

Мобильная медиация

Интеграция

10.07.2024

Мобильная медиация. Интеграция. Версия 2.0

Дата подготовки документа: 10.07.2024

Этот документ является составной частью технической документации Яндекс.

© 2008—2024 ООО «ЯНДЕКС». Все права защищены.

Предупреждение об исключительных правах и конфиденциальной информации

Исключительные права на все результаты интеллектуальной деятельности и приравненные к ним средства индивидуализации юридических лиц, товаров, работ, услуг и предприятий, которым предоставляется правовая охрана (интеллектуальную собственность), используемые при разработке, поддержке и эксплуатации службы Мобильная медиация, включая, но не ограничиваясь, программы для ЭВМ, базы данных, изображения, тексты, другие произведения, а также изобретения, полезные модели, товарные знаки, знаки обслуживания, коммерческие обозначения и фирменные наименования, принадлежат ООО «ЯНДЕКС» либо его лицензиарам.

Использование результатов интеллектуальной деятельности и приравненных к ним средств индивидуализации в целях, не связанных с разработкой, поддержкой и эксплуатацией службы Мобильная медиация, не допускается без получения предварительного согласия правообладателя. Настоящий документ содержит конфиденциальную информацию ООО «ЯНДЕКС». Использование конфиденциальной информации в целях, не связанных с разработкой, поддержкой и эксплуатацией службы Мобильная медиация, а равно как и разглашение таковой, не допускается. При этом под разглашением понимается любое действие или бездействие, в результате которых конфиденциальная информация в любой возможной форме (устной, письменной, иной форме, в том числе с использованием технических средств) становится известной третьим лицам без согласия обладателя такой информации либо вопреки трудовому или гражданско-правовому договору.

Отношения ООО «ЯНДЕКС» с лицами, привлекаемыми для разработки, поддержки и эксплуатации службы Мобильная медиация, регулируются законодательством Российской Федерации и заключаемыми в соответствии с ним трудовыми и/или гражданско-правовыми договорами (соглашениями). Нарушение требований об охране результатов интеллектуальной деятельности и приравненных к ним средств индивидуализации, а равно как и конфиденциальной информации, влечет за собой дисциплинарную, гражданско-правовую, административную или уголовную ответственность в соответствии с законодательством Российской Федерации.

Контактная информация

ООО «ЯНДЕКС»

<https://www.yandex.ru>

Тел.: +7 495 739 7000

Email: pr@yandex-team.ru

Главный офис: 119021, Россия, г. Москва, ул. Льва Толстого, д. 16

Содержание

Подключение плагина.....	4
Форматы рекламы.....	6
Баннерная реклама.....	6
Подключение баннера.....	6
Пример работы с баннерной рекламой.....	7
Полноэкранная реклама.....	8
Создание и показ InterstitialAd.....	8
Пример работы с полноэкранной рекламой.....	8
Реклама с вознаграждением.....	9
Создание и показ RewardedAd.....	9
Пример работы с рекламой с вознаграждением.....	9
Адаптеры мобильной медиации.....	10
AdMob.....	11
myTarget.....	11
Start.io.....	11
UnityAds.....	11
AppLovin.....	12
IronSource.....	12
AdColony.....	12
ChartBoost.....	13
Pangle.....	13
Tapjoy.....	13
Vungle.....	13
Mintegral.....	14

Подключение Yandex Mobile Ads Flutter плагина



Внимание:

Это архивная версия документации. Актуальная документация по всем платформам находится [здесь](#).

О плагине

Flutter — популярная кросс-платформенная технология разработки мобильных приложений. С ее помощью разработчики могут писать единый код, который можно применить для разных операционных систем — и для Android, и для iOS.

Теперь монетизировать Android- и iOS-приложения, созданные с помощью Flutter, будет проще. Всем партнерам Рекламной сети Яндекса доступен [плагин](#), с которым можно легко добавить в приложение монетизацию от Яндекса.

Плагин поддерживает загрузку и отображение рекламы:

- [баннерная](#) реклама;
- [полноэкранный](#) реклама;
- [реклама с вознаграждением](#).

