

Adlantis SDK Cocos2d-x 実装仕様書

About

このドキュメントはcocos2d-xで開発したアプリケーションにAdlantis SDKを導入する際の手順書です。このドキュメントは下記開発環境を想定しています。

- Cocos2d-x バージョン: 3.0+
- 開発言語: C++
- iOS開発IDE: Xcode
- Android開発IDE: Eclipse

サンプルアプリケーションの実行

ファイルコピー

- cocos2dディレクトリーを `adlantisSample/` の下にコピー。
`cocos new` で新しいプロジェクトを作成し、その下のcocos2dをコピーすることを推奨します。
- `adlantis` ディレクトリー を `adlantisSample/cocos2d/plugin/plugins/` の下にコピーしてください。

iOSで実行する場合

- `adlantisSample/proj.ios/adlantisSample.xcodeproj` をクリックしてXcodeでプロジェクトを開いてください。
- プロジェクトをビルドし、実行してください。
- Xcode7以上をお使いの場合、「Build Settings」→「Build Options」→「Enable Bitcode」をNoに設定してください。これは現状のCocos2d-xがBitcodeをサポートしていないためです。将来的にCocos2d-xがサポートをした場合はAdlantisのSDKは対応済みですのでこの設定をYesにしてください。

注意: 64-bitをビルドするために、`issue navigator` で `cocos2d_libs.xcodeproj` と `PluginProtocol.xcodeproj` を選択して "Validate project Settings. Update to recommended settings"がポップアップします、そのメニューで"Perform Changes" ボタンをクリックして実行してください。

Androidで実行する場合

- `adlantisSample/cocos2d/plugin/tools` ディレクトリーに移動してください。
- `config.sh` を開き、下記のように `ALL_PLUGINS` を `adlantis` に設定してください。

```
#define plugins array
export ALL_PLUGINS=("adlantis")
```

- `./publish.sh` を実行し、`adlantis plugin`が正しくビルドされていることを確認してください。
- プロジェクトをEclipseにインポート
 - cocos2dライブラリーをインポート
 - `adlantisSample/cocos2d/cocos/platform/android/java` ディレクトリーからインポートしてください。
 - サンプルプロジェクトをインポート
 - `adlantisSample/proj.android` ディレクトリーからインポートしてください。

- 環境変数を設定
 - C/C++ 環境変数 `NDK_ROOT` の設定:
 - Eclipse->Preferences->C/C++->Build->**Environment**を開く
 - **Add**をクリックして"name"に `NDK_ROOT`、"value"にNDK実際のパスに設定してください。
- Google Play Serviceをリンクする

AdLantis SDK は `Google play service` API を使ってIDFAを取得してコンバージョンしています.下記のよう
にプロジェクトに"Google Play services"をリンクしてください。

- `Google Play services` ライブラリープロジェクトをワークスペースに導入する。
- プロジェクトを選択し、右クリックして「Android」を選択します。
- "Add" クリックして開いたウィンドウに `Google Play services` プロジェクトを選択します。

Note: `Google Play Service` の利用には、Android 2.3以上が必要になります、詳細についてはここを
チェックしてください。 <http://developer.android.com/intl/ja/google/play-services/setup.html>

