

Android Yazılımı İçerisinde Reklam Vermek – 3



Geçiş Reklamları

Merhaba arkadaşlar bu yazımızda Android yazılımımıza verebileceğimiz bir diğer reklam çeşidi olan geçiş reklamlarını göreceğiz. Geçiş reklamları özellikle sayfa veya bölüm geçişlerinde kullanabileceğiniz ve tam sayfa kaplayan reklamlardır.

Geçiş reklamı eklemek için ilk iş olarak [daha önceki yazımızda](#) anlattığımız AdMob hizmeti üzerinde hesap ve uygulama açmamız gerekmektedir. İkinci adım olarak da “Geçiş” türünde bir reklam birimi oluşturmamız gerekmektedir. Reklam birimi oluşturmayı da [serimizin ikinci yazısında](#) işlemiştik. Reklam birimi oluşturma ve kütüphanelerin projeye eklenmesinde sonraki işlemler aşağıdaki gibidir.

```
private InterstitialAd mInterstitialAd;
```

Şeklinde sınıf genelinde geçerli bir geçiş reklam nesnesi tanımladıktan sonra:

```
mInterstitialAd = new InterstitialAd(this);  
mInterstitialAd.setAdUnitId("REKLAM BİRİMİ KİMLİĞİNİZ");
```

kodu ile reklam birimi nesnemizi tanımlıyoruz. Banner reklam biriminde olduğu gibi burada da dikkat etmemiz gereken şey,

testlerimizi AdMob geçiş reklamları için belirlediği test birim kimliği kullanmamız. Test ID değeri:

ca-app-pub-3940256099942544/1033173712

Tanımlamaları yaptıktan sonra da:

```
mInterstitialAd.loadAd(new AdRequest.Builder().build());
```

kod satırı ile nesnemize reklam talep ederek yükleme yapıyoruz. Yükleme işlemi yaptıktan sonra da:

```
mMyButton.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {  
    @Override  
    public void onClick(View v) {  
        if (mInterstitialAd.isLoaded()) {  
            mInterstitialAd.show();  
        } else {  
            Log.d("TAG", "Reklam henüz yüklenmedi.");  
        }  
    }  
});
```

Örnek kodu ile reklamı ekrana gösteriyoruz. Her gösterimden sonra bir sonraki gösterim için yeni reklam talebinde bulunmamız gerekmektedir. Bunun için reklam biriminin kapanış olayından sonra yeni reklam isteminde bulunuyoruz.

```
mInterstitialAd.setAdListener(new AdListener() {  
    @Override  
    public void onAdClosed() {  
        // Reklam kapandığında yeni reklam istemi.  
        mInterstitialAd.loadAd(new
```

```
AdRequest.Builder().build());  
    }  
  
});
```

Android Yazılımı İçerisinde Reklam Vermek – 2

Tekrardan merhaba arkadaşlar, [dünkü yazımızda](#) AdMob servisi üzerinde uygulama oluşturmayı işlemiş ve bu yazımızda da uygulamamıza ilk reklamı ekleyeceğimiz yazmıştık.

Reklamları uygulamamızda gösterebilmek için öncelikle AdMob üzerinde reklam birimleri oluşturmamız gerekmektedir. Reklamları bu birimler üzerinden göstereceğiz. Aşağıda bir banner reklam birimi oluşturmayı ekran görüntüleri ile adım adım gördükten sonra uygulamaya eklemeyi göreceğiz.



Reklam birimi oluşturma

“BAŞLAT” butonuna tıklayarak oluşturabileceğimiz reklam birimleri görebileceğimiz ekrana geçiş yapıyoruz.



Oluşturabilecek Reklam Birimleri

Biz konumuz olan “Banner” birimine “SEÇ” deyip birim ayarlarını gireceğimiz ekrana giriş yapıyoruz.



Banner Reklam Birimi Ayarları

Reklam birimine vereceğimiz adı girdikten sonra “REKLAM BİRİMİ OLUŞTUR” butonuna tıklayarak reklam birimine ait kimlik değerlerini alacağımız ekrana geçiş yaparak reklam birimi oluşturmayı tamamlıyoruz.



