



UnityPlugin for Android

User Guide 1.2.1

개요

애드립 Unity 플러그인 적용을 위한 문서입니다.

애드립 Unity 플러그인을 사용하기 위해서 다음이 필요합니다.

- 애드립 API 키
- 애드립 최신 SDK
- 각 광고 플랫폼 사이트에서 발급받은 APP - ID 및 최신 SDK

애드립 SDK 다운부터 API 키 발급까지에 대한 과정은 아래 링크에서 확인하실 수 있습니다.

<http://adlibr.com/howto/prepare>

이 애드립 Unity 플러그인은 Unity 4.3.3 에서 작성 되었으며, 이전 버전에 대해서는 테스트가 이루어 지지 않았습니다.

오류 보고 또는 추가 문의사항은

<http://adlibr.com> 의 개발자 지원 메뉴 또는 adlib@mocoplex.com에 남겨주시기 바랍니다.

※중요※

Jar 파일에 리소스를 포함하는 몇몇 플랫폼들은, 해당 리소스를 유니티에서 불러오지 못해 노출이 되지 않을 수 있습니다.

변경이력

◆ V 1.2

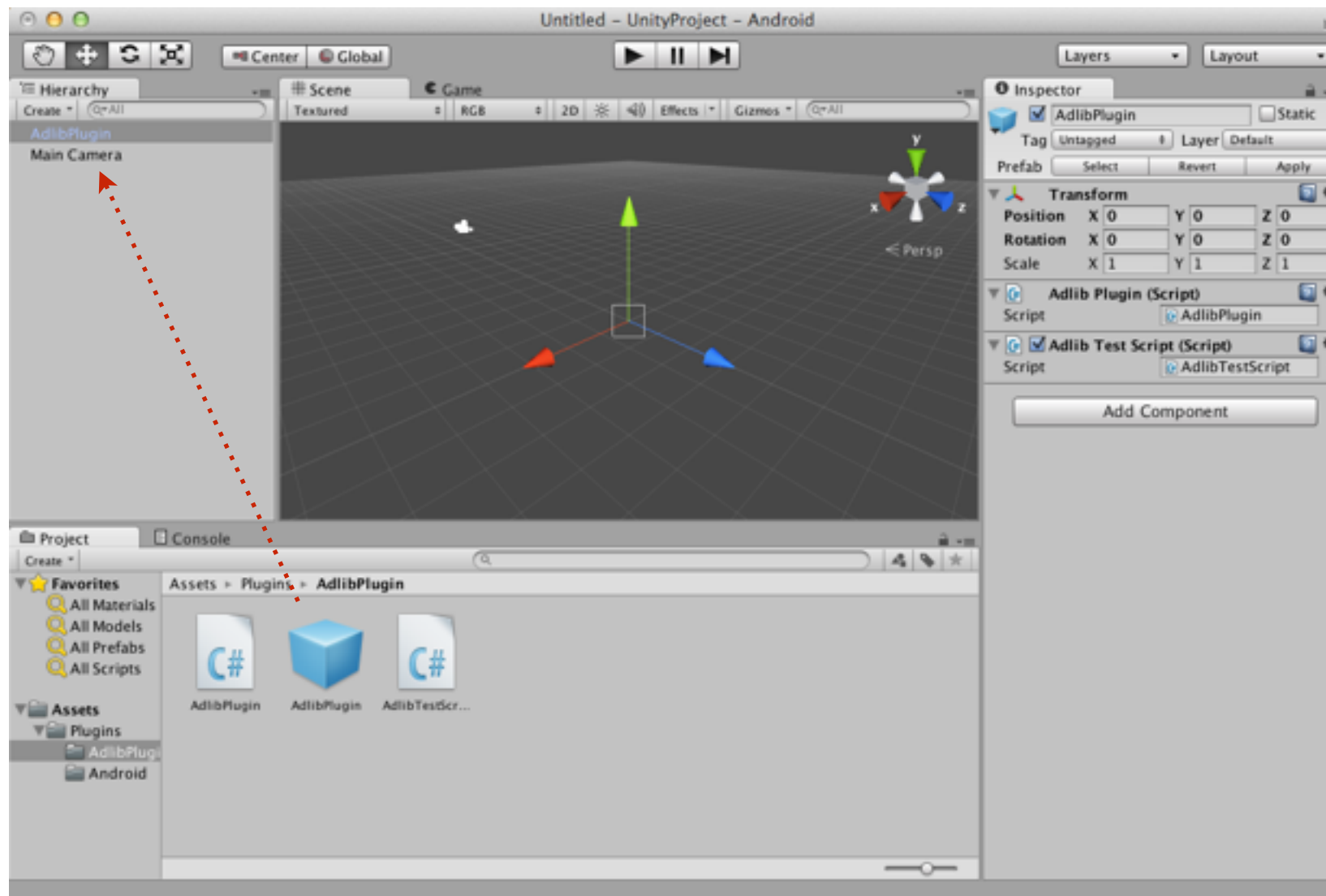
- 띠배너 노출시(ShowBanner) 좌,우,가운데 정렬 설정 가능하도록 api 추가

