

AdLantis SDK README for Unity

README for Unity support.

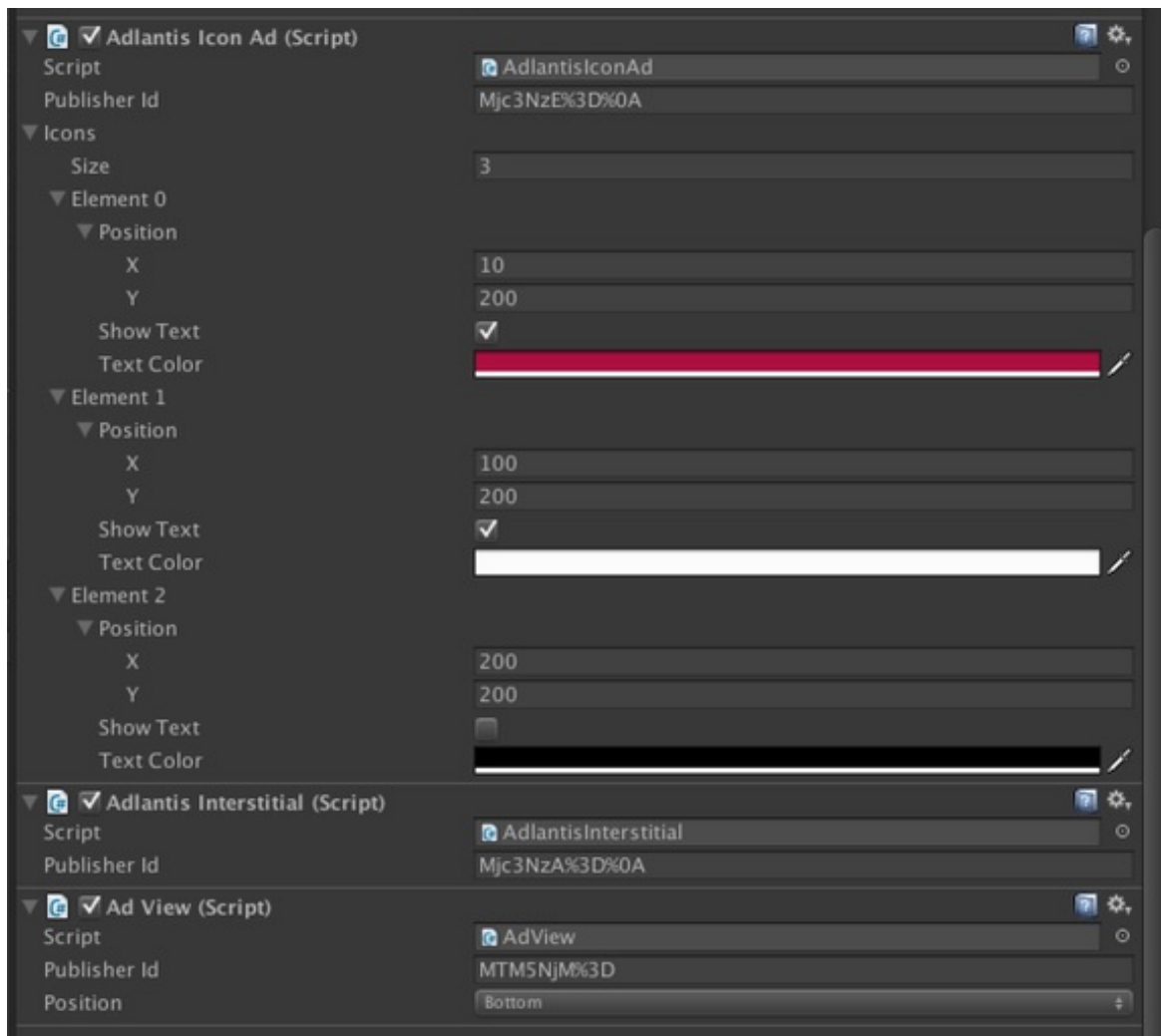
AdLantis SDK サンプルプロジェクト利用方法

(Unity 4.5から対応しています。Unity 4.4以下のバージョンには対応していません、このドキュメントはAndroidとiOSの両方に対応しています)

- Unityで `unity/adlantis_unity_sample` プロジェクトを開く
 - 'sample' シーンをダブルクリックしてください
 - publisher ID を設定してください

