

Unity3Dアプリ利用時のnendSDK組み込み方法例

■ はじめに

本資料は、Unity3D アプリを利用時、nendSDK を組み込み例を解説します。あくまで、一例になりますので、すべてのアプリにおいて動作保証するものではありませんのでご注意ください。

※開発環境

- ・Unity3D V3.4.2f2
- ・OSX 10.6 Snow Leopard
- ・XCODE 4.2

お問い合わせは、管理画面内の右上の「お問い合わせ」よりお願いします。文中で赤字のものは、今回のファイルに同封してあります。

■Unity3D側の準備

(1) Binding.csを追加する

Assets/Pluginsフォルダへ、Binding.csを追加します。

Binding.csがUnity3DとXCODEの橋渡しをしています。

参考URL:<http://d.hatena.ne.jp/nakamura001/20110714/1310669988>

(2) 広告を表示するコードを追加する

Binding.initNEND()を呼び出すと、広告を初期化すると同時に表示します。Binding.initNEND()を任意の場所から呼び出して下さい。

(3) XCODEプロジェクトを出力する

以後、XCODE側での作業になります。

※Unity3Dのサンプルプロジェクトを添付しましたので、よろしければご参照下さい。もしも、サンプルプロジェクトを使われる場合は、BundleIDを必ずご設定下さい。

■XCODE側の準備

(1)必要なファイルをプロジェクトに追加する

Unity3D側の準備で出力したXCODEプロジェクトに、次の6つのファイルを追加して下さい

①libNendAd.a

②NADView.h

nendSDK ダウンロードファイルに同封

③UnityNENDPlugin.h

④UnityNENDPlugin.mm

Unityからの広告表示要求を受け取り広告を表示します。

⑤NENDUIViewController.h

⑥NENDUIViewController.mm

広告表示用ViewのUIViewControllerです。
広告表示完了時のイベントを受け取ります。

(2)UnityNENDPlugin.mmのapiKeyと広告枠IDを編集する

initNEND_関数内のapiKeyと広告枠IDを編集して下さい。

(3)実機をつないでビルドする

その他必要な設定(Code Signing Identityの設定など)を行った後、
実機をつないでビルドして下さい。(シミュレータでは動作しません。)

■概要図

