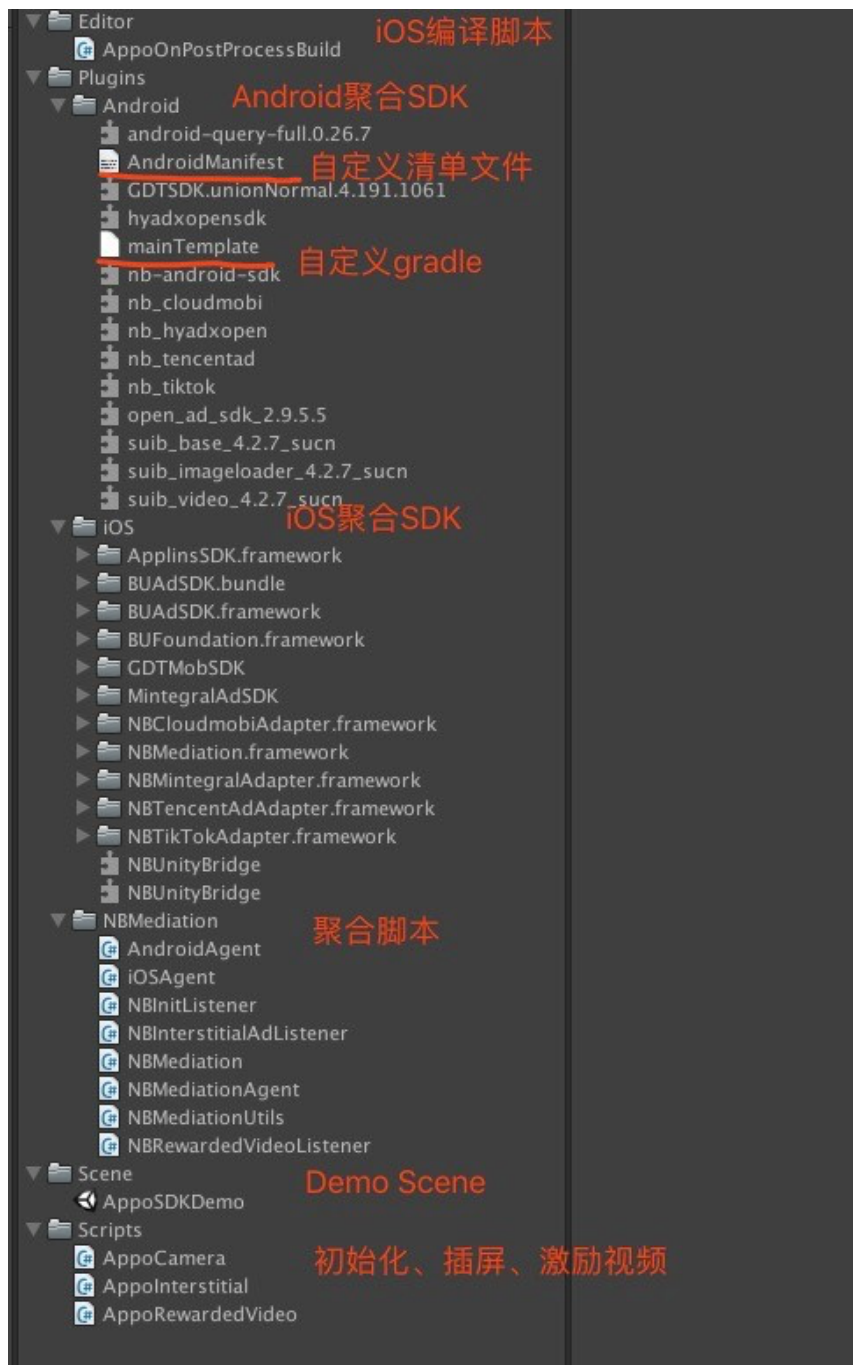
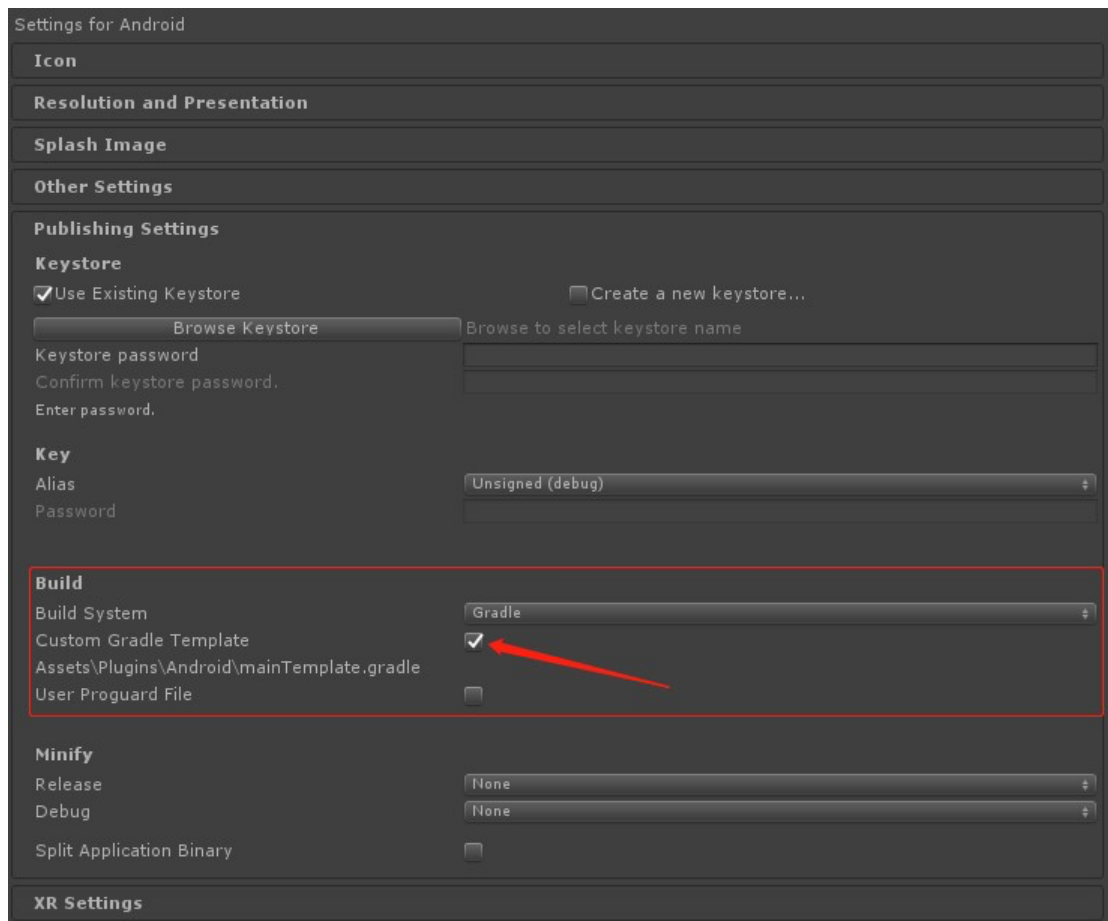


