

AdLantis iOS SDK - README for Unity

AdLantis SDK iOS サンプルアプリケーション利用方法:

(Unity 3.4 対応、Unity 3.3 以前のバージョンでは未対応)

- Unity で「unity/adlantis_unity_sample」プロジェクトを開く。
 - このプロジェクトでPublisher ID を設定する。AdView クラス (AdView.cs スクリプト内) の Start() メソッドで、発行者 ID を以下のように設定してください。:
- ```
AdViewNative.SetPublisherId("MjExMA%3D%3D%0A");
```
- (注: テスト用には AdView.cs の代わりに AdViewTest.cs も使用可能ですが、プロジェクトとしては AdView.cs ファイルが必要です。)
- iOS にプロジェクトをエクスポートする。
    - 対象プラットフォームを Universal armv6+armv7 に設定する。
    - SDK のバージョンを最新版の iOS に設定する。
    - Unity 3.4はシミュレータに対応していません。Unity 3.3 でシミュレータにエクスポートした場合、ネイティブプラグインはサポートされません。
  - Xcode でプロジェクトを開く。
    - Xcode 3.x では、対象を端末に設定する。
    - Xcode 4.x では、スキームを Unity-iPhone 端末に設定する。(シミュレータに設定しないこと。)

- AdLantis ファイルをプロジェクトに追加する。

- フレームワークの追加:

```
MobileCoreServices.framework
libz.dylib
```

- adlantis ファイル (「adlantis\_sdk」ディレクトリ):

```
adlantis ヘッダーファイル
adlantis ライブラリ
asihttprequest
jsonkit
```

- 「nativecode」を追加する (「unity/plugin」ディレクトリから)。

```
AdLantisSDKBinding.h
AdLantisSDKBinding.mm
AdLantisGeometryUtils.h
AdLantisGeometryUtils.m
```

- ソースを変更する。

- AppController.mm での変更 AppController.mm ファイルでの変更は以下の通りです。

- ファイル内インポートセクションでの変更 at import section of the of file:

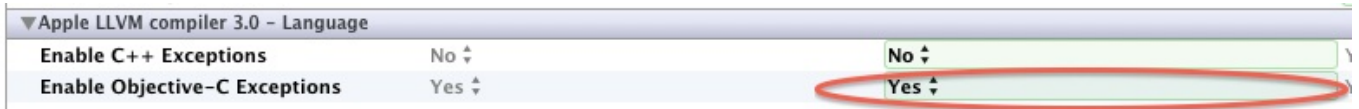
```
#import "AdlantisAdManager.h"
#import "AdlantisView.h"
#import "AdLantisSDKBinding.h"
```

- OpenEAGLUnityCallback 機能では、view 作成後に以下のようなコードを追加してください ([window addSubview:view]; 行の後ろ)

```
//
// AdLantis 追加開始
//
AdlantisView *adView = AdView_Init();
[view addSubview:adView];
_AdView_SetPosition(AdViewTop); // この機能は AdView_Set 呼出し後のみ有効です。
```

```
//
// AdLantis 追加終了
//
```

- もしObjective-Cの例外で「cannot use '@try' with Objective-C exceptions disabled」というエラーメッセージが出た場合、「Enable Objective-C Exceptions」を「Yes」に設定するよう to してください。



