

## Инструкция

Что это за пакет:

Этот пакет содержит windows phone 8 (не для 8.1) плагин для Вашего unity3d приложения который добавляет google adMob баннер или межстраничное объявление в Ваш проект.

Системные требования:

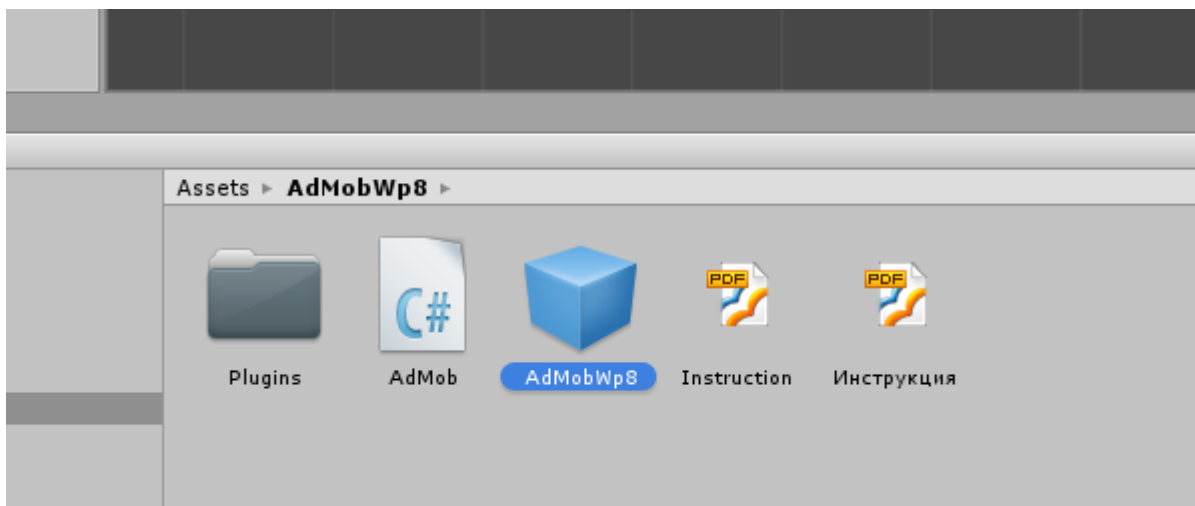
- Версия unity3d не выше 5.2.4f1;
- Visual studio community 2015;
- Windows phone 8 SDK.

***Протестировано на unity3d 5.2.4f1 и Visual studio community 2015!***

Как добавить плагин:

### **1. Добавление префаба на сцену:**

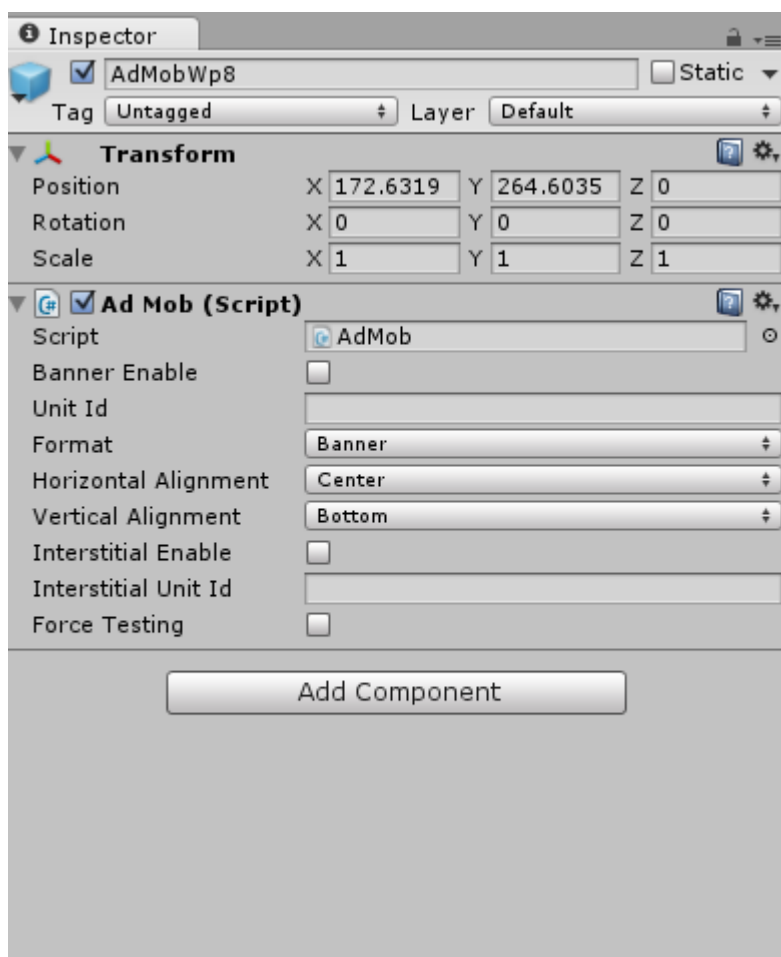
Откройте сцену на которой Вы хотите добавить рекламу. Перетащите файл AdMobWp8.prefab на панель Hierarchy.



