android_9.1.1.0_ios_9.1.0.0	Install
Criteo	Not Installed	android_4.8.1.0_ios_4.5.0.5	Install
Facebook	android_6.12.0.0_ios_6.12.0.0	android_6.12.0.0_ios_6.12.0.0	Installed
DT Exchange	android_8.1.5.1_ios_8.1.5.2	android_8.2.0.0_ios_8.1.6.0	Upgrade
Google AdMob	android_21.1.0.0_ios_9.8.0.0	android_21.3.0.2_ios_9.11.0.6	Upgrade
App ID (Android)	ca-app-pub-3926209354441959~8786068035		
App ID (iOS)	ca-app-pub-3926209354441959~8786068035		
Google Ad Manager	android_21.1.0.0_ios_9.8.0.0	android_21.3.0.2_ios_9.11.0.5	Upgrade
HyprMX	Not Installed	android_6.0.3.1_ios_6.0.3.1	Install
InMobi	android_10.0.9.2_ios_10.1.0.2	android_10.1.1.0_ios_10.1.1.0	Upgrade
ironSource	android_7.2.3.1.0_ios_7.2.3.1.0	android_7.2.5.0.0_ios_7.2.5.1.0	Upgrade
LINE	Not Installed	android_2022.2.16.2_ios_2.4.20220630.0	Install
Maio	Not Installed	android_1.1.16.2_ios_1.6.3.0	Install
Mintegral	android_16.1.91.0_ios_7.1.8.0.0	android_16.2.61.1_ios_7.2.4.0.1	Upgrade
MobileFuse	Not Installed	android_1.3.1.0_ios_1.3.1.0	Install
myTarget	Not Installed	android_5.16.0.0_ios_5.16.0.0	Install
Nend	Not Installed	android_8.2.0.1_ios_7.4.0.0	Install
Ogury	Not Installed	android_5.3.0.1_ios_2.6.2.1	Install
Smaato	android_21.8.5.0_ios_21.7.8.0	android_21.8.5.0_ios_21.7.8.0	Installed
Tapjoy	Not Installed	android_12.11.0.0_ios_12.11.0.0	Install
Tencent	Not Installed	ios_4.13.90.0	Install
Pangle	android_4.5.0.6.0_ios_4.6.1.3.0	android_4.8.0.5.0_ios_4.7.0.4.0	Upgrade
Unity Ads	android_4.3.0.0_ios_4.3.0.0	android_4.4.1.0_ios_4.4.1.0	Upgrade
Yahoo	Not Installed	android_2.2.0.1_ios_2.2.0.1	Install
Verve	Not Installed	android_2.16.1.0_ios_2.16.1.0	Install
Vungle	android_6.11.0.2_ios_6.11.0.3	android_6.12.0.2_ios_6.12.0.3	Upgrade
Yandex	Not Installed	android_5.3.2.0_ios_5.2.1.0	Install

AppLovin Quality Service

- **Appsflyer:**

<https://github.com/AppsFlyerSDK/appsflyer-unity-plugin/releases>

- **Scene Toolbar Manager**

[https://github.com/atsoft-io/Ads-vs-Tracking-](https://github.com/atsoft-io/Ads-vs-Tracking-Template/releases/download/v1.1/ATSoft_Scene_Toolbar.unitypackage)

[Template/releases/download/v1.1/ATSoft\\_Scene\\_Toolbar.unitypackage](https://github.com/atsoft-io/Ads-vs-Tracking-Template/releases/download/v1.1/ATSoft_Scene_Toolbar.unitypackage)

- **Android 13: Advertising ID declaration**

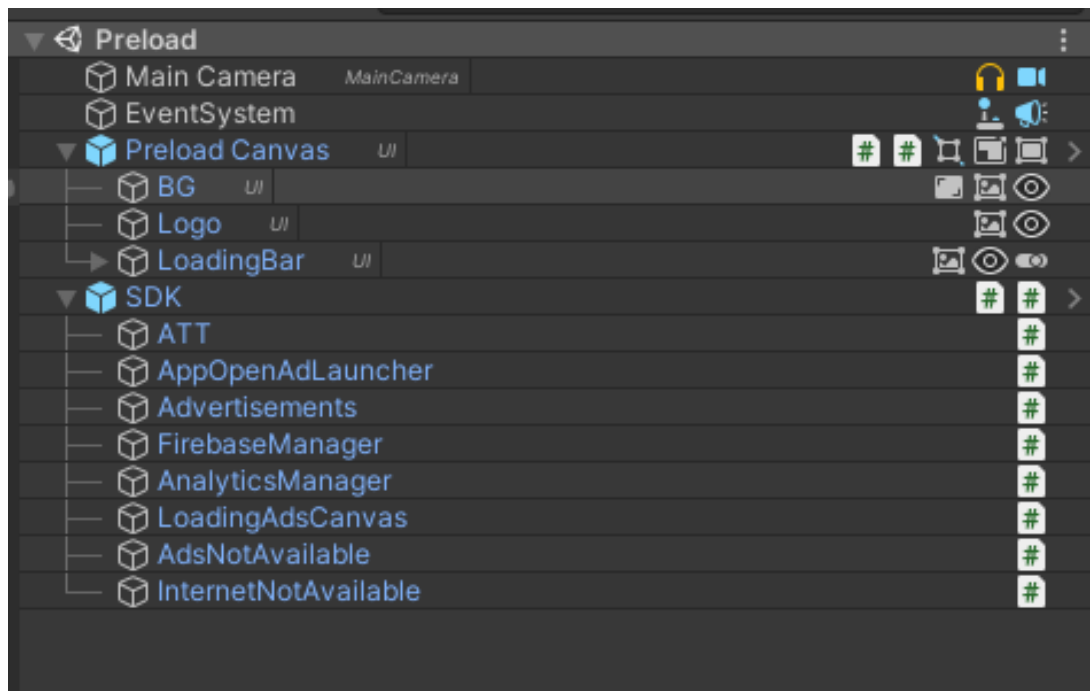
- Thêm vào AndroidManifest.xml:

```
<uses-permission
```