Технические требования

- Flutter 2.5.0 и выше.
- Android 4.1 и выше.

Видеореклама подбирается на устройства с версией Android 5.0 и выше.

- iOS 12.0 и выше.

Для корректной работы iOS 14 и выше обратите внимание на [дополнительные шаги](#).

Последняя версия Xcode с включенными инструментами командной строки.

- [Регистрация](#) аккаунта в Рекламной сети.

Добавление плагина в проект

Чтобы интегрировать Mobile Ads SDK в приложение Flutter, используйте [Yandex Mobile Ads Flutter плагин](#).

Установите плагин Yandex Mobile Ads Flutter в свой проект. Из корня проекта вызовите команду:

```
flutter pub add yandex_mobileads
```

После добавления плагина в файле `pubspec.yaml` появится строка с зависимостью:

```
dependencies:  
  yandex_mobileads: ^X.X.X
```

X.X.X — номер [актуальной версии](#) плагина.

Настройка для конкретной платформы

Android

1. В `app/build.gradle` Android-модуля вашего приложения добавьте:

```
dependencies {  
    // ...  
    implementation 'com.yandex.android:mobileads-mediation:5.10.0.0'  
}
```

2. В `build.gradle` Android-модуля вашего приложения добавьте:

```
// IronSource  
maven {  
    url 'https://android-sdk.is.com/'  
}
```

```
// Pangle
maven {
    url 'https://artifact.bytedance.com/repository/pangle'
}

// Tapjoy
maven {
    url "https://sdk.tapjoy.com/"
}

// Mintegral
maven {
    url "https://dl-maven-android.mintegral.com/repository/mbridge_android_sdk_oversea"
}
```

- В Yandex Mobile Ads SDK уже добавлено разрешение `com.google.android.gms.permission.AD_ID`. Оно позволяет использовать `AD_ID` для подбора релевантной рекламы. При необходимости вы можете удалить разрешение.

Подробнее о разрешении и рекламном идентификаторе

Рекламный идентификатор – уникальный идентификатор сервисов Google Play для показа рекламы пользователям, которые согласны видеть персонализированные объявления. Пользователь может отключить персонализацию рекламы или сбросить идентификатор в настройках. В таком случае рекламные сети не смогут использовать его для подбора релевантной рекламы.

Как удалить разрешение

Если какие-то политики, например, [Google Play's Families Policy](#), не позволяют использовать рекламный идентификатор, удалите разрешение из файла `AndroidManifest.xml`.

```
<uses-permission android:name="com.google.android.gms.permission.AD_ID" tools:node="remove"/>
```

iOS

- В Podlist iOS-модуля вашего приложения добавьте:

```
pod 'YandexMobileAdsMediation', '5.9.0'
```

- Mobile Ads SDK поддерживает трекинг установок приложений с помощью фреймворка [SKAdNetwork](#). Трекинг установок работает для всех устройств, даже если доступ к IDFA отсутствует.

Чтобы включить функциональность, добавьте идентификаторы поддерживаемых рекламных сетей в файл `Info.plist` iOS-модуля приложения.

```
<key>SKAdNetworkItems</key>
<array>
  <dict>
    <!-- Yandex Ads -->
    <key>SKAdNetworkIdentifier</key>
    <string>zq4921623r.skadnetwork</string>
  </dict>
  <dict>
    <!-- AdMob -->
    <key>SKAdNetworkIdentifier</key>
    <string>cstr6suwn9.skadnetwork</string>
  </dict>
  <dict>
    <!-- MyTarget -->
    <key>SKAdNetworkIdentifier</key>
    <string>n9x2a789qt.skadnetwork</string>
  </dict>
  <dict>
    <!-- MyTarget -->
    <key>SKAdNetworkIdentifier</key>
    <string>r26jy69rpl.skadnetwork</string>
  </dict>
  <dict>
    <!-- Start.io -->
    <key>SKAdNetworkIdentifier</key>
    <string>5l3tpt7t6e.skadnetwork</string>
  </dict>
  <dict>
    <!-- UnityAds -->
    <key>SKAdNetworkIdentifier</key>
    <string>4dz52r2t5.skadnetwork</string>
  </dict>
  <dict>
    <!-- IronSource -->
    <key>SKAdNetworkIdentifier</key>
    <string>su67r6k2v3.skadnetwork</string>
  </dict>
  <dict>
    <!-- Applovin -->
    <key>SKAdNetworkIdentifier</key>
    <string>ludvb6z3bs.skadnetwork</string>
  </dict>
</array>
```

```
</dict>
<dict>
  <!-- Mintegral -->
  <key>SKAdNetworkIdentifier</key>
  <string>KBD757YWX3.skadnetwork</string>
</dict>
</array>
```