◆ V 1.2.1

- 애드몹 띠배너와 전면배너 키 분리
애드몹 전면배너 사용을 위해서는 InitializeAdlib 호출시 {“ADMOB_INTERSTITIAL”:”insert_your_admob_interstitial_key”} 추가적으로 필요

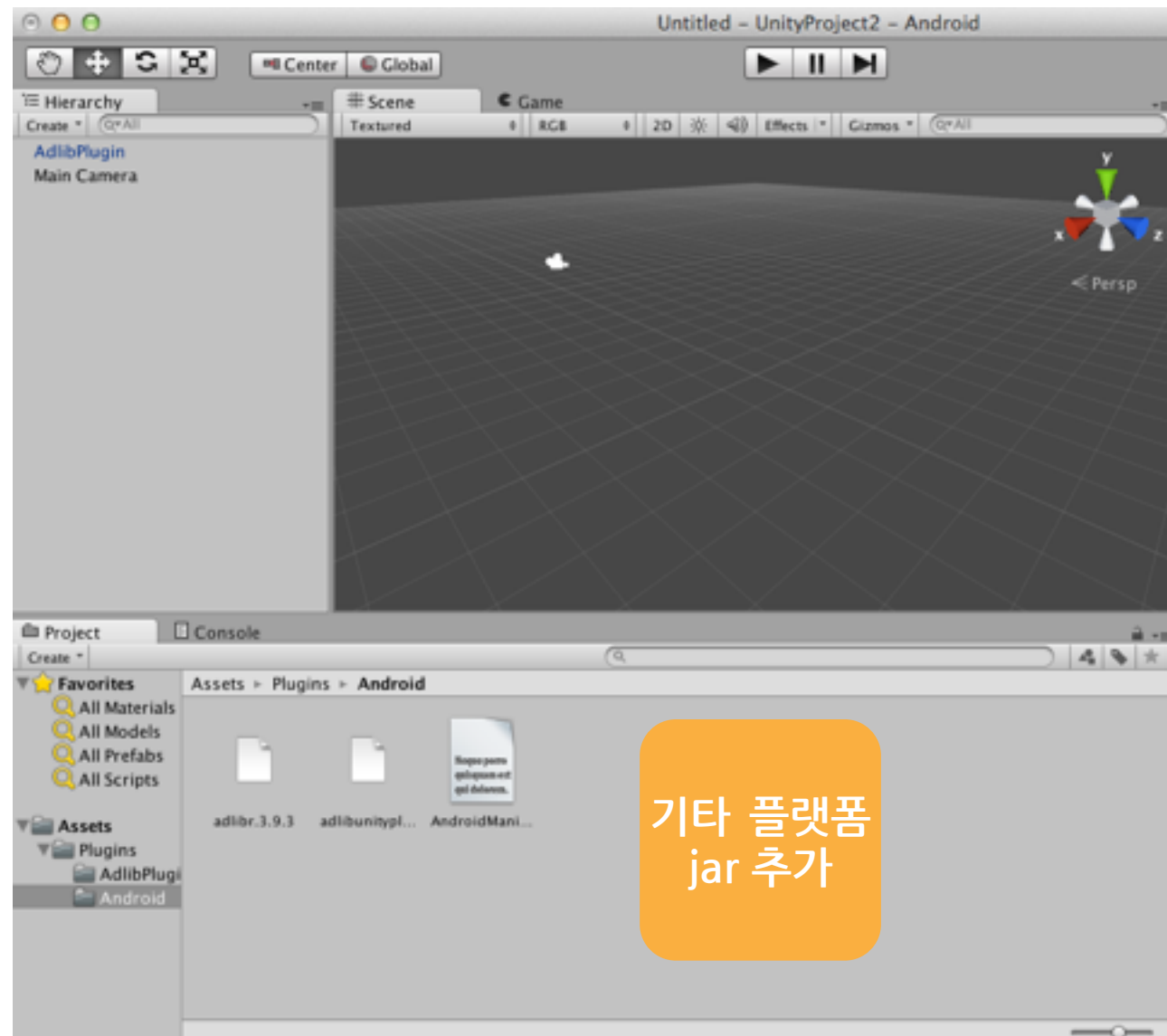
플러그인 import

1. Assets > Import Package > Custom Package 메뉴를 클릭합니다.
2. AdlibUnityPlugin.unitypackage 파일을 선택하고, 모든 항목을 Import 합니다.
(Google Play Services library를 이용하여 앱을 제작하는 경우, AdlibUnityPlugin_GooglePlayServices.unitypackage 파일을 import 합니다)
3. Assets/Plugins/AdlibPlugin/ 폴더에 있는 AdlibPlugin prefab 을 Unity scene으로 드래그 합니다.



플러그인 적용 #1

1. 안드로이드 빌드 후 Temp/StagingArea 폴더에 있는 AndroidManifest.xml 파일을 복사하여 Assets/Plugins/Android 폴더에 넣습니다.
2. Assets/Plugins/Android/AndroidManifest.xml 에 애드립 및 타 광고 플랫폼들 사용에 필요한 Activity와 퍼미션을 추가합니다.
3. Assets/Plugins/Android 폴더에 애드립 SDK와 기타 광고 플랫폼 SDK들을 넣습니다.



플러그인 적용 #2 - AndroidManifest.xml

```
<!-- 애드립은 Android 2.2(API Level 8) 이상의 환경에서 동작합니다. -->
<uses-sdk android:minSdkVersion="8" />

<!-- 애드립 실행에 필요한 권한 각 플랫폼 별로 요청하는 권한이 모두 다르기 때문에 아래 권한들을 모두 추가하는것을 추천합니다. -->
<uses-permission android:name="android.permission.INTERNET" />
<uses-permission android:name="android.permission.ACCESS_WIFI_STATE" />
<uses-permission android:name="android.permission.WRITE_EXTERNAL_STORAGE"/>
