

一、CocosCreator

1、导入 NBMediation.js

2、初始化

- a) `this.nbsdk = new NBMediation();`
- b) `this.nbsdk.init(this.appid);`
appid 为聚合 id，请联系运营同学。

3、激励视频

```
if(this.nbsdk.isRewardedVideoReady()){  
    this.nbsdk.showRewardedVideo();  
}
```

4、插屏

```
if(this.nbsdk.isInterstitialReady()){  
    this.nbsdk.showInterstitial();  
}
```

激励视频和插屏由 Mediation 自动管理库存，开发者不需要关心具体填充的广告位 ID。
Banner 为开发者手动管理。

5、Banner

- c) 调用 `this.nbsdk.loadBanner(this.bannerID);`
- d) 监听 `isBannerReady(this.bannerID)`
- e) 展示 `this.nbsdk.showBanner(this.bannerID);`

可参考 CocosCreatorSample 中的 RewardedVideo.js。

6、开屏

为保证广告效果，开屏需要从原生上接入，将开屏 SplashAdActivity 作为 Launch Activity。

- 1、老版本用户，移除 Cocos 中的初始化 init，移除开屏 showSplash。
- 2、在 AndroidManifest.xml 中，添加 SplashAdActivity 并设置为启动 Activity，demo 中有详细配置。

```
<activity android:name=".SplashAdActivity"
    android:theme="@android:style/Theme.DeviceDefault.NoActionBar"
    android:configChanges="keyboardHidden|screenSize|orientation"
    android:screenOrientation="portrait"
    tools:ignore="LockedOrientationActivity">
    <intent-filter>
        <action android:name="android.intent.action.MAIN" />
        <category android:name="android.intent.category.LAUNCHER" />
    </intent-filter>
</activity>
```

- 3、去掉 AppActivity 的 intent-filter，不在作为 Launch Activity。

```
<activity
    android:name="org.cocos2dx.javascript.AppActivity"
    android:screenOrientation="sensorLandscape"
    android:configChanges="orientation|keyboardHidden|screenSize|screenLayout"
    android:label="@string/app_name"
    android:launchMode="singleTask"
    android:taskAffinity=""
    android:theme="@android:style/Theme.NoTitleBar.Fullscreen" >

    <intent-filter android:order="1">
        <action android:name="android.intent.action.VIEW" />

        <category android:name="android.intent.category.BROWSABLE" />
        <category android:name="android.intent.category.DEFAULT" />
    </intent-filter>
<intent-filter>
    <action android:name="android.intent.action.MAIN" />
    <category android:name="android.intent.category.LAUNCHER" />
</intent-filter>
</activity>
```

删除

- 4、导出 Android 工程，加入 SplashAdActivity.java，负责初始化聚合，加载插屏，并返回 AppActivity。修改 SplashAdActivity 中的 APPKEY。
- 5、在 init 的 onSuccess 回调函数中：
 - setLoadTimeout ()，设置开屏加载超时时间单位毫秒；
 - setSplashAdListener(this)，设置监听事件；
 - setSize，设置请求宽高；
- 6、build.gradle 设置版本至少为 3.5.1

```
dependencies {
```

```
    classpath
```

```
'com.android.tools.build:gradle:3.5.1'
}
```

如有 minSDKVersion 警告，请在 AndroidManifest.xml 中移除。

7、开发者可在 SplashAdActivity 中加入 Launch Image 作为背景，默认为黑色背景。

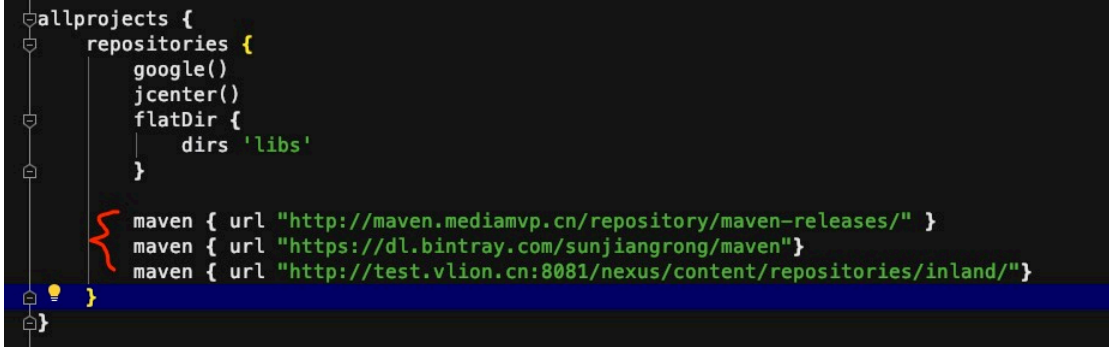
二、AndroidStudio

1、构建发布，打开 AndroidStudio 工程

2、proj.android-sutido/build.gradle 添加源

```
maven { url "http://maven.mediamvp.cn/repository/maven-releases/" }
maven { url "https://dl.bintray.com/sunjiangrong/maven"}
maven { url
"http://test.vlion.cn:8081/nexus/content/repositories/inland/"}
```

将上面源添加到如图所示位置



```
allprojects {
    repositories {
        google()
        jcenter()
        flatDir {
            dirs 'libs'
        }

        maven { url "http://maven.mediamvp.cn/repository/maven-releases/" }
        maven { url "https://dl.bintray.com/sunjiangrong/maven"}
        maven { url "http://test.vlion.cn:8081/nexus/content/repositories/inland/" }
    }
}
```