## 2. Настройка Ad Mob скрипта:

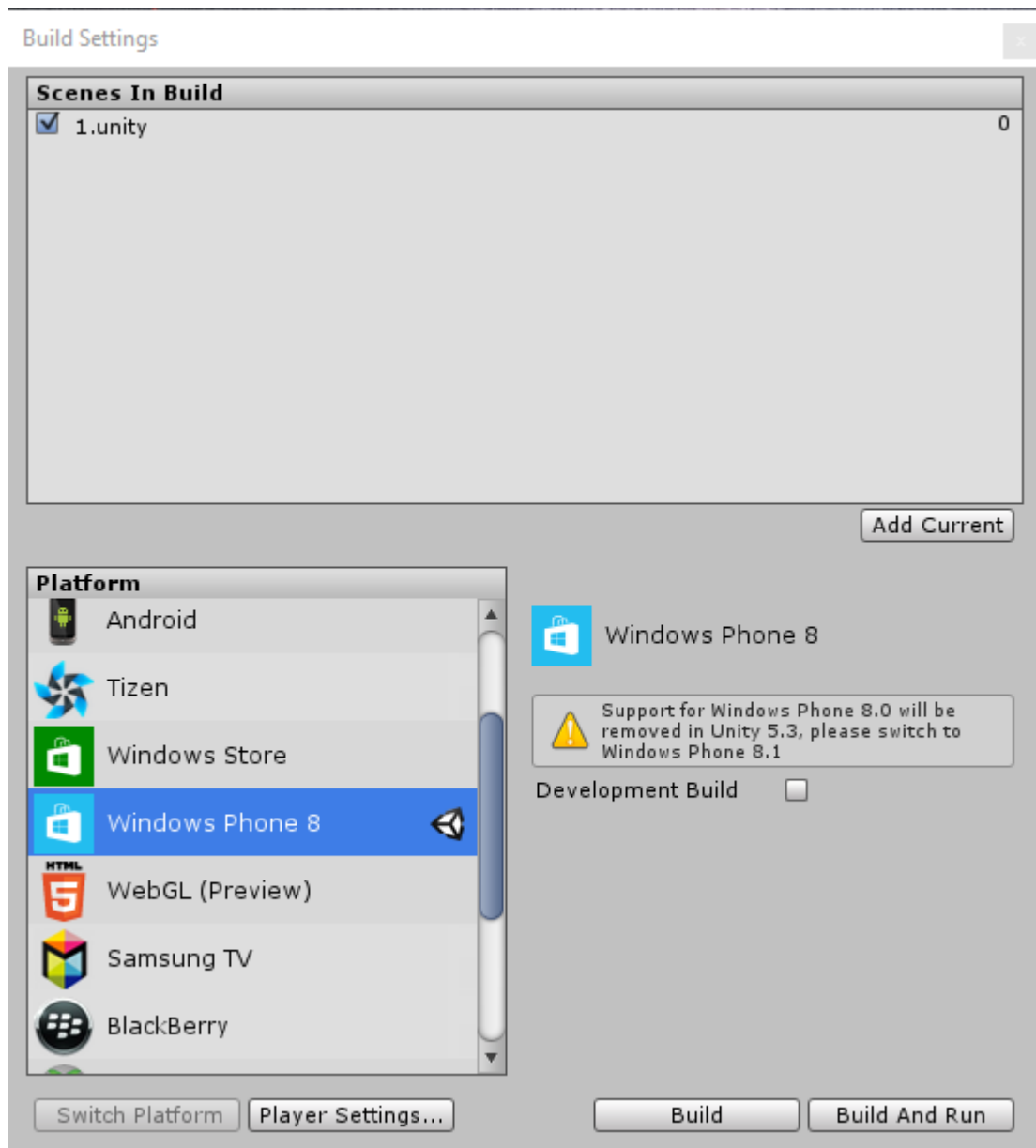
Выделите в панели Hierarchy AdMob объект и настройте Ad Mob (Script) как Вам нужно. Ниже перечислены элементы управления скрипта:

- Banner Enable – включение баннера;
- Unit Id – идентификатор баннера. Получите его на сайте <https://apps.admob.com>.  
Подробнее как это сделать можно узнать по этой ссылке <https://support.google.com/admob/answer/3052638?hl=en>;
- Format – формат баннера;
- Horizontal Alignment – выравнивание баннера по горизонтали;
- Vertical Alignment – выравнивание баннера по вертикали;
- Interstitial Enable – включение межстраничной рекламы, которая появляется когда загружается текущая сцена;
- Interstitial Unit Id – идентификатор межстраничной рекламы;
- Force Testing – тестовый режим для баннера и межстраничной рекламы.



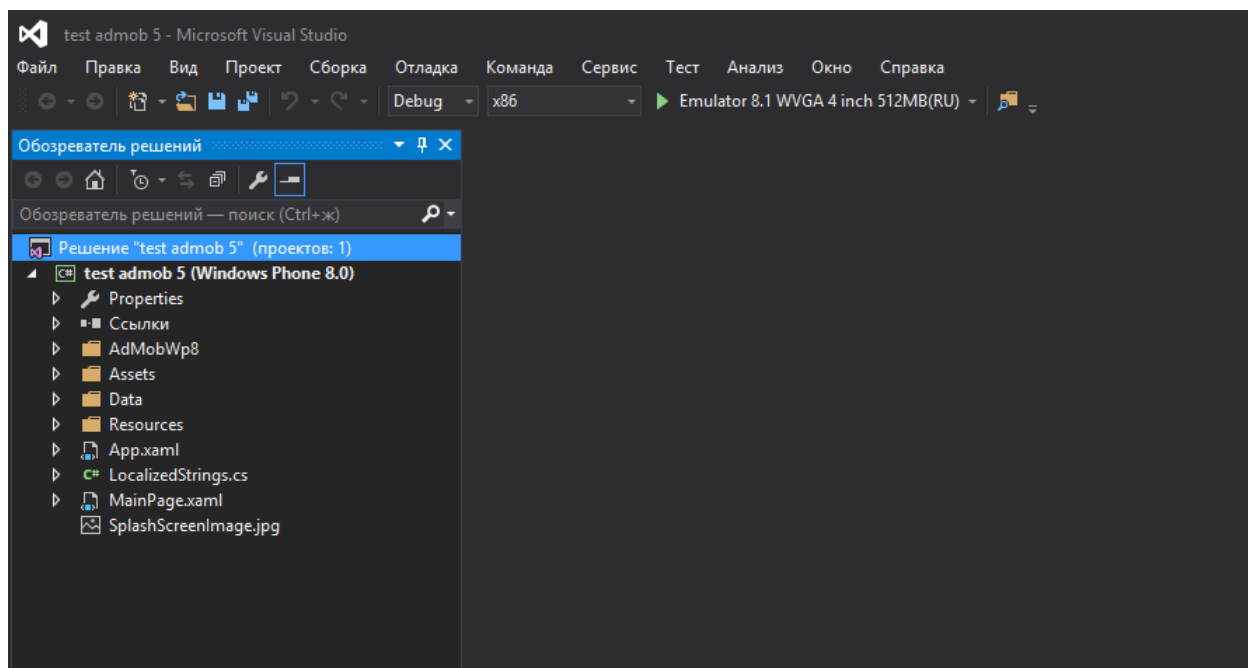
### 3. Сборка проекта:

Откройте окно для сборки unity3d проекта. Зайдите File->Build Settings... или нажмите Ctrl+Shift+B на клавиатуре. Если текущая сцена не добавлена, то добавьте текущую сцену в панели Scenes In Build и нажмите кнопку Add Current. Выберите платформу Windows Phone 8 в панели Platform и нажмите кнопку Switch Platform. Нажмите кнопку Build для сборки проекта windows phone 8 для visual studio. Выберите папку, куда будет помещен проект visual studio.