1、导入 Unity-Plugin



- i) 导入 NBMediation_UnityPlugin.unitypackage。
- ii) 导入 3rdSDK.unitypackage 三方广告 SDK，也可以参考 iOS 和 Android 文档导入。。

2、Android 自定义 gradle 编译



3、SDK 初始化

```
NBMediation.Agent.init(slot_id, new AdTimingInitListener()); class
AdTimingInitListener : NBInitListener
{
    public void onError(string message)
    {
        Debug.LogError("UnityApp" + message);
    }
    public void onSuccess()
    {

```

```
        Debug.Log("UnityApp Init onSuccess");  
    }  
}
```

参考 AppoCamera.cs

4、开屏参考 AppoCamera.cs 文件

开屏广告位不在聚合后台配置，为直接调用 SDK 传入参数，目前只支持穿山甲。

```
NBMediation.Agent.showSplash("5040915", "光速清理", "887364502");
```

5、激励视频参考 AppoRewardedVideo 文件

激励视频填充库存由 SDK 决定，只需要调用 isReady 接口查看是否有填充，不需要管理预加载。

```
NBMediation.Agent.setRewardedVideoListener(new RewardedVideoListener());  
  
if (NBMediation.Agent.isRewardedVideoReady()) {  
    NBMediation.Agent.showRewardedVideo();  
}
```

参考 AppoRewardedVideo.cs

6、插屏参考 AppoInterstitial 文件

插屏填充库存由 SDK 决定，只需要调用 isReady 接口查看是否有填充，不需要管理预加载。

```
NBMediation.Agent.setInterstitialListener(new InterstitialAdListener());
```

```
if (NBMediation.Agent.isInterstitialReady()) {  
    NBMediation.Agent.showInterstitial ();  
}
```

参考 AppoInterstitial.cs

7、Banner 参考 AppoBanner 文件

加载 banner 需要在初始化之后进行

i)loadBanner 加载 banner

ii)使用 isBannerReady 判断是否加载成功 iii)使用

showBanner 展示 banner iv)然后在 OnDestroy 时，使

用 hideBanner 销毁 banner

参考 AppoBanner.cs