`Main Camera` を選択して、インスペクターパネルで下図のようにpublisher IDを設定してください

。



- 。 icon広告の表示を設定する

`Main Camera` を選択後、インスペクターパネル内のAdlantisIconAdセクションにあるElement欄のPositionに対してxカラムとyカラムで座標を指定してください。iconの下にテキストを表示したい場合、show Textをチェックしてください。テキストの色はTextColorで設定してください。

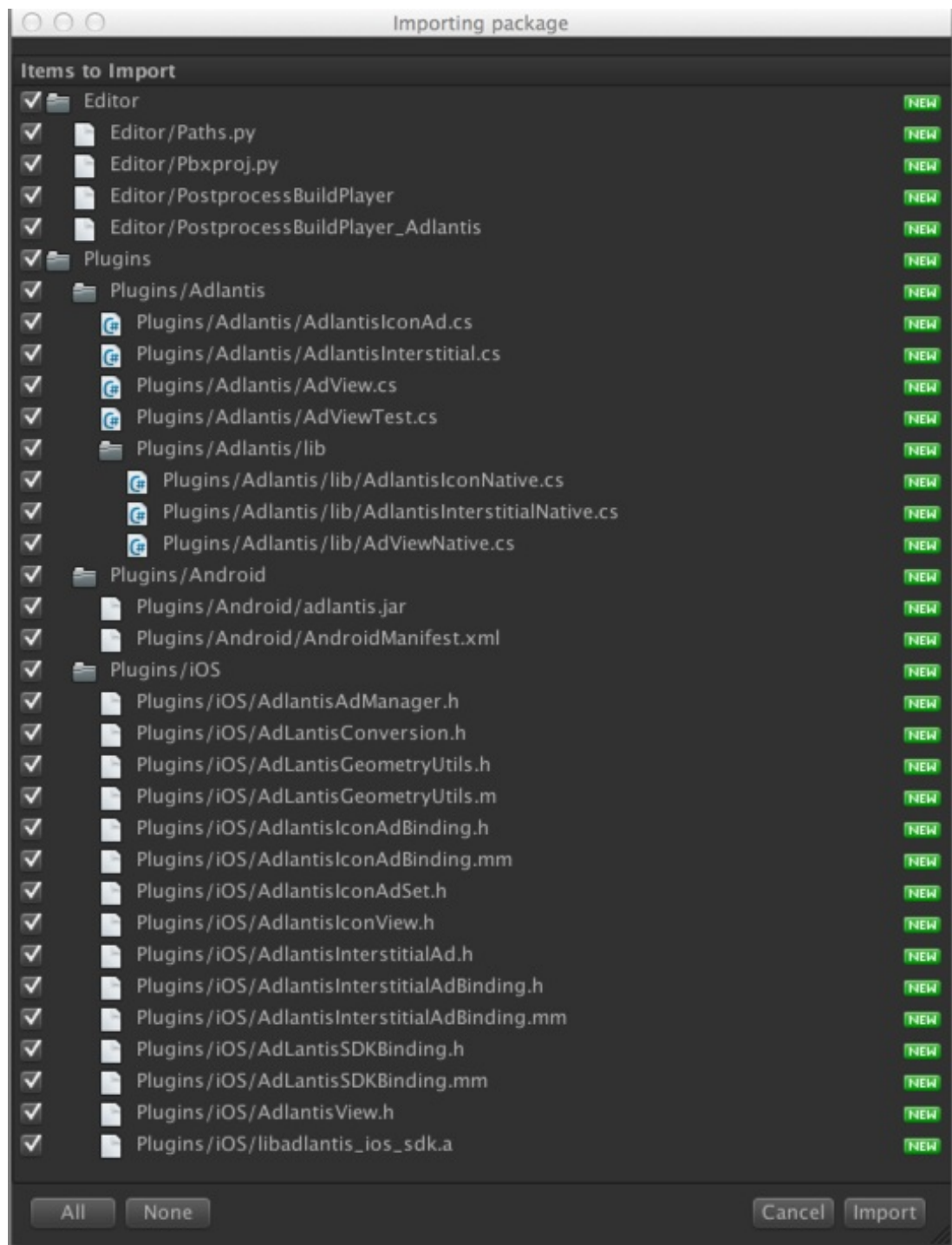
- 。 iOSにエクスポートする
 - target platform をiOSに設定してください。
 - "Player Settings..." で "Target iOS Version" を iOS 5.0以上に設定してください。
 - Xcode7以上をお使いの場合、「Build Settings」→「Build Options」→「Enable Bitcode」をNoに設定してください。これは現状のUnityがBitcodeをサポートしていないためです。将来的にUnityがサポートをした場合はAdlantisのSDKは対応済みですのでこの設定をYesにしてください。
 - サンプルのAdLantisSDKBinding.mm、AdlantisInterstitialAdBinding.mmの2つのファイルをBuild Phases→Compile SourcesからCompiler Flagsに「-fno-objc-arc」を設定してください。