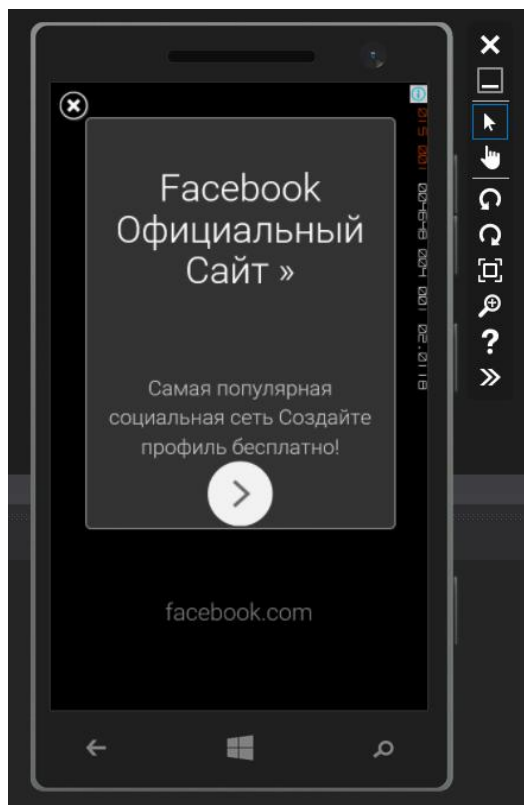
#### 4. Запуск проекта в Visual studio

Зайдите в папку, которую Вы указали при сборке проекта в unity3d и запустите файл \*.sln чтобы открыть решение visual studio. Запустите проект на выполнение.

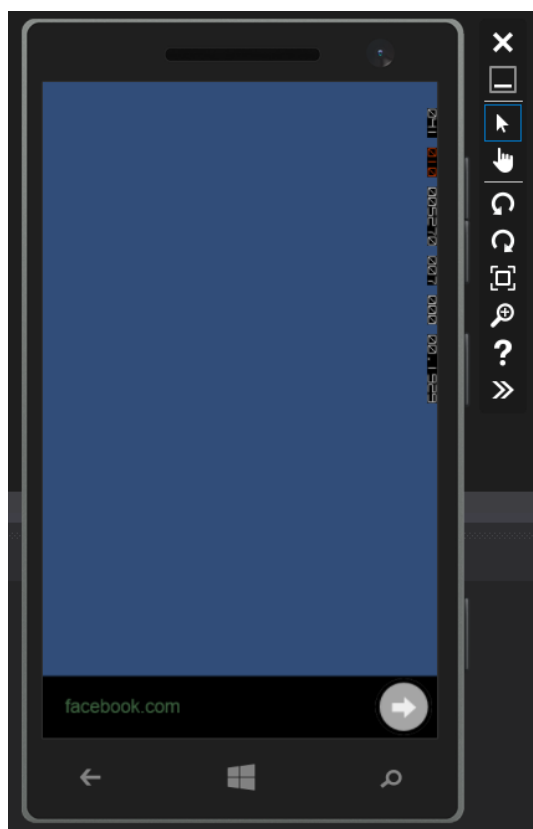


## 5. Результат работы

Запуск межстраничного объявления вместе с загрузкой сцены на экране эмулятора.



Запуск баннера внизу экрана.



Что делает плагин при компиляции:

- В проект visual studio добавляется директива POST\_BUILD в файл проекта \*.csproj;
- Добавляется возможность ID\_CAP\_WEBBROWSERCOMPONENT в файл манифеста Properties/WMAAppManifest.xml;
- Копируется файл AdMobWp8Plugin.cs;
- В конструктор класса MainPage в файле MainPage.xaml.cs добавляется инициализатор плагина AdMobWp8.Creator.init(DrawingSurfaceBackground, this.Dispatcher);
- Копируется библиотека GoogleAds.dll;