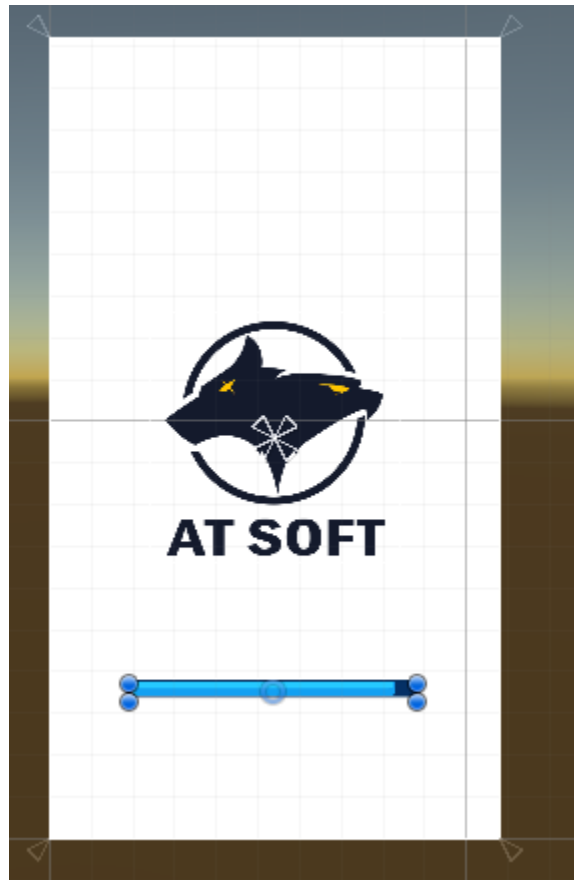
```
android:name="com.google.android.gms.permission.AD_ID"/>
```

### 3. Set up scene

- Tất cả các game Sử dụng tối thiểu 2 scene và đặt tên: **Preload** (scene loading), **Main** (scene chính), kéo 2 scene này vào **Build Settings**
- Kéo 2 prefab vào scene **Preload: Preload Canvas** (canvas loading) và **SDK** (object khởi tạo các SDK)



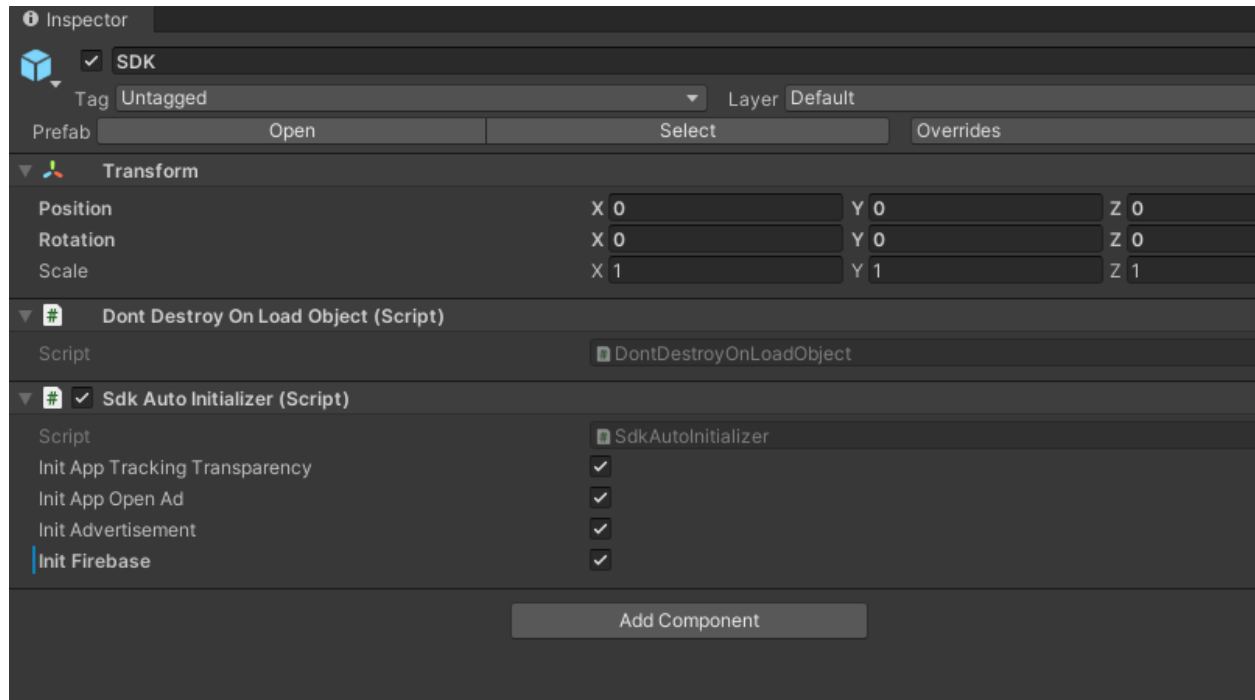
- Chỉnh sửa UI của **Preload Canvas** phù hợp từng game (không chỉnh sửa các thông số): background, logo, loading bar