- プロジェクトをビルドして実行

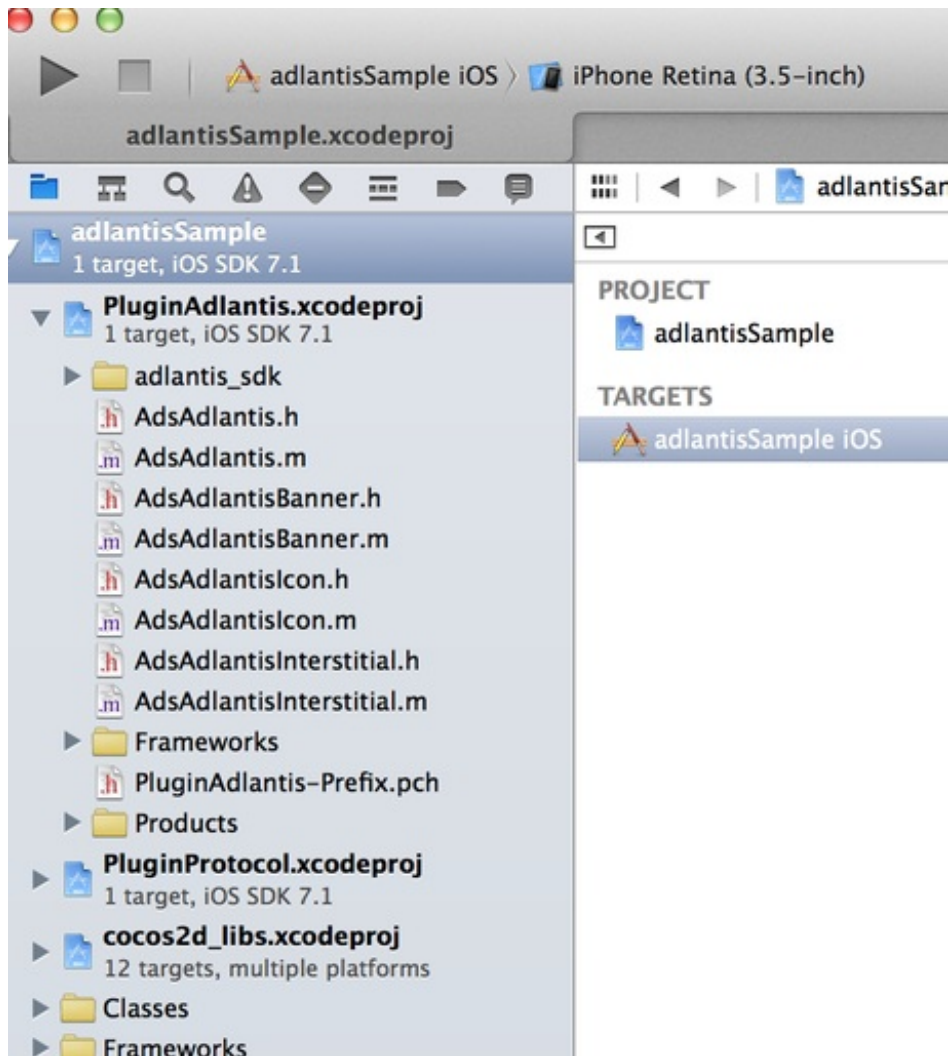
AdLantis SDK を Cocos2d-xのプロジェクトに導入

Install

- `adlantis` ディレクトリーを導入するプロジェクト配下の `cocos2d/plugin/plugins/` の下にコピーしてください。

iOS

- Xcodeプロジェクトにプラグインを追加
 - Xcode->File->Add Files to "yourProject"を開く
 - `cocos2d/plugin/protocols/proj.ios/PluginProtocol.xcodeproj` をプロジェクトに追加してください。
 - `cocos2d/plugin/plugins/adlantis/proj.ios/PluginAdlantis.xcodeproj` プロジェクトに追加してください。



- ターゲットを選択して、**Build Phases->Target Dependencies** に下記を追加してください。
 - PluginAdlantis
 - PluginProtocol
- ターゲットを選択して、**Build Phases->Link Binary With Libraries** に下記を追加してください。
 - libPluginProtocol.a
 - libPluginAdlantis.a
 - フレームワーク
 - AdSupport.framework
 - CoreTelephony.framework
 - QuartzCore.framework
 - SystemConfiguration.framework
- Build Settings** に下記を設定してください。
 - Header Search Paths** に下記を追加してください。
 - \$(SRCROOT)/../cocos2d/plugin/protocols/include
 - Linking-Other Linker Flags** に下記を追加してください。
 - force_load \$(BUILT_PRODUCTS_DIR)/libPluginAdlantis.a
 または **-ObjC** を追加してください。

Android

(Eclipseでビルド)

- cocos2d/plugin/tools/config.sh を開いて **ALL_PLUGINS** に **adlanits** を追加してください。
- ./cocos2d/plugin/tools/publish.sh を実行し、adlantis pluginが正しくビルドされていることを確認してください。
- cocos2d/plugin/tools/gameDevGuide.sh を実行し、adlantisを選択してください(この実行にはgawkが必要となります)。

