

Namespace ETA

Classes

[EtaSdk](#)

SDK의 메인 코어입니다. 모든 SDK의 정보는 이 클래스에 의해 제어됩니다.

[Item](#)

Item 클래스를 통해 각 광고 오브젝트들을 제어할 수 있습니다.

[MaterialManager](#)

plane prefab에 기본 머터리얼을 할당하기 위한 매니저 클래스 입니다.

[Plane](#)

Plane 클래스는 [Item](#) 클래스를 상속받아 평면 광고 오브젝트를 제어합니다.

Class EtaSdk

Namespace: [ETA](#)

Assembly: ETA.dll

SDK의 메인 코어입니다. 모든 SDK의 정보는 이 클래스에 의해 제어됩니다.

```
public class EtaSdk : MonoBehaviour
```

Inheritance

System.Object ← EtaSdk

Remarks

EasterAd SDK의 정상적인 작동을 위해서는 Unity Scene 내에 **EtaSdk** 스크립트를 컴포넌트로 가지는 오브젝트가 단일하게 존재해야 합니다.

Fields

targetCamera

```
public Camera? targetCamera
```

Field Value

Camera

Properties

Instance

EtaSdk의 인스턴스를 가져옵니다. 인스턴스가 없으면 새로 생성합니다.

```
public static EtaSdk Instance { get; }
```

Property Value

[EtaSdk](#)

Methods

AddItemClient(string, ref ItemClient)

```
public void AddItemClient(string key, ref ItemClient itemClient)
```

Parameters

key [string](#)↗

itemClient [ItemClient](#)↗

CreateEtaSdk()

```
public static void CreateEtaSdk()
```

DestroyCall()

```
public static void DestroyCall()
```

GetItemClient()

[ItemClient](#) dictionary를 가져옵니다.

```
public Dictionary<string, ItemClient> GetItemClient()
```

Returns

[Dictionary](#)<[string](#), [ItemClient](#)>

[ItemClient](#) dictionary입니다.

GetItemClient(string)

[ItemClient](#)를 가져옵니다.

```
public ItemClient? GetItemClient(string adUnitId)
```

Parameters

[adUnitId](#) [string](#)

가져올 [ItemClient](#)의 광고 단위 ID입니다.

Returns

[ItemClient](#)

가져온 [ItemClient](#)입니다.

GetItemClientList()

[ItemClient](#) 목록을 가져옵니다.

```
public List<string> GetItemClientList()
```

Returns

[List](#) <[string](#)>

`ItemClient` 목록입니다.

RemoveItemClient(string)

```
public void RemoveItemClient(string key)
```

Parameters

`key` [string](#)

SetCamera(Camera)

```
public void SetCamera(Camera userCamera)
```

Parameters

`userCamera` Camera

UpdateItemClient(string, ref ItemClient)

```
public void UpdateItemClient(string key, ref ItemClient itemClient)
```

Parameters

`key` [string](#)

`itemClient` [ItemClient](#)

Class Item

Namespace: [ETA](#)

Assembly: ETA.dll

Item 클래스를 통해 각 광고 오브젝트들을 제어할 수 있습니다.

```
public abstract class Item : MonoBehaviour
```

Inheritance

System.Object ← Item

Derived

[Plane](#)

Constructors

Item()

```
protected Item()
```

Fields

_client

```
protected ItemClient _client
```

Field Value

[ItemClient](#)

adUnitId

```
public string adUnitId
```

Field Value

[string](#)

allowImpression

```
public bool allowImpression
```

Field Value

[bool](#)

loadOnStart

```
public bool loadOnStart
```

Field Value

[bool](#)

refreshTime

```
public float refreshTime
```

Field Value

[float](#)

Properties

Client

```
public ItemClient Client { get; }
```

Property Value

[ItemClient](#)

Methods

GetClient(GameObject, string)

상속된 클래스에서 구현해야 합니다.

```
protected abstract ItemClient GetClient(GameObject clientObject, string adUnitId)
```

Parameters

clientObject GameObject

adUnitId [string](#)

Returns

[ItemClient](#)

Load()

서버에서 광고를 로드하고 표시합니다.

```
public abstract void Load()
```

Class MaterialManager

Namespace: [ETA](#)

Assembly: ETA.dll

plane prefab에 기본 머티리얼을 할당하기 위한 매니저 클래스 입니다.

```
public class MaterialManager : MonoBehaviour
```

Inheritance

System.Object ← MaterialManager

Constructors

MaterialManager()

```
public MaterialManager()
```

Fields

defaultMaterial

```
public Material? defaultMaterial
```

Field Value

Material

defaultShader

```
public Shader? defaultShader
```

Field Value

Shader

Class Plane

Namespace: [ETA](#)

Assembly: ETA.dll

Plane 클래스는 [Item](#) 클래스를 상속받아 평면 광고 오브젝트를 제어합니다.

```
public class Plane : Item
```

Inheritance

System.Object ← [Item](#) ← Plane

Inherited Members

[Item._client](#) , [Item.adUnitId](#) , [Item.allowImpression](#) , [Item.loadOnStart](#) , [Item.refreshTime](#) , [Item.Client](#)

Constructors

Plane()

```
public Plane()
```

Methods

GetClient(GameObject, string)

Plane의 생성자입니다.

```
protected override ItemClient GetClient(GameObject clientObject, string adUnitId)
```

Parameters

clientObject GameObject

광고 오브젝트를 나타내는 `GameObject`입니다.

`adUnitId` [string](#)

광고 단위 ID입니다.

Returns

[ItemClient](#)

생성된 `PlaneClient` 객체입니다.

Load()

서버에서 광고를 로드하고 표시합니다.

```
public override void Load()
```