

# 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](mailto: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"
}
```

3. 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

1. В Podlist iOS-модуля вашего приложения добавьте:

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

2. 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:

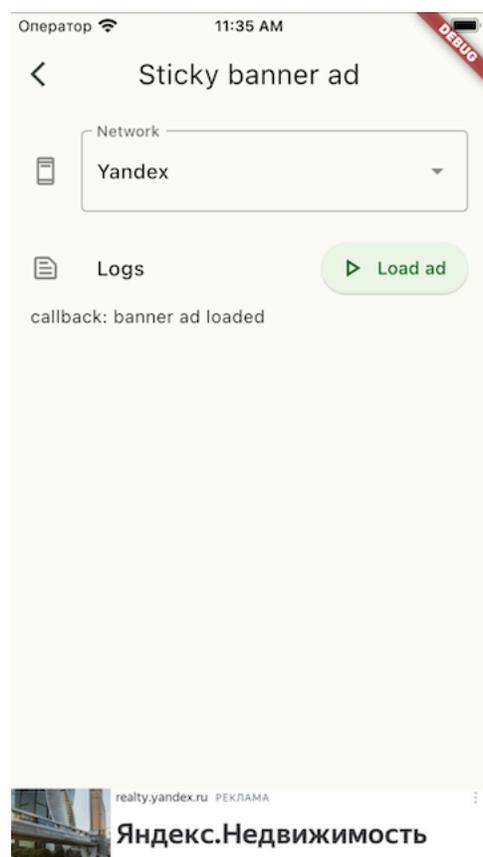
```
import 'package:yandex_mobileads/mobile_ads.dart';

// ...

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)
<a href="#">AdMob</a>	✓	✓	✓
<a href="#">myTarget</a>	✓	✓	✓
<a href="#">Start.io</a>	✓	✓	✓
<a href="#">UnityAds</a>	✗	✓	✓
<a href="#">AppLovin</a>	✓	✓	✓
	(Android)		
<a href="#">IronSource</a>	✗	✓	✓
<a href="#">AdColony</a> (Android)	✓	✓	✓
<a href="#">ChartBoost</a> (Android)	✓	✓	✓
<a href="#">Pangle</a> (Android)	✗	✓	✓
<a href="#">Tapjoy</a> (Android)	✗	✓	✓
<a href="#">Vungle</a> (Android)	✓	✓	✓
<a href="#">Mintegral</a>	✓	✓	✓

## 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](#).