- proj.android/build_native.py を開いて, ndk_module_path に ../cocos2d/plugin/publish を追加してください。

```

76 platform = sys.platform
77 if platform == 'win32':
78     ndk_module_path = 'NDK_MODULE_PATH=%s;%s/external;%s/cocos' % (cocos_root,
79     ndk_module_path += ';%s/plugin/publish' % (cocos_root)
80 else:
81     ndk_module_path = 'NDK_MODULE_PATH=%s;%s/external;%s/cocos' % (cocos_root,
82     ndk_module_path += ':%s/plugin/publish' % (cocos_root)
83

```

- Plugin-xを初期化するコードを proj.android/src/org/cocos2dx/cpp/AppActivity.java と記述してください。

```

public Cocos2dxGLSurfaceView onCreateView() {
    Cocos2dxGLSurfaceView glSurfaceView = new Cocos2dxGLSurfaceView(this);
    // TestCpp should create stencil buffer
    glSurfaceView.setEGLConfigChooser(5, 6, 5, 0, 16, 8);
    //initiate plugin-x
    PluginWrapper.init(this);
    PluginWrapper.setGLSurfaceView(glSurfaceView);
    return glSurfaceView;
}

```

- Java VMの設定
 - proj.android/jni/hellocpp/main.cpp を開く。
 - ヘッダーファイルをインポート

```
#include "PluginJniHelper.h"
```

- 下記のようにJava VMをセットしてください。

```

void cocos_android_app_init (JNIEnv* env, jobject thiz) {
    LOGD("cocos_android_app_init");
    AppDelegate *pAppDelegate = new AppDelegate();
    // plugin-x
    JavaVM* vm;
    env->GetJavaVM(&vm);
    PluginJniHelper::setJavaVM(vm);
}

```

- Google Play Serviceをリンクする

AdLantis SDK は Google play service API を使ってIDFAを取得してコンバージョンしています.下記のよう
にプロジェクトに"Google Play services"をリンクしてください。

- Google Play services ライブラリープロジェクトをワークスペースに導入する。
- プロジェクトを選択し、右クリックして「Android」を選択します。
- "Add" クリックして開いたウィンドウに Google Play services プロジェクトを選択します。
- AndroidManifest.xmlを開いて、<application> タグの間に下記を確認してください。なかったら追加してください。

Note: Google Play Service の利用には、Android 2.3以上が必要になります、詳細についてはここを
チェックしてください。 <http://developer.android.com/intl/ja/google/play-services/setup.html>

広告の表示

ヘッダーファイルをネームスペースのインポート

- ヘッダーファイルのインポート

```
#include "ProtocolAds.h"
#include "PluginManager.h"
```

- cocos2d::pluginネームスペースのインポート

```
USING_NS_CC;
using namespace cocos2d::plugin;
```

バナー広告の表示

下記のようにバナー広告を設定してください:

```
//バナー用のプラグインをロードする
ProtocolAds* _adlantisAdsBanner =
    dynamic_cast<ProtocolAds*>(PluginManager::getInstance()-
>loadPlugin("AdsAdlantisBanner"));
//バナー用のpublisherIDを設定する
TAdsDeveloperInfo devInfo;
devInfo["AdlantisPublisherID"] = "xxx";//banner
_adlantisAdsBanner->configDeveloperInfo(devInfo);

//we do not use adInfo, but it's needed by plugin-x
TAdsInfo adInfo;
//バナー表示する場所を指定
ProtocolAds::AdsPos pos = ProtocolAds::kPosCenter;
//バナーを表示
_adlantisAdsBanner->showAds(adInfo, pos);
```

- "xxx" をpublisherIDに入れ替えてください。
- posにバナーを表示する場所を指定してください。下記の場所に表示できます。(cocos2dx ProtocolAdsに参照してください)。

```
typedef enum {
    kPosCenter = 0,
    kPosTop,
    kPosTopLeft,
    kPosTopRight,
    kPosBottom,
    kPosBottomLeft,
    kPosBottomRight,
} AdsPos;
```

