

AdMaker SDK 設定手順書



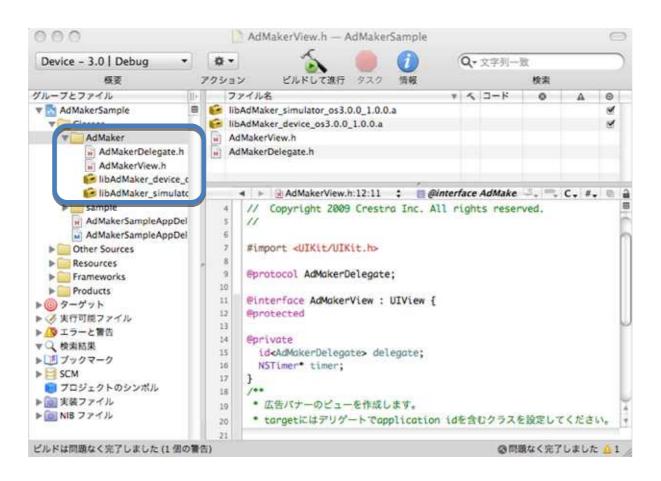


- 1. SDKのプロジェクトへの導入方法
- 2. リンカー設定
- 3. デリゲートとビューの設定
- 4. アプリケーションID設定
- 5. 広告ビューの設定

SDKのプロジェクトへの導入方法

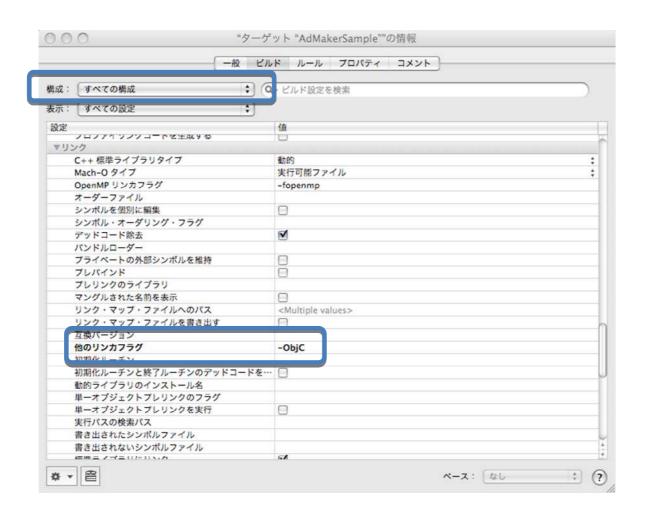


プロジェクトにAdMakerView.h, AdMakerDeletage.h, libAdMaker_device.a, libAdMaker_simulator.aの4ファイル追加してください。





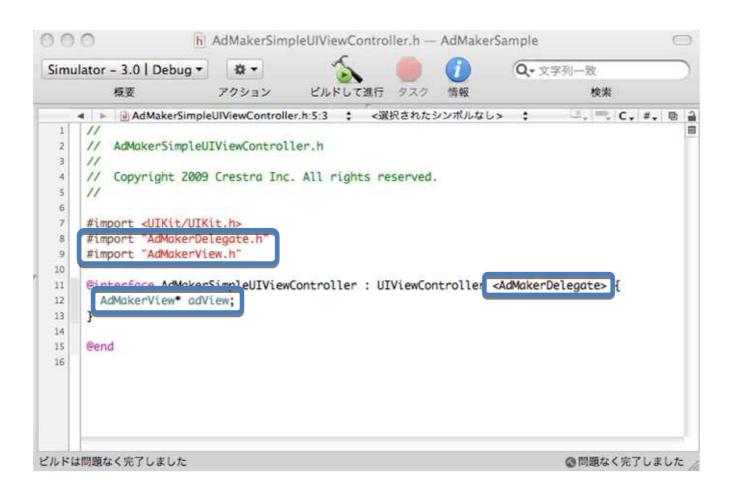
ターゲット設定を開き、構成ですべての構成を選択後 -ObjCを「リンク」の「他のリンカフラグ」に設定してください。



デリゲートとビューの設定



AdMakerDelegate.hとAdMakerView.hのimportを行い、AdMakerViewインスタンスを追加してください。





ユーザ登録後に設定されたアプリケーションIDを、 デリゲートで設定したクラス内でadmakerApplicationId メソッドの戻り値としてNSString型で設定してください。

```
m AdMakerSimpleUIViewController.m — AdMakerSample
 Simulator - 3.0 | Debug
                                                                       Q·文字列一致
           概要
     AdMakerSimpleUlViewController.m:102:1 : @@implementation AdMakerSimple - - C - # -
       - (void)viewWillAppear:(BOOL)animated {
        [super viewWillAppear:animated];
        [adView start];
 91
 92
 93
      - (void)viewDidDisappear:(BOOL)animated {
        [super viewDidDisappear:animated]:
        [adView stop]:
  97
 98
       -(void)admakerWillAppear {
 100
        NSLog(@"admakerWillAppear");
 101
 102
 103
       -(void)admakerWillDisappear {
 104
        NSLog(@"admakerDidDisappear");
 105
 106
 107
       -(NSString*)admakerApplicationId {
 108
        return @"1":
 109
 111
       -(UIViewController*)admakerController {
 112
        return self:
 113
 114
 115
ビルドは問題なく完了しました
                                                                               ◎問題なく完了しました
```



新しいビューとしてAdMakerViewをsubViewに追加し、AdMakerViewのstartメソッドで、広告のタイマーをスタートさせてください。

以上で、AdMakder広告バナーの埋め込みは完了です。