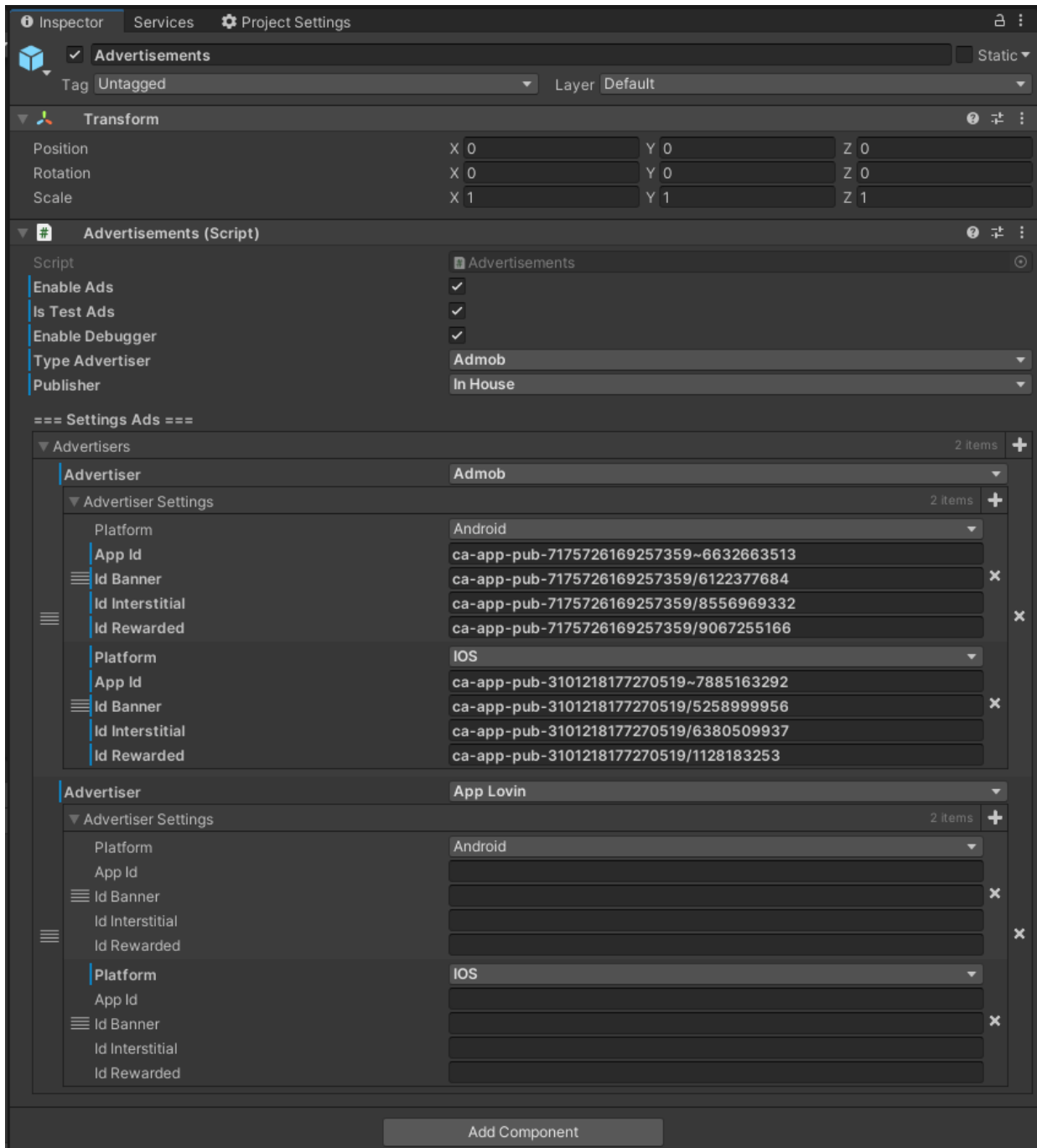
## 4. Sử dụng Ads: Inter, Banner, Reward