- Androidにエクスポートする
 - Google Play Service ライブラリープロジェクト (Android_SDK/extras/google/google_play_services/libproject/google-play-services_lib にある)を Assets/Plugins/Android の下にコピーしてください。
 - target platform をAndroidに設定してください。
- アプリケーションをデバイスで実行してください

注意: プロジェクトに何かしらの変更を加えた場合、replaceではなくappendで保存してください

Adlantis SDKを既存のアプリケーションに導入する方法

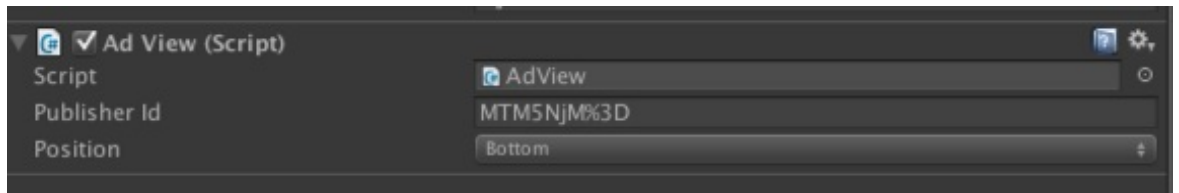
- Adlantis Unity Plugin をプロジェクトにインポートする
 - プロジェクトを開いてください。
 - adlantis.unitypackage をプロジェクトにインポートする Assets->Import Package->Custom Packageを開き、adlantis.unitypackage を選択した上で格納されている全てのファイルをインポートしてください。



- 広告を表示する方法

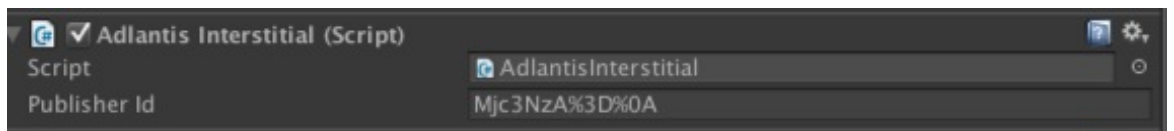
- バナー広告を表示する方法

- `Assets/Plugins/Adlantis/Adview.cs` スクリプトをシーン内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はこの目的で利用することがあります。）
- 下記のように、バインドされたオブジェクトを選択して、インスペクターパネルでバナー広告用のpublisher IDと広告表示する場所を設定してください。