Для дополнительной информации ознакомьтесь с разделом [Configuring a Source App](#) документации Apple.

Инициализация библиотеки

В `initState` виджета вашего приложения добавьте строку: `MobileAds.initialize()`;

Ознакомьтесь с [примерами использования SDK](#).

Понятия, связанные с данным

[Подключение плагина для РСЯ](#)

[COPPA](#)

[GDPR](#)

Форматы рекламы

Подключение баннерной рекламы



Внимание:

Это архивная версия документации. Актуальная документация по всем платформам находится [здесь](#).

Баннер — настраиваемое объявление, которое занимает часть экрана и реагирует на нажатие.

Подключение баннера

1. Добавьте импорт:

```
import 'package:yandex_mobileads/mobile_ads.dart';
```

2. В конструкторе или `initState` виджета, в котором будет расположен баннер, создайте объект класса `BannerAd`:

```
final banner = BannerAd(
  adUnitId: 'R-M-XXXXXX-Y',
  // Flex-size
  adSize: AdSize.flexible(width: screenWidth, height: bannerHeight),
  // Sticky-size
  adSize: AdSize.sticky(width: screenWidth),
  adRequest: AdRequest(),
  onAdLoaded: () {
    /* Do something */
  },
  onAdFailedToLoad: (error) {
    /* Do something */
  },
);
```

3. После создания объекта класса `BannerAd` в методе `build` вашего виджета укажите виджет `AdWidget`, принимающий в себя объект баннера:

```
AdWidget(bannerAd: banner)
```

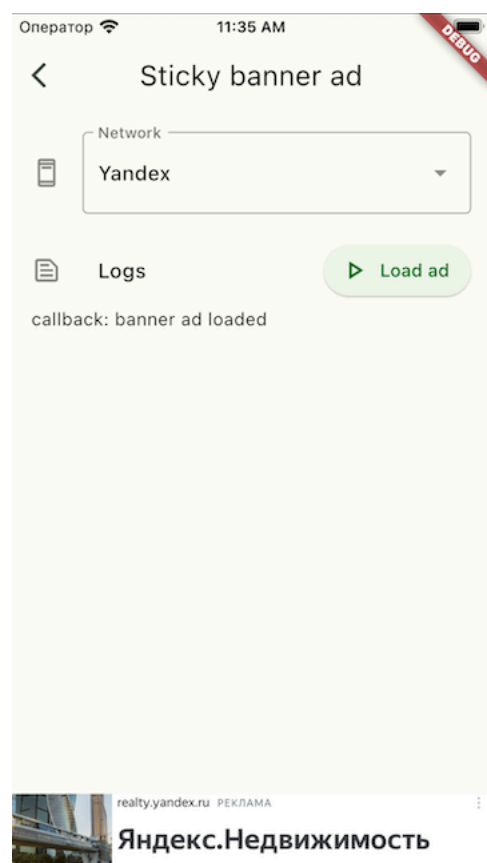
4. Загрузка рекламы произойдет автоматически. При необходимости можно повторно вызвать `load` объекта баннера после первого вызова `build`.