- Tick vào **Init Advertisement** trong **SDK Auto Initializer**

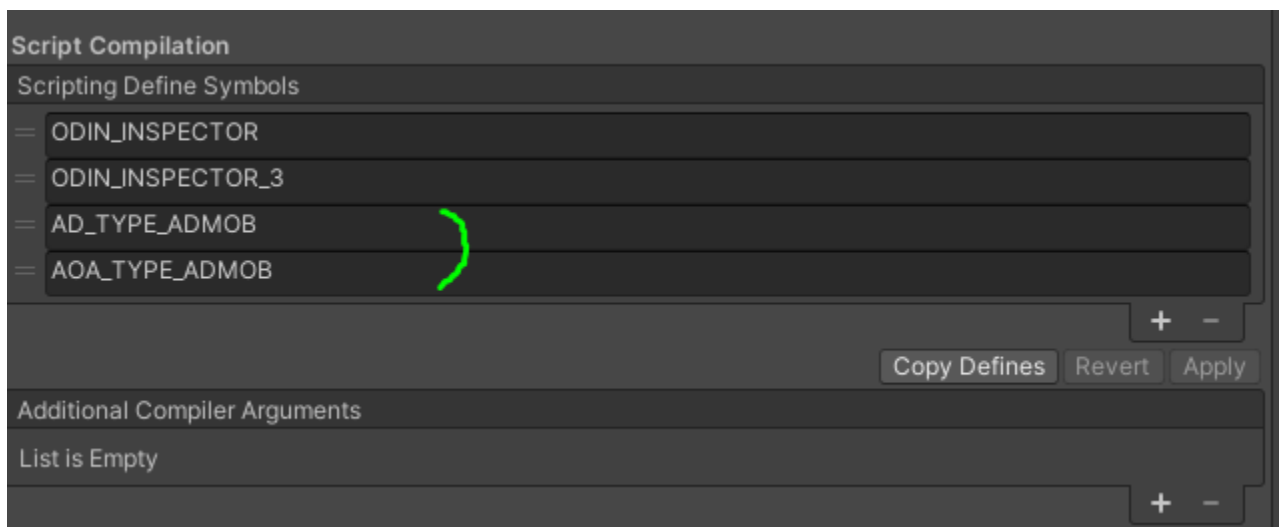


- Set up quảng cáo trong **SDK/Advertisement**
  - **Enable Ads:** bật/tắt tính năng quảng cáo
  - **Is Test Ads:** bật/tắt dung ads test hoặc ads thật (lưu ý khi chưa có key quảng cáo thật thì bật ads test + chuyển **Type Advertiser** sang **Admob**)
  - **Enable Debugger:** bật/tắt show debug mediation cho MAX Applovin (Admob ko có tính năng này)
  - **Type Advertiser:** chọn mạng quảng cáo cần dùng: Admob, Applovin, ...
  - **Publisher:** Chọn nhà phân phối game: In-house (của studio), Rocket, Falcon, ....

- **Advertisers:** danh sách các advertiser, nếu project cần dung nhà mạng quảng cáo nào thì chỉ cần thêm nhà mạng có **Type** là như thế thôi, ko cần thêm thừa. Điền các **AppId**, **Id Banner**, **Id Interstitial**, **Id Rewarded** theo từng **Platform** (Lưu ý: với mạng Applovin thì trường **App Id** là SDK key)



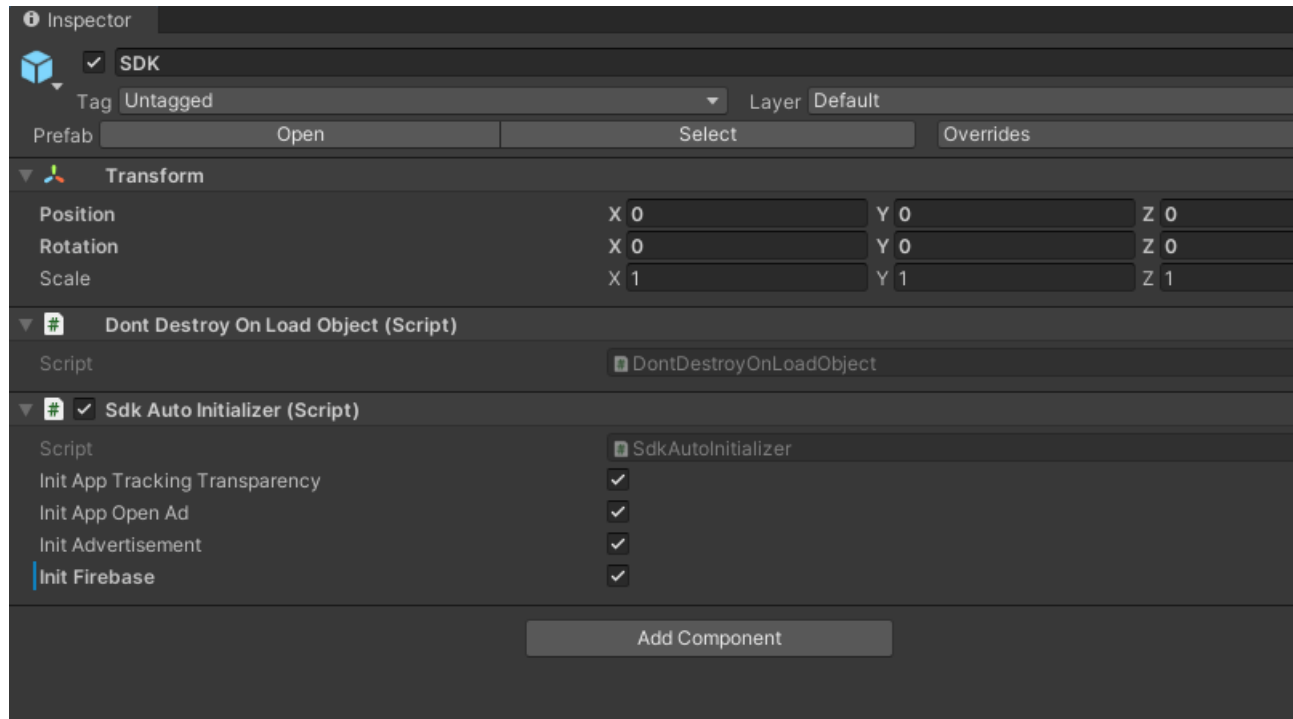
- Kiểm tra lại **Script Compilation** trong **Build settings/Player settings**:
  - Kiểm tra 1: Với mỗi **Type Advertiser** sẽ có 1 **Define Symbol** tương ứng. Ví dụ **Type Advertiser** là Admob -> define symbols là :  
AD\_TYPE\_ADMOB,.. tương tự với Applovin
  - Kiểm tra 2: Với mỗi **Publisher** sẽ có 1 **Define Symbol** tương ứng. Ví dụ **Publisher** là RK -> symbols là: PUB\_RK, ... **lưu ý Publisher là In House sẽ ko có symbols**