<uses-permission android:name="android.permission.READ_EXTERNAL_STORAGE"/>
<!-- 여기까지 애드립 사용을 위한 필수 권한 -->

<!-- 위치정보를 활용한 보다 최적화된 광고 송출을 위해 필요한 권한입니다. -->
<uses-permission android:name="android.permission.ACCESS_FINE_LOCATION"/>
<!-- 위치정보를 활용한 보다 최적화된 광고 송출을 위해 필요한 권한입니다. -->

<uses-permission android:name="android.permission.READ_PHONE_STATE" />
<uses-permission android:name="android.permission.ACCESS_NETWORK_STATE" />
<!-- 애드립 실행에 필요한 권한 -->

<!-- 애드립 사용을 위해 꼭 추가해주세요. -->
<activity
    android:name="com.mocoplex.adlib.AdlibDialogActivity"
    android:theme="@android:style/Theme.Translucent"
    android:configChanges="orientation|keyboard|keyboardHidden" />

<activity android:name="com.mocoplex.adlib.AdlibWebBrowserActivity"
    android:configChanges="orientation|keyboard|keyboardHidden" />

<activity android:name="com.mocoplex.adlib.AdlibVideoPlayer"
    android:theme="@android:style/Theme.NoTitleBar"
    android:configChanges="orientation|keyboard|keyboardHidden" />
<!-- 애드립 사용을 위해 꼭 추가해주세요. -->

<!-- 광고 클릭을 위해 반드시 아래와 같이 true로 설정되어야 합니다. -->
<meta-data android:name="unityplayer.ForwardNativeEventsToDalvik" android:value="true" />
```