Пример работы с баннерной рекламой

Код демонстрирует создание и настройку объекта BannerAd:

```
import 'package:yandex_mobileads/mobile_ads.dart';  
  
// ...  
  
class BannerAdPage extends StatelessWidget {  
  final banner = BannerAd(  
    adUnitId: 'demo-banner-yandex',  
    adSize: AdSize.sticky(width: screenWidth),  
    adRequest: AdRequest(),  
    onAdLoaded: () {  
      /* Do something */  
    },  
    onAdFailedToLoad: (error) {  
      /* Do something */  
    },  
  );  
  
  @override  
  Widget build(BuildContext context) {  
    return Scaffold(  
      body: Align(  
        alignment: Alignment.bottomCenter,  
        child: AdWidget(bannerAd: banner),  
      ),  
    );  
  }  
}
```

Если реклама подключена данным образом, после запуска приложения появится баннер:



Чтобы посмотреть, как баннерная реклама будет отображаться в приложении, используйте демонстрационный AdUnitId:

- demo-banner-yandex

Подключение полноэкранной рекламы



Внимание:

Это архивная версия документации. Актуальная документация по всем платформам находится [здесь](#).

Полноэкранная реклама (Interstitial) — настраиваемое объявление, отображаемое на весь экран и реагирующее на нажатие.

Создание и показ InterstitialAd

1. Добавьте импорт:

```
import 'package:yandex_mobileads/mobile_ads.dart';
```

2. Создайте объект класса `InterstitialAd`. Объект может быть создан только асинхронно:

```
final ad = await InterstitialAd.create(  
  adUnitId: 'R-M-XXXXXX-Y',  
  onAdLoaded: () {  
    /* Do something */  
  },  
  onAdFailedToLoad: (error) {  
    /* Do something */  
  },  
);
```

3. После создания объекта класса `InterstitialAd` рекламу необходимо загрузить. Для загрузки рекламы используйте метод `load`, принимающий в себя опциональный объект `AdRequest`:

```
await ad.load(adRequest: AdRequest());
```

Можно дождаться загрузки рекламы асинхронно с помощью ключевого слова `await`. В случае ошибки загрузки произойдет вызов `onAdFailedToLoad` и ожидание будет прервано.

4. Загрузка полноэкранной рекламы происходит в фоновом потоке сразу после вызова метода `load`. Чтобы показать полноэкранную рекламу, необходимо вызвать метод `show`:

```
await ad.show();
```

Можно дождаться начала показа рекламы асинхронно.

5. Также можно дождаться конца показа рекламы с помощью асинхронного метода `waitForDismiss`:

```
await ad.waitForDismiss();
```

Пример работы с полноэкранной рекламой

Код демонстрирует создание и настройку объекта `InterstitialAd`, загрузку и отображение полноэкранной рекламы:

```
Future<void> showInterstitialAd() async {  
  final ad = await InterstitialAd.create(  
    adUnitId: 'demo-interstitial-yandex',  
    onAdLoaded: () {  
      /* Do something */  
    },  
    onAdFailedToLoad: (error) {  
      /* Do something */  
    },  
  );  
  await ad.load(adRequest: AdRequest());  
  await ad.show();  
  await ad.waitForDismiss();  
}
```

Если реклама подключена данным образом, при вызове `showInterstitialAd` появится рекламный блок.

Чтобы посмотреть, как реклама будет отображаться в приложении, используйте демонстрационный `AdUnitId`:

- demo-interstitial-yandex

Подключение рекламы с вознаграждением



Внимание:

Это архивная версия документации. Актуальная документация по всем платформам находится [здесь](#).

Реклама с вознаграждением (Rewarded Ad) — настраиваемое объявление, отображаемое на весь экран. За просмотр такой рекламы пользователь получает вознаграждение.

Создание и показ RewardedAd

1. Добавьте импорт:

```
import 'package:yandex_mobileads/mobile_ads.dart';
```

2. Создайте объект класса RewardedAd. Объект может быть создан только асинхронно:

```
final ad = await RewardedAd.create(  
  adUnitId: 'R-M-XXXXXX-Y',  
  onAdLoaded: () {  
    /* Do something */  
  },  
  onAdFailedToLoad: (error) {  
    /* Do something */  
  },  
);
```

3. После создания объекта класса RewardedAd рекламу необходимо загрузить. Для загрузки рекламы используйте метод load, принимающий в себя опциональный объект AdRequest:

```
await ad.load(adRequest: AdRequest());
```

Можно дождаться загрузки рекламы асинхронно с помощью ключевого слова `await`.