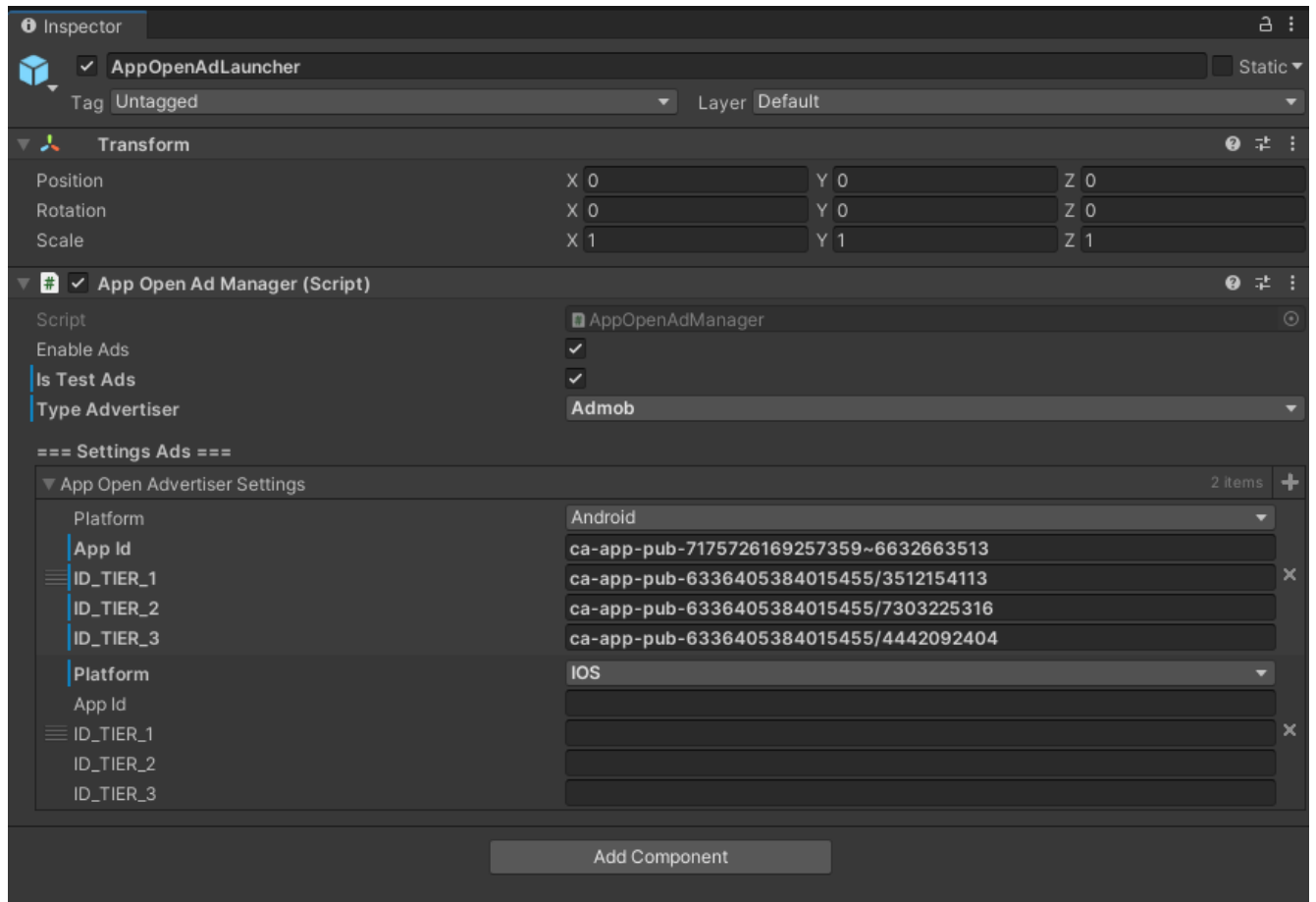
- Sử dụng: Đã có file **AdvertisementSample.cs** để tham khảo cách call Ad