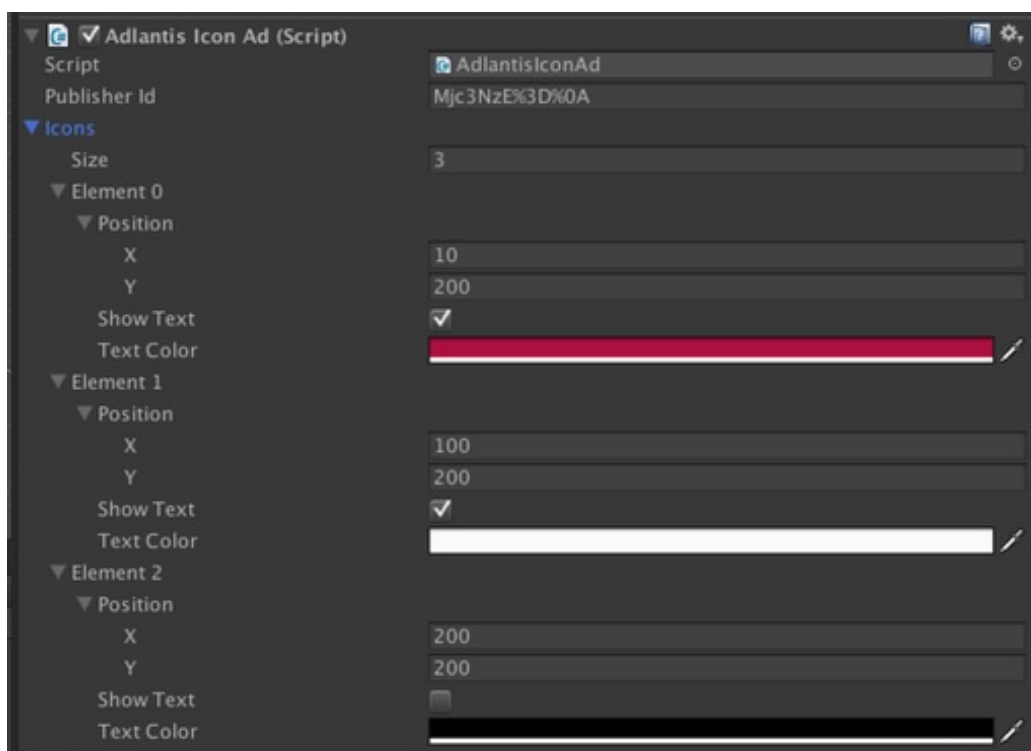
- インタースティシャル広告を表示する方法

- `Assets/Plugins/Adlantis/AdlantisInterstitial.cs` スクリプトをシーン中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はこの目的で利用することがあります。）
- 下記のように、バインドされたオブジェクトを選択して、インスペクターパネルでインタースティシャル広告用のpublisher IDを設定してください。



- アイコン広告を表示する方法 (Androidのみ)

- `Assets/Plugins/Adlantis/AdlantisInterstitial.cs` スクリプトをシーン中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はこの目的で利用することがあります。）
- 下記のように、バインドされたオブジェクトを選択して、インスペクターパネルでアイコン広告用のpublisher IDを設定してください。
- 広告表示するを設定には、まず `Icons` のを展開してください、続いてSizeに表示したいアイコン広告数を設定した上でそれぞれの座標を設定してください。アイコンの下にテキストを表示したい場合、`show Text`をチェックしてください。テキストの色は`TextColor`で設定してください。



- iOSにエクスポートする方法

- target platform をiOSに設定してください
- "Player Settings..." で "Target iOS Version" を iOS 5.0以上に設定してください。
- 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UnityがBitcodeをサポートしていないためです。将来的にUnity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。
- Androidにエクスポートする方法
 - Google Play Service ライブラリープロジェクト
(Android_SDK/extras/google/google_play_services/libproject/google-play-services_lib にある)を Assets/Plugins/Android の下にコピーしてください。
 - すでに Assets/Plugins/Androidmanifest.xml が利用してる場合、 Asset/Plugins/Android ディレクトリー配下でadlantisの AndroidManifest.xml をマージして下さい。その上で下記項目をチェックして下さい。
 - unityplayer.ForwardNativeEventsToDalvik が true になっている。
 - (Adlantisのインタースティシャル広告を利用している場合)
) AdlantisInterstitialAdActivity がセットされている。
 - 下記のようにmeta dataに com.google.android.gms.version の設定をしてください。

```
<meta-data android:name="com.google.android.gms.version"
  android:value="@integer/google_play_services_version" />
<activity android:name="com.unity3d.player.UnityPlayerNativeActivity"
  android:launchMode="singleTask"
  android:label="@string/app_name"

  android:configChanges="fontScale|keyboard|keyboardHidden|locale|mnc|mcc|navigation|orientation|screenLayout|screenSize|smallestScreenSize|uiMode|touchscreen">
  <intent-filter>
    <action android:name="android.intent.action.MAIN" />
    <category android:name="android.intent.category.LAUNCHER" />
  </intent-filter>
  <meta-data android:name="unityplayer.ForwardNativeEventsToDalvik"
  android:value="true" />
</activity>
<activity
  android:name="jp.adlantis.android.AdlantisInterstitialAdActivity"
  android:theme="@android:style/Theme.Translucent"
  android:screenOrientation="user"
  android:configChanges="orientation">
</activity>
```

- target platform をAndroidに設定してください。
- "Player Settings"で"Internet Access"を"Require"に設定してください。
- アプリケーションをデバイスで実行してください。

注意:プロジェクトに何かしらの変更を加えた場合、replaceではなくappendで保存してください。

Android 注意: トラッキングを行うためには、[Google Play Services](#)を導入する必要があります。