애드립 사용을 위해 위 권한 및 Activity 들이 추가되어야 합니다.

광고 플랫폼별 필요한 권한 및 Activity 들은 각 플랫폼의 SDK 문서를 참조해주세요.

플러그인 적용 #3

애드립 Unity 플러그인에는 애드립 호출을 위한 샘플 스크립트가 포함되어 있습니다.

Assets/Plugins/AdlibPlugin/AdlibTestScript.cs 에 ADLIB_API_KEY 및 각 플랫폼 id 를 입력하시면, 애드립이 동작합니다.

띠배너와 전면배너의 키가 동일할 경우에는 같은 값을 입력해 주시면 되며, 사용하지 않을 플랫폼에 대해서는 삭제하셔도 됩니다.

```
ads.Add(new JsonStringValue("ADLIB","insert_your_ADLIB_API_KEY")); // ADLIB_API_KEY는 반드시 필요
ads.Add(new JsonStringValue("ADAM","insert_your_adam_id")); // adam 띠배너 key 입력
ads.Add(new JsonStringValue("ADAM_INTERSTITIAL","insert_your_adam_interstitial_id")); // adam 전면배너 key 입력
ads.Add(new JsonStringValue("ADMOb","insert_your_admob_id")); // admob 띠배너 key 입력
ads.Add(new JsonStringValue("ADMOb_INTERSTITIAL","insert_your_admob_interstitial_id")); // admob 전면배너 key 입력
ads.Add(new JsonStringValue("CAULY","insert_your_cauly_id")); // cauly 띠배너 key 입력
ads.Add(new JsonStringValue("CAULY_INTERSTITIAL","insert_your_cauly_interstitial_id")); // cauly 전면배너 key 입력
ads.Add(new JsonStringValue("ADPOST","insert_your_naverAdPost_id")); // adpost key 입력
ads.Add(new JsonStringValue("INMOBI","insert_your_inmobi_id")); // inmobi 띠배너 key 입력
ads.Add(new JsonStringValue("INMOBI_INTERSTITIAL","insert_your_inmobi_interstitial_id")); // inmobi 전면배너 key 입력
ads.Add(new JsonStringValue("UPLUS","insert_your_uplus_id")); // uplus 띠배너 key 입력
ads.Add(new JsonStringValue("UPLUS_INTERSTITIAL","insert_your_uplus_interstitial_id")); // uplus 전면배너 key 입력
ads.Add(new JsonStringValue("TAD","insert_your_tad_id")); // tad 띠배너 key 입력
ads.Add(new JsonStringValue("TAD_INTERSTITIAL","insert_your_tad_interstitial_id")); // tad 전면배너 key 입력
ads.Add(new JsonStringValue("ADHUB","insert_your_adhub_id")); // adhub 띠배너 key 입력
ads.Add(new JsonStringValue("ADHUB_INTERSTITIAL","insert_your_adhub_interstitial_id")); // adhub 전면배너 key 입력
ads.Add(new JsonStringValue("AMAZON","insert_your_amazon_id")); // amazon key 입력
ads.Add(new JsonStringValue("MEZZO","insert_your_mezzoMan_id")); // mezzoMAN key 입력
ads.Add(new JsonStringValue("MILLENNIAL_MEDIA","insert_your_millennialMedia_id")); // millennialMedia key 입력
```

애드립 Unity 플러그인 API

InitializeAdlib(string adsInfo)

애드립 사용에 필요한 플랫폼 별 KEY를 setting하는 메소드로, 최초 한번 호출합니다.

adsInfo 는 JSON 포맷의 string입니다.

adsInfo를 구성하기 위해, 애드립 Unity 플러그인에 기본적으로 JSON for .NET library 가 추가되어 있습니다.