## 5. Sử dụng App Open Ads

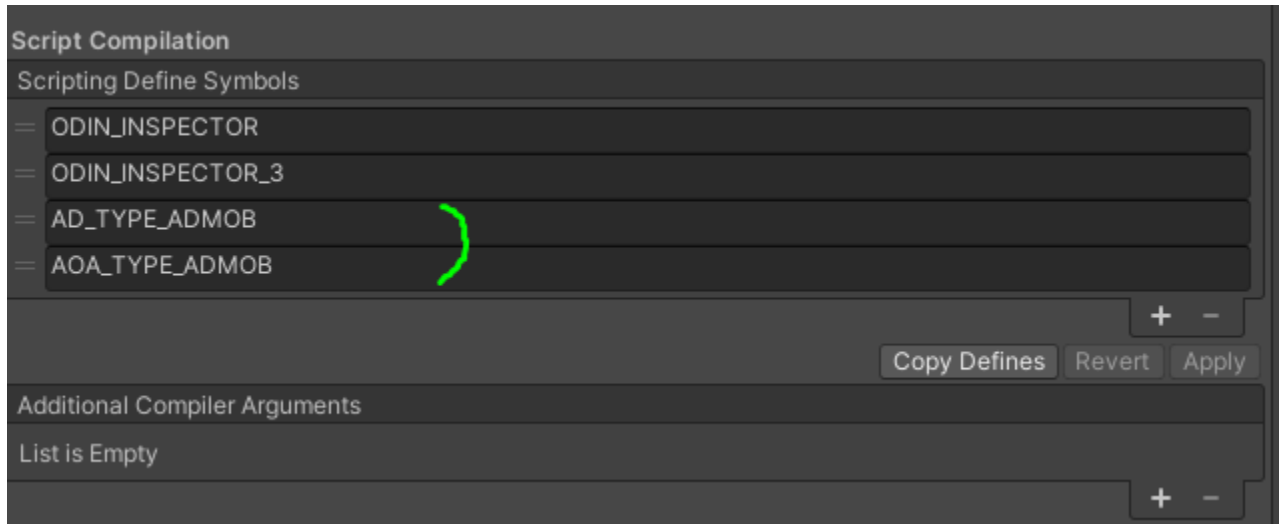
- Tick vào **Init App Open Ad** trong **SDK Auto Initializer**



- Set up quảng cáo trong **SDK/AppOpenAdLauncher**
  - **Enable Ads**: bật/tắt tính năng quảng cáo
  - **Is Test Ads**: bật/tắt dung ads test hoặc ads thật (lưu ý khi chưa có key quảng cáo thật thì bật ads test + chuyển **Type Advertiser** sang **Admob**)
  - Điền các ID quảng cáo tương ứng với các **ID\_TIER**. **Lưu ý: Với trường hợp chỉ có 1 key thì điền cả 3 ID\_TIER là key đó**



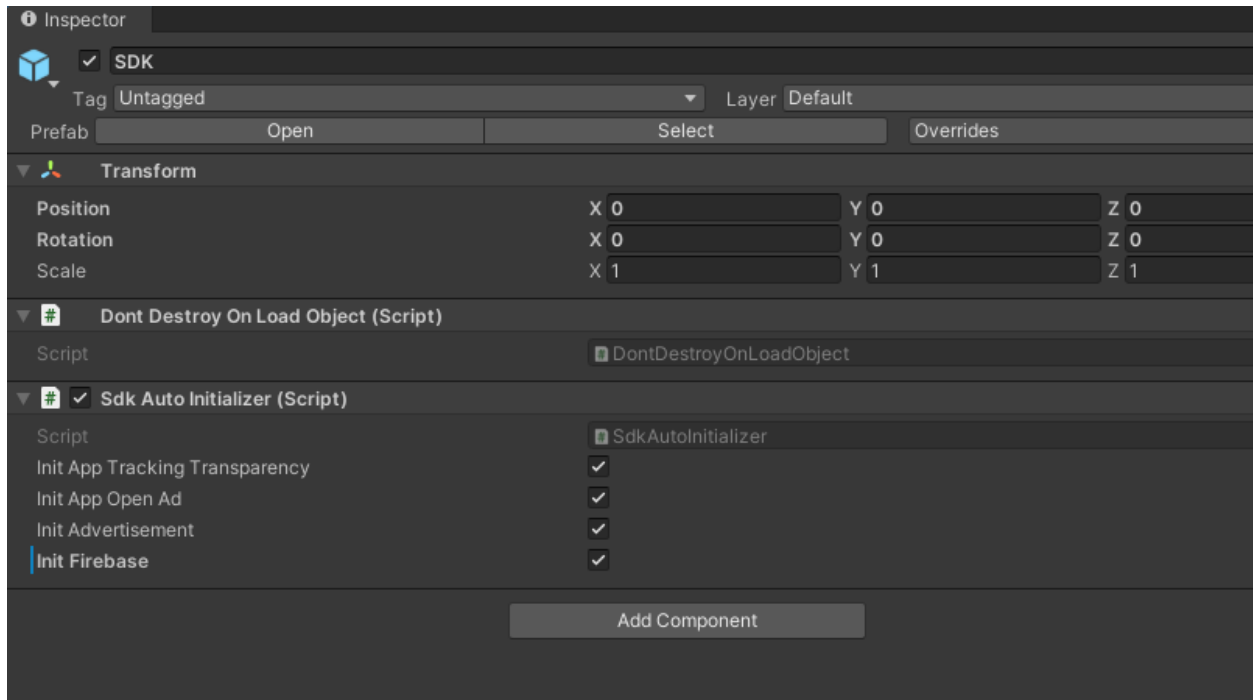
- Kiểm tra lại **Script Compilation** trong **Build settings/Player settings**:
  - Kiểm tra 1: Với mỗi **Type Advertiser** sẽ có 1 **Define Symbol** tương ứng. Ví dụ **Type Advertiser** là Admob -> define symbols là :  
AOA\_TYPE\_ADMOB,.. tương tự với Applovin