3、app/build.gralde 配置

3.1 配置到 dependencies

```
implementation 'com.android.support:multidex:1.0.3'
implementation 'com.android.support:support-v4:28.0.0'
```

```

implementation 'com.android.support:recyclerview-
v7:28.0.0'
implementation 'com.zyt:mediation-only:1.1.7'
implementation 'com.android.support:cardview-v7:27.1.1'

implementation 'com.mintegral.msdk:videojs:10.2.41'
implementation 'com.mintegral.msdk:mtgjscommon:10.2.41'
implementation 'com.mintegral.msdk:playercommon:10.2.41'
implementation 'com.mintegral.msdk:reward:10.2.41'
implementation 'com.mintegral.msdk:videocommon:10.2.41'
implementation 'com.mintegral.msdk:optimizedata:10.2.41'
implementation 'com.mintegral.msdk:common:10.2.41'
implementation 'com.mintegral.msdk:alphab:10.2.41'
implementation 'com.mintegral.msdk:mtgdownloads:10.2.41'

implementation 'com.github.bumptech.glide:glide:4.8.0'
implementation 'com.android.support:design:28.0.0'
implementation('cn.vlion.inland:inlandmix:8.4') {
    exclude group: 'cn.vlion.inland', module: 'inlandb'
    exclude group: 'cn.vlion.inland', module: 'inlandg'
    exclude group: 'cn.vlion.inland', module: 'inlandt'
    exclude group: 'cn.vlion.inland', module: 'inlandtf'
    exclude group: 'pl.droidsonroids.gif'
    exclude group: 'cn.vlion.inland', module: 'inlandk'
    exclude group: 'cn.vlion.inland', module: 'inlandimb'
    exclude group: 'com.squareup.picasso'
    exclude group: 'com.tuia'
    exclude group: 'cn.vlion.inland', module: 'inlandhy'
    exclude group: 'cn.vlion.inland' , module:
'inlandoaid'
    exclude group: 'cn.vlion.inland', module: 'inlands'
}

```

3.2 配置分包

```

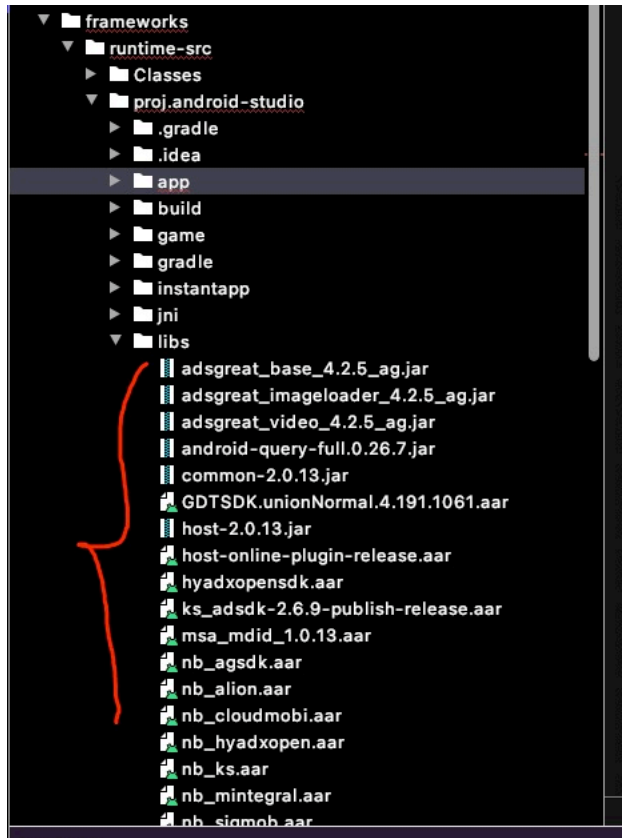
defaultConfig {
    applicationId "com.light.cleaner.zero"
    minSdkVersion PROP_MIN_SDK_VERSION
    targetSdkVersion PROP_TARGET_SDK_VERSION
    versionCode 1
    versionName "1.0"
    multiDexEnabled true
    externalNativeBuild {

```

3.3 配置<uses-sdk tools:overrideLibrary="com.bun.miitmdid"/>

4、添加 SDK

将 libs 压缩包解压，导入到 proj.andorid-studo/libs



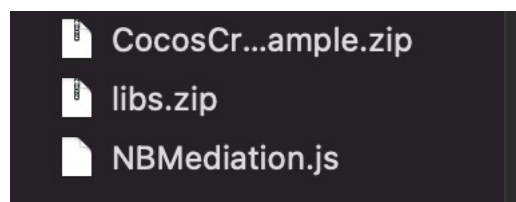
5、添加代码到 AppCompatActivity.java

```
public static void initNBMediation(final String appid){
    app.runOnUiThread(new Runnable() {
        @Override
        public void run() {
            NmSdk.init(app, appid, null);
        }
    });
}

public static void loadBanner(final String appid) {
    NmSdk.loadBanner(app, appid);
}
```

```
}  
  
public static void showBanner(final String appid) {  
    NmSdk.showBanner(app, appid);  
}  
  
public static void hideBanner(final String appid) {  
    NmSdk.hideBanner(app, appid, true);  
}  
  
public static boolean isBannerReady(final String appid) {  
    return NmSdk.isBannerReady(appid);  
}
```

附件



- 1、CocosCreator 的 demo 工程
- 2、AndroidStudio 使用的原生 SDK 包
- 3、CocosCreator 中，聚合 SDK 的 js 接口封装。