4. Загрузка рекламы с вознаграждением происходит в фоновом потоке сразу после вызова метода load. Чтобы показать рекламу, необходимо вызвать метод show:

```
await ad.show();
```

Можно дождаться начала показа рекламы асинхронно.

5. Также можно дождаться конца показа рекламы и/или вознаграждения с помощью асинхронного метода `waitForDismiss`:

```
Reward? reward = await ad.waitForDismiss();
```

Пример работы с рекламой с вознаграждением

Код демонстрирует создание и настройку объекта RewardedAd, загрузку и отображение рекламы с вознаграждением:

```
Future<void> showRewardedAd() async {  
  final ad = await RewardedAd.create(  
    adUnitId: 'demo-rewarded-yandex',  
    onAdLoaded: () {  
      /* Do something */  
    },  
    onAdFailedToLoad: (error) {  
      /* Do something */  
    },  
  );  
  await ad.load(adRequest: AdRequest());  
  await ad.show();  
  final reward = await ad.waitForDismiss();  
  if (reward != null) debugPrint('got ${reward.amount} of ${reward.type}');  
}
```

Если реклама подключена данным образом, при вызове `showRewardedAd` появится рекламный блок.

Чтобы посмотреть, как реклама будет отображаться в приложении, используйте демонстрационный AdUnitId:

- demo-rewarded-yandex

Адаптеры мобильной медиации



Внимание:

Это архивная версия документации. Актуальная документация по всем платформам находится [здесь](#).

Мобильная медиация — это платформа автоматического подбора рекламы из нескольких рекламных сетей. Каждая рекламная сеть предложит к показу объявление, а платформа-медиатор выберет из них наиболее выгодное.

Платформа мобильной медиации поддерживает интеграцию адаптеров большинства крупных рекламных сетей, представленных ниже.

Список поддерживаемых рекламных сетей

Рекламная сеть	Баннерная реклама (Banner Ad)	Полноэкранная реклама (Interstitial Ad)	Реклама с вознаграждением (Rewarded Ad)
AdMob	✓	✓	✓
myTarget	✓	✓	✓
Start.io	✓	✓	✓
UnityAds	✗	✓	✓
AppLovin	✓	✓	✓
	(Android)		
IronSource	✗	✓	✓
AdColony (Android)	✓	✓	✓
ChartBoost (Android)	✓	✓	✓
Pangle (Android)	✗	✓	✓
Tapjoy (Android)	✗	✓	✓
Vungle (Android)	✓	✓	✓
Mintegral	✓	✓	✓

Подключение AdMob

**Внимание:**

Это архивная версия документации. Актуальная документация по всем платформам находится [здесь](#).

Поддерживаемые форматы рекламы

- [Баннерная реклама](#) (Banner)
- [Полноэкранная реклама](#) (Interstitial)
- [Реклама с вознаграждением](#) (Rewarded)

Подключение

Для подключения медиации AdMob воспользуйтесь инструкциями для [Android](#) и для [iOS](#).

Подключение myTarget

**Внимание:**

Это архивная версия документации. Актуальная документация по всем платформам находится [здесь](#).

Поддерживаемые форматы рекламы

- [Баннерная реклама](#) (Banner)
- [Полноэкранная реклама](#) (Interstitial)
- [Реклама с вознаграждением](#) (Rewarded)

Подключение

Для подключения медиации myTarget воспользуйтесь инструкциями для [Android](#) и для [iOS](#).

Подключение Start.io

**Внимание:**

Это архивная версия документации. Актуальная документация по всем платформам находится [здесь](#).