広告を消す場合、下記のコードを使ってください。

```
_adlantisAdsBanner->hideAds(adInfo);
```

インターステシャル広告の表示

インターステシャルのリスナーの定義

インターステシャルを表示するシーンのヘッダーファイルに、リスナーを下記のように定義してください。

```
class AdlantisAdsListener : public cocos2d::plugin::AdsListener
{
public:
    virtual void onAdsResult(cocos2d::plugin::AdsResultCode code, const char* msg);
};
```

リスナー変数も追加してください。

```
private:
    AdlantisAdsListener* _listener;
```

下記のようにインターステシャル広告を設定してください:

```
//インターステシャル用のプラグインをロードする
ProtocolAds* _adlantisAdsInterstitial =
    dynamic_cast<ProtocolAds*>(PluginManager::getInstance()-
>loadPlugin("AdsAdlantisInterstitial"));
//インターステシャル用のpublisherIDを設定する
TAdsDeveloperInfo devInfo;
devInfo["AdlantisPublisherID"] = "xxx";//interstitial
_adlantisAdsInterstitial->configDeveloperInfo(devInfo);

//リスナーを設定する
_listener = new AdlantisAdsListener();
_adlantisAdsInterstitial->setAdsListener(_listener);

//we do not use adInfo, but it's needed by plugin-x
TAdsInfo adInfo;
//インターステシャル広告を表示
_adlantisAdsInterstitial->showAds(adInfo);
```

- "xxx" をpublisherIDに入れ替えてください。
- リスナーを実装してください。例えば、インターステシャルを表示するときにゲームをパウスして、閉じた後にゲームを再開する、など。

アイコン広告の表示(Androidのみ)

下記のようにアイコン広告を設定してください:

```
//アイコン用のプラグインをロードする
ProtocolAds* _adlantisAdsIcon =
    dynamic_cast<ProtocolAds*>(PluginManager::getInstance()->loadPlugin("AdsAdlantisIcon"));
//アイコン広告用のpublisherIDを設定する
TAdsDeveloperInfo devInfo;
devInfo["AdlantisPublisherID"] = "xxx";
_adlantisAdsIcon->configDeveloperInfo(devInfo);

//1つ目のアイコンを追加
TAdlantisIconInfo iconInfo;
iconInfo["x"] = "10";//position.x
iconInfo["y"] = "10";//position.y
iconInfo["showText"] = "yes";// アイコンテキスト表示するかどうか
iconInfo["textColor"] = "#ffffff";// アイコンテキスト表示する場合、色の設定
PluginParam mapValue(iconInfo);
_adlantisAdsIcon->callFuncWithParam("add", &mapValue, NULL);
```

```
//2つ目のアイコンを追加
iconInfo["x"] = "100";//position.x
iconInfo["y"] = "10";//position.y
iconInfo["showText"] = "no";// アイコンテキスト表示するかどうか
PluginParam mapValue2(iconInfo);
_adlantisAdsIcon->callFuncWithParam("add", &mapValue2, NULL);

//we do not use adInfo, but it's needed by plugin-x
TAdsInfo adInfo;
//アイコン広告を表示
_adlantisAdsIcon->showAds(adInfo);
```

広告を消す場合、下記のコードを使ってください。

```
_adlantisAdsIcon->hideAds(adInfo);
```

- "xxx" をpublisherIDに入れ替えてください。
- **showAds** の前に、アイコン枠は最大で6個作成できます。

アイコン広告のサイズ計算について

Cocos2d-x はpixelを使っていますので、座標を計算するときに、下記のAPIでサイズをポイントからpixelに変更することができます:

```
PluginParam param("");
float contentScaleFactor = _adlantisAdsIcon->callFloatFuncWithParam("getScale", &param,
NULL);
```

アイコンビューのwidthは下記のように計算できます:

```
const float iconWidth = 57 * contentScaleFactor;
```

アイコンビューのheightは下記のように計算できます:

```
float iconHeight = (_textVisibility ? 75 : 57) * contentScaleFactor;
```