- Sử dụng: Để sử dụng AOA không cần gọi API gì nữa, đã có code tự động hết. Kiểm tra set up chuẩn là OK!

## 6. Sử dụng Firebase, Analytics

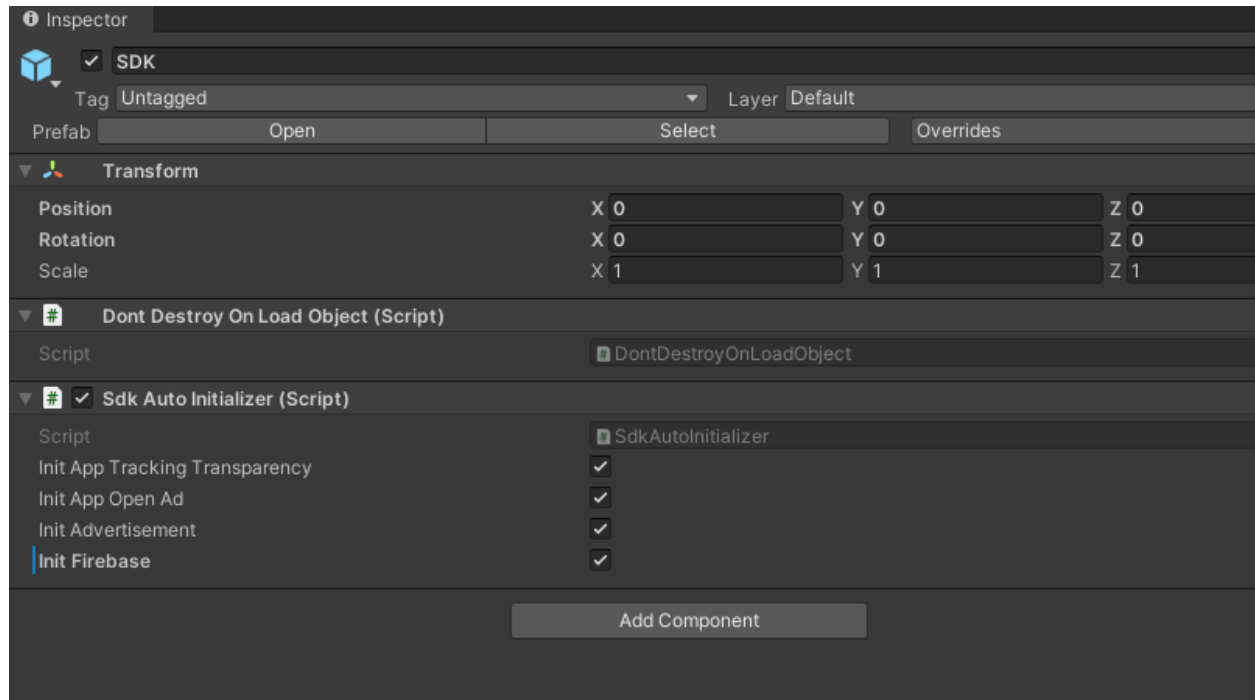
- Tick vào **Init Firebase** trong **SDK Auto Initializer**