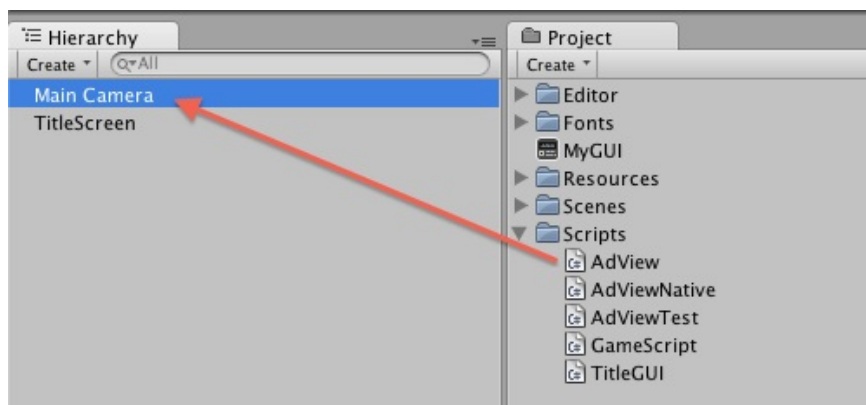
- 端末でアプリケーションを起動する。

**注：Unity プロジェクトを変更する場合、必ず追加にして、既存のプロジェクトと置き換えな  
いでください。**

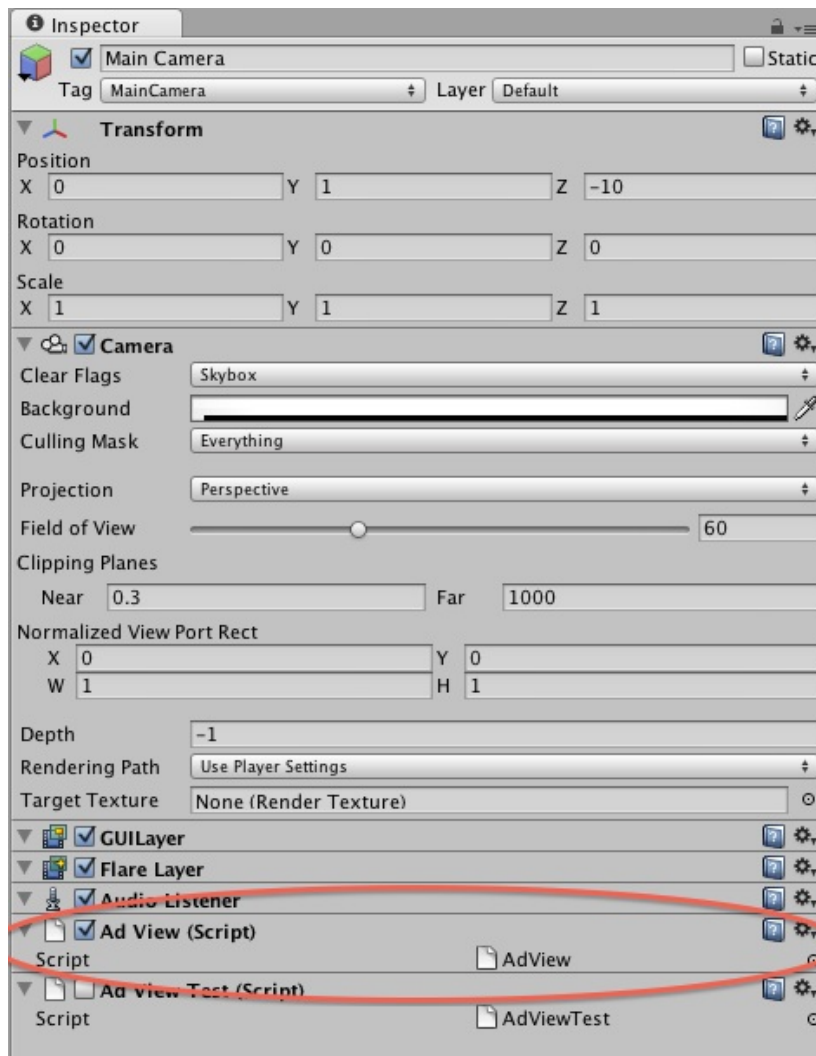
## AdLantis SDK サポートを iOS Unity 3.4 アプリケーションに 追加する方法:

- Unity でプロジェクトを開く。
  - "title"シーンのオブジェクトをダブルクリックして開く。
  - adView MonoBehaviour クラスをプロジェクトに追加する。

AdView.cs スクリプトをシーンのオブジェクトの一つにドラッグしてください。シー  
ンのメインカメラがよく使用されます。



スクリプトが加えられたことを確認するため、メインカメラのオブジェクトをクリ  
ックし、インスペクターパネルを調べてください。:



- このプロジェクトで発行者 ID を設定する。AdView クラスの Start() メソッドで、発行者 ID を以下のように設定してください。:

AdViewNative.SetPublisherId("MjExMA%3D%3D%0A"); (注: テスト用には AdView.cs の代わりに AdViewTest.cs も使用可能ですが、プロジェクトとしては AdView.cs ファイルが必要です。)

- AdViewNative.cs をプロジェクトに追加する。
- iOS にプロジェクトをエクスポートする。
  - 対象プラットフォームを Universal armv6+armv7 に設定する。
  - SDK のバージョンを最新版の iOS に設定する。
  - Unity 3.4 はシミュレータに対応していません。Unity 3.3 でシミュレータにエクスポートした場合、ネイティブプラグインはサポートされません。
- Xcode でプロジェクトを開く。
  - Xcode 3.x では、対象を端末に設定する。
  - Xcode 4.x では、スキームを Unity-iPhone 端末に設定する。(シミュレータに設定しないこと。)
- AdLantis ファイルをプロジェクトに追加する。

- フレームワークの追加:

```
MobileCoreServices.framework
libz.dylib
CoreGraphics.framework (included by Unity 3.4)
```

- adlantis ファイル (「adlantis\_sdk」ディレクトリ):

```
adlantis header files
adlantis library
asihttprequest
jsonkit
```

- 「native\_code」を追加する (「unity/plug\_in」ディレクトリから)。

```
AdLantisSDKBinding.h
AdLantisSDKBinding.mm
AdLantisGeometryUtils.h
AdLantisGeometryUtils.m
```

- 。ソースを変更する。

- AppController.mm での変更 AppController.mm ファイルでの変更は以下の通りです。

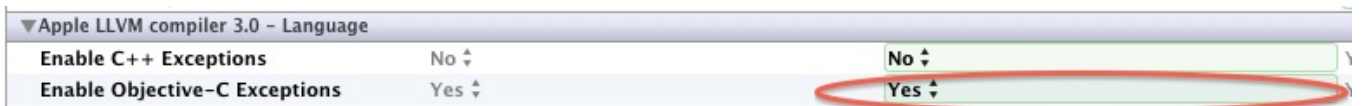
- ファイル内インポートセクションでの変更:

```
#import "AdLantisAdManager.h"
#import "AdLantisView.h"
#import "AdLantisSDKBinding.h"
```

- OpenEAGL\_UnityCallback 機能では、view 作成後に以下のようなコードを追加してください（[\_window addSubview:view]; 行の後ろ）。

```
//
// AdLantis 追加開始
//
AdLantisView *adView = AdView_Init();
[view addSubview:adView];
_AdView_SetPosition(AdViewTop); // この機能は AdView_Set 呼出し後のみ有効です。
//
// AdLantis 追加終了
//
```

- もしObjective-Cの例外で「cannot use '@try' with Objective-C exceptions disabled」というエラーメッセージが出た場合、「Enable Objective-C Exceptions」を「Yes」に設定するようにしてください。



- 端末でアプリケーションを起動する。

**注：Unity プロジェクトを変更する場合、変更は必ず追加にして、既存のプロジェクトと置き換えないでください。**