샘플 스크립트대로 형태만 일치 시킨다면 다른 JSON library를 사용하셔도 괜찮습니다.

adsInfo 포맷 예)

```
{“ADLIB” : “애드립API키”, “ADAM” : “아담키”, “ADAM_INTERSTITIAL” : “아담전면키”, “ADMOb” : “애드몹키”, “ADPOST” : “애드포스트키”}
```

메소드 호출 예)

```
JsonObjectCollection ads = new JsonObjectCollection();  
ads.Add(new JsonStringValue("ADLIB", "애드립API키"));  
ads.Add(new JsonStringValue("ADAM", "아담키"));  
ads.Add(new JsonStringValue("ADAM_INTERSTITIAL", "아담전면키"));  
ads.Add(new JsonStringValue("ADMOb", "애드몹키"));  
ads.Add(new JsonStringValue("ADPOST", "애드포스트키"));  
  
AdlibPlugin.InitializeAdlib(ads.ToString());
```


애드립 Unity 플러그인 API

ShowBanner(BannerSize size, bool useHouseBanner, bool positionAtTop, int padding, BannerAlign align)

띠배너를 화면에 노출시킵니다.

size	배너 사이즈 설정. BannerSize.Banner (디바이스 width X 50dp 사이즈), BannerSize.Banner_320X50 (320dp X 50dp 사이즈)
useHouseBanner	true 이면 초기 광고 로딩까지의 공백에 하우스배너 노출, false이면 하우스배너 노출하지 않음.
positionAtTop	true 이면 화면 상단, false이면 화면 하단에 위치.
padding	(optional) 상단 또는 하단으로 부터 padding(dp) 만큼 떨어진 곳에 위치. 기본값 0.
align	(optional) 배너 horizontal 정렬 설정. 기본값 Center BannerAlign.Left (좌측정렬) BannerAlign.Right (우측정렬) BannerAlign.Center (가운데정렬)

메소드 호출 예)

```
AdlibPlugin.ShowBanner(AdlibPlugin.BannerSize.Banner, false, false);  
AdlibPlugin.ShowBanner(AdlibPlugin.BannerSize.Banner_320x50, false, false, 50);  
AdlibPlugin.ShowBanner(AdlibPlugin.BannerSize.Banner_320x50, true, true, 0, AdlibPlugin.BannerAlign.Left);
```

애드립 Unity 플러그인 API

HideBanner()

화면에 노출된 띠배너를 숨깁니다.

메소드 호출 예)

```
AdlibPlugin.HideBanner();
```

LoadInterstitialAd()

전면배너를 호출합니다.

위 메소드는 1차적으로 애드립의 전면배너를 호출합니다.

애드립의 전면배너 수신이 실패했을 경우, 대쉬보드의 전면배너 스케줄 설정된 순서대로 전면배너 수신이 성공할 때 까지, 타 플랫폼의 전면배너를 호출합니다.

메소드 호출 예)

```
AdlibPlugin.LoadInterstitialAd();
```

애드립 Unity 플러그인 API

ShowPopBanner(string frameColor, PopButton btnColor, bool useInAnim, bool useOutAnim, PopAlign btnAlign, int padding)

팝배너를 화면에 노출시킵니다.