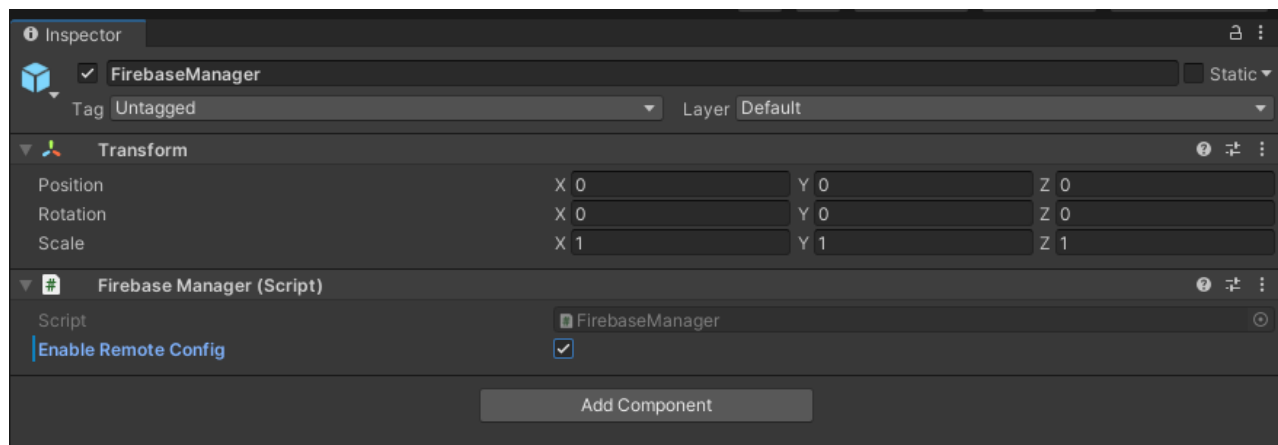
- Gọi trong **AnalyticsManager.cs** các hàm log tương ứng
- Các log về phần Ads đã khá đầy đủ, coder không phải thêm gì nữa. Tùy vào từng game sẽ có thêm các log liên quan đến game play như Log level, Log currency, ... tùy vào từng game, coder sẽ phải thêm vào sau

## 7. Sử dụng Firebase remote config

- Tick vào **Init Firebase** trong **SDK Auto Initializer**



- Tick vào **Enable Remote Config** trong **SDK/FirebaseManager**

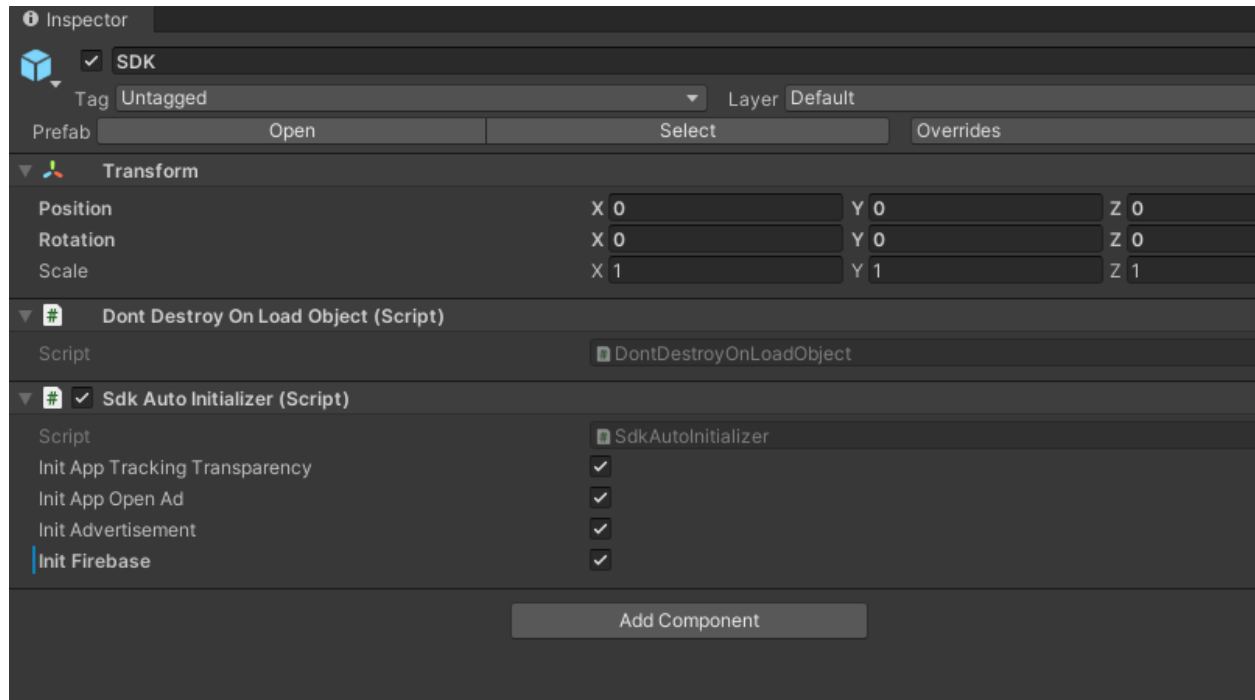


- Set up các key, default value của các remote config trong **FirebaseRemoteConfigManager.cs**
- Gọi lấy ra giá trị remote config thông qua: **FirebaseManager**. Ví dụ:  
`FirebaseManager.GetConfigValue(Keys.ConfigIntersStartLevel).LongValue`



## 8. Sử dụng App Tracking Transparency

- Tick vào **Init App Tracking Transparency** trong **SDK Auto Initializer**



- Sử dụng: đã có code tự động hết. ATT chỉ hoạt động trên platform IOS