Поддерживаемые форматы рекламы

- [Баннерная реклама](#) (Banner)
- [Полноэкранная реклама](#) (Interstitial)
- [Реклама с вознаграждением](#) (Rewarded)

Подключение

Для подключения медиации Start.io воспользуйтесь инструкциями для [Android](#) и для [iOS](#).

Подключение UnityAds

**Внимание:**

Это архивная версия документации. Актуальная документация по всем платформам находится [здесь](#).

Поддерживаемые форматы рекламы

- [Полноэкранная реклама](#) (Interstitial)
- [Реклама с вознаграждением](#) (Rewarded)

Подключение

Для подключения медиации UnityAds воспользуйтесь инструкциями для [Android](#) и для [iOS](#).

Подключение AppLovin**Внимание:**

Это архивная версия документации. Актуальная документация по всем платформам находится [здесь](#).

Поддерживаемые форматы рекламы

- [Баннерная реклама](#) (Banner) Android
- [Полноэкранная реклама](#) (Interstitial)
- [Реклама с вознаграждением](#) (Rewarded)

Подключение

Для подключения медиации AppLovin воспользуйтесь инструкциями для [Android](#) и для [iOS](#).

Подключение IronSource**Внимание:**

Это архивная версия документации. Актуальная документация по всем платформам находится [здесь](#).

Поддерживаемые форматы рекламы

- [Полноэкранная реклама](#) (Interstitial)
- [Реклама с вознаграждением](#) (Rewarded)

Подключение

Для подключения медиации IronSource воспользуйтесь инструкциями для [Android](#) и для [iOS](#).

Подключение AdColony**Внимание:**

Это архивная версия документации. Актуальная документация по всем платформам находится [здесь](#).

Поддерживаемые форматы рекламы

- [Баннерная реклама](#) (Banner)
- [Полноэкранная реклама](#) (Interstitial)
- [Реклама с вознаграждением](#) (Rewarded)

Подключение

Для подключения медиации AdColony воспользуйтесь инструкцией для [Android](#).

Подключение ChartBoost

**Внимание:**

Это архивная версия документации. Актуальная документация по всем платформам находится [здесь](#).

Поддерживаемые форматы рекламы

- [Баннерная реклама](#) (Banner)
- [Полноэкранная реклама](#) (Interstitial)
- [Реклама с вознаграждением](#) (Rewarded)

Подключение

Для подключения медиации ChartBoost воспользуйтесь инструкцией для [Android](#).

Подключение Pangle

**Внимание:**

Это архивная версия документации. Актуальная документация по всем платформам находится [здесь](#).

Поддерживаемые форматы рекламы

- [Полноэкранная реклама](#) (Interstitial)
- [Реклама с вознаграждением](#) (Rewarded)

Подключение

Для подключения медиации myTarget воспользуйтесь инструкцией для [Android](#).

Подключение Tapjoy

**Внимание:**

Это архивная версия документации. Актуальная документация по всем платформам находится [здесь](#).

Поддерживаемые форматы рекламы

- [Баннерная реклама](#) (Banner)
- [Полноэкранная реклама](#) (Interstitial)
- [Реклама с вознаграждением](#) (Rewarded)

Подключение

Для подключения медиации tapJoy воспользуйтесь инструкцией для [Android](#).

Подключение Vungle

**Внимание:**

Это архивная версия документации. Актуальная документация по всем платформам находится [здесь](#).

Поддерживаемые форматы рекламы

- [Баннерная реклама](#) (Banner)
- [Полноэкранная реклама](#) (Interstitial)
- [Реклама с вознаграждением](#) (Rewarded)

Подключение

Для подключения медиации Vungle воспользуйтесь инструкцией для [Android](#).

Подключение Mintegral**Внимание:**

Это архивная версия документации. Актуальная документация по всем платформам находится [здесь](#).

Поддерживаемые форматы рекламы

- [Баннерная реклама](#) (Banner)
- [Полноэкранная реклама](#) (Interstitial)
- [Реклама с вознаграждением](#) (Rewarded)

Подключение

Для подключения медиации Mintegral воспользуйтесь инструкциями для [Android](#) и для [iOS](#).