frameColor	popBanner의 프레임 컬러 설정. “#RRGGBB” 또는 “#AARRGGBB”.
btnColor	popBanner의 Close 버튼 배경색 설정. PopButton.White (흰색 배경의 버튼), PopButton.Black (검정색 배경의 버튼).
useInAnim	true 이면 배너가 나타날 때 슬라이드 애니메이션 적용, false이면 애니메이션 없이 배너가 나타남.
useOutAnim	true 이면 배너가 사라질 때 슬라이드 애니메이션 적용, false이면 애니메이션 없이 배너가 사라짐.
btnAlign	팝배너 노출 및 애니메이션 적용 기준 position 설정. PopAlign.Left (좌측 기준 정렬), PopAlign.Top (상단 기준 정렬), PopAlign.Right (우측 기준 정렬), PopAlign.Bottom (하단 기준 정렬).
padding	정렬 기준으로 부터 padding(dp) 만큼 떨어진 곳에 위치.

메소드 호출 예)

```
AdlibPlugin.ShowPopBanner("#ff444444",  
    AdlibPlugin.PopButton.White,  
    true,  
    false,  
    AdlibPlugin.PopAlign.Bottom,  
    60);
```

애드립 Unity 플러그인 API

ShowRewardLink(string linkId, RewardLinkAlign linkAlign, int xPos, int yPos)

리워드링크 아이콘을 화면에 노출시킵니다.

여러번 호출하여 여러개의 아이콘을 노출할 수 있습니다.

linkId	애드립 홈페이지에서 등록하고 발급받은 리워드링크 ID.
linkAlign	아이콘 노출 기준점 설정. RewardLinkAlign.LeftTop (기준점을 좌측상단으로 설정), RewardLinkAlign.RightTop (기준점을 우측상단으로 설정), RewardLinkAlign.LeftBottom (기준점을 좌측하단으로 설정), RewardLinkAlign.RightBottom (기준점을 우측하단으로 설정).
xPos	기준점으로 부터 x축으로 xPos(dp) 만큼 떨어진 곳에 위치.
yPos	기준점으로 부터 y축으로 yPos(dp) 만큼 떨어진 곳에 위치.

메소드 호출 예)

```
AdlibPlugin.ShowRewardLink("리워드링크ID",  
                             AdlibPlugin.RewardLinkAlign.RightTop,  
                             50,  
                             60);
```

애드립 Unity 플러그인 API

HidePopBanner()

화면에 노출된 팝배너를 닫습니다.

메소드 호출 예)

```
AdlibPlugin.HidePopBanner();
```

HideRewardLink()

화면에 노출된 모든 리워드링크 아이콘을 숨깁니다.

메소드 호출 예)

```
AdlibPlugin.HideRewardLink();
```

애드립 Unity 플러그인 API

StopAds()

광고클릭, 홈버튼 클릭 등으로 앱이 pause 상태가 되었을 때 애드립 서비스 호출을 중지합니다.

메소드 호출 예)

```
AdlibPlugin.StopAds();
```

RestartAds()

앱이 pause 상태였다가 다시 돌아왔을 때 애드립 서비스를 재개 합니다.

메소드 호출 예)

```
AdlibPlugin.RestartAds();
```

애드립 Unity 플러그인 API

애드립 Unity 플러그인은 다음의 리스너 이벤트를 제공합니다.

```
public static event Action<string> ReceivedInterstitial; // 전면배너 수신 성공 - string은 수신된 플랫폼 이름
public static event Action FailedToReceiveInterstitial; // 전면배너 수신 실패
public static event Action DismissedInterstitial; // 전면배너 닫힘
public static event Action ReceivedPopBanner; // 팝배너 수신 성공
public static event Action FailedToReceivePopBanner; // 팝배너 수신 실패
public static event Action DismissedPopBanner; // 팝배너 닫힘
```

+= 연산자를 이용해서 아래와 같이 이벤트를 등록할 수 있습니다.

```
// 리스너 응답을 받을 메소드명을 이벤트에 등록
AdlibPlugin.ReceivedInterstitial += HandleReceivedInterstitial;

// 리스너 응답후 호출부 구현
public void HandleReceivedInterstitial(string platform) {
    print("Received Interstitial Ad : ");
    print(platform);
}
```