Reklam Birimine Ait Değerler

Android Uygulamamıza Reklamın Eklenmesi

Bundan sonraki adımlarımızda da uygulamamıza reklamı eklemeyi işleyeceğiz:

Proje seviyesinde build.gradle dosyamızı açıp maven kütüphanesini aşağıdaki gibi ekliyoruz. Ekleme yapacağımız yer **maven** kısmıdır.

```
allprojects {
    repositories {
        jcenter()
        maven {
            url "https://maven.google.com"
        }
    }
}
```

Maven kütüphanemizi ekledikten sonra app seviyesinde build.gradle dosyamızda da dependencies altına aşağıdaki gibi kütüphaneyi ekliyoruz.

```
implementation 'com.google.android.gms:play-services-ads:15.0.1'
```

Kütüphanemizi de ekledikten sonra manifest dosyamıza reklam için meta datamızı ekliyoruz. Ekleyeceğimiz alan meta-data alanıdır. [ADMOb_APP_ID] yerine AdMob'tan aldığımız uygulama kimliğimizi yazıyoruz.

```
<manifest>
  <application>
    <!-- Sample AdMob App ID: ca-app-pub-3940256099942544~3347511713 -->
    <meta-data
      android:name="com.google.android.gms.ads.APPLICATION_ID"
      android:value="[ADMOb_APP_ID]"/>
    </application>
</manifest>
```

Bütün işlemlerden sonra uygulamamızın açılış ekranında bir defaya mahsus reklam servisini oluşturuyoruz. Bu işlemi onCreate metoduna yazabiliriz.

```
// Sample AdMob app ID: ca-app-pub-3940256099942544~3347511713
    MobileAds.initialize(this, "YOUR_ADMOb_APP_ID");
```

Şimdi sıra geldi layout dosyamıza reklamı eklemeye;

```
<com.google.android.gms.ads.AdView
```

```
xmlns:ads="http://schemas.android.com/apk/res-auto"
    android:id="@+id/adView"
    android:layout_width="wrap_content"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_centerHorizontal="true"
    android:layout_alignParentBottom="true"
    ads:adSize="BANNER"
    ads:adUnitId="ca-app-
pub-3940256099942544/6300978111">
    </com.google.android.gms.ads.AdView>
```

Kodu ile banner reklamımızı uygulamamıza eklemiş oluyoruz. ads:adUnitId alanına AdMob'tan aldığımız reklam birimi kimliğini yazıyoruz. Burada dikkat etmemiz gereken nokta testlerimizi yaparken AdMob'un banner için belirlemiş olduğu test reklam birimi kimliğini kullanmamız gerektiğidir. AdMob test kimliği:

ca-app-pub-3940256099942544/6300978111

Ve geldik reklamı yüklemeye:

```
AdView mAdView = findViewById(R.id.adView);
    AdRequest adRequest = new AdRequest.Builder().build();
    mAdView.loadAd(adRequest);
```

Android Yazılımı İçerisinde

Reklam Vermek – 1

Her ne kadar klasikleşmiş bir söz olarak “öncelikle para kazanacağınız değil mutlu olacağınız işi yapın” deseler de ortada bir gerçek var ki iş de para kazanmak için yapılıyor. Bu yazı serimizde geliştirdiğimiz android yazılımlarımıza reklam vermeyi göreceğiz.

Android yazılımını yazıp bitirdikten sonra iki şekilde para kazanılabilir. İlk seçenek yazılımı ücretli olarak Google Play üzerinde satmak ancak ne yazık ki bu seçenek ülkemizde çok işlemiyor zira yazılıma para vermek çöpe atılan para gibi görülmektedir ya da lisanslı yazılım kullanımı “kreği vardı ya ne diye para veriyorsun” sözü ile genellikle ayıplanmaktadır. İkinci seçenek de yazılım içerisinde reklam göstermek; bu yazı serimizde reklam verme işlemlerini baştan sona işlemeye çalışacağız.

Reklam verme işlemi için öncelikle [AdMob](#) servisine üye olmak gerekiyor. AdMob Google tarafından satın alınmış olan bir reklam hizmetidir.

Üye olduktan sonra ilk işlem olarak uygulama oluşturmamız gerekmektedir.



AdMob uygulama oluşturma

İkinci adım olarak uygulamanın yayınlanıp yayınlanmadığını

soruyor:



Uygulama yayın durumu

Biz burada "HAYIR" seçeneğini tıklayarak işlemimize devam ediyoruz:

Uygulamamızın yayında olmadığını seçtikten sonra karşımıza uygulamamızın platformu ve adını soran ekran çıkacaktır. Gerekli bilgileri girdikten sonra "EKLE" diyerek devam ediyorum



Uygulama adı ve platform seçimi

"EKLE" butonuna tıkladıktan sonra reklam birimi oluşturmamızı isteyen ekran gelecektir karşımıza, "DAHA SONRA YAPACAĞIM" diyerek işlemi sonlandırıyoruz.



Uygulama oluşturma sonu

[Yarın ki yazımızda](#), reklamların uygulamaya eklenmesini sağlayan reklam birimlerinden banner reklam oluşturma ve eklemeyi işleyeceğiz.