

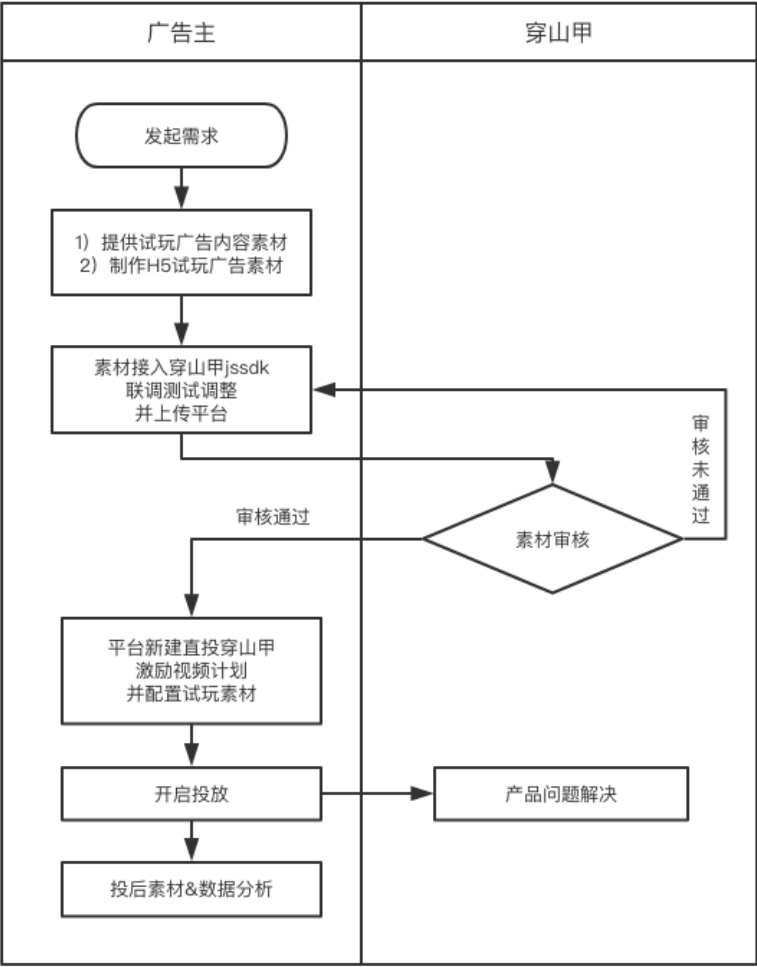
TAN 试玩广告对接流程V1.0

背景

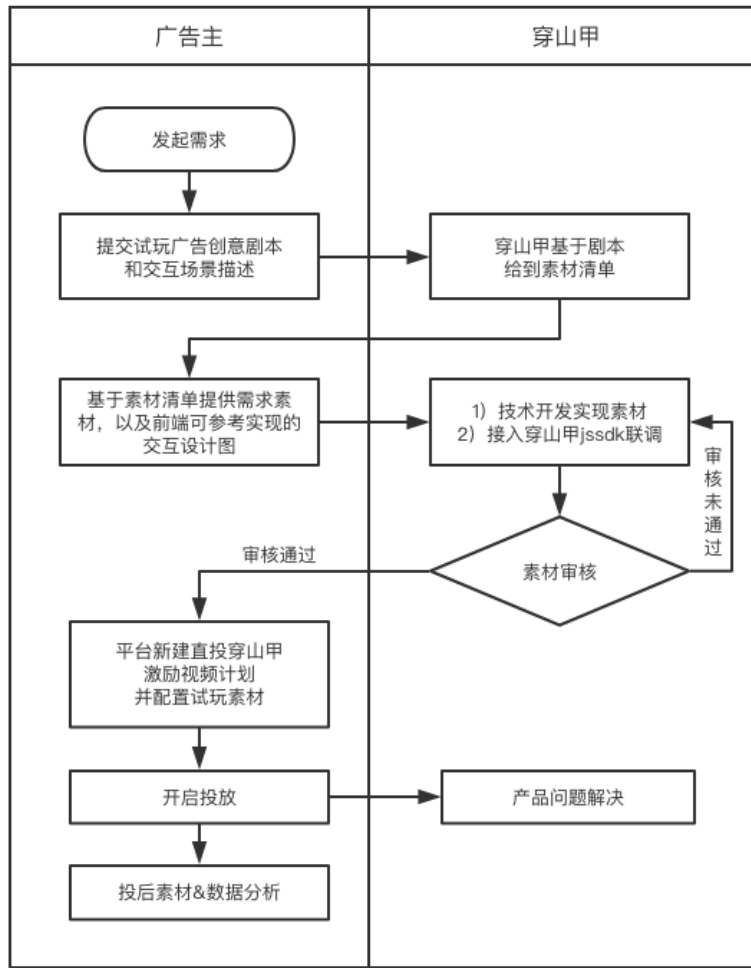
试玩广告是一种互动式广告形式，目前穿山甲可提供的主要为激励视频结合试玩广告的广告样式。该样式允许广告主为自己的游戏、应用或品牌提供简短的互动体验，吸引用户下载应用。

1. 测试对接流程

纯h5试玩：



视频试玩：



2. Playable素材规格

- 试玩素材应为 zip 格式。
 - 试玩广告素材大小应小于 3 MB(整包不压缩大小)。
 - 一级目录中主 html 文件，请命名为 index.html
 - 试玩广告需将点击跳转操作交由穿山甲广告联盟完成，所以需要接入联盟前端 js-sdk。具体接入文档见第三步骤。
 - 一级目录里包含 config.json 文件，文件内容为 json 格式，包含 playable_orientation 字段，代表试玩素材的横竖适配，取值为 0、1、2，含义:0(横竖均可)，1(只支持竖屏)，2(只支持横屏)
- ```

{
 "playable_orientation": 0
}

```
- 建议把素材拆分小块，支持加速并行下载
  - 试玩广告素材需要支持多种设备类型
  - 试玩广告素材不应使用 mraid.js 格式

- 不允许通过外部网络加载动态素材
- 试玩 HTML5 素材中不应包含任何 JS 重定向
- 试玩广告素材不应发出任何 HTTP 请求

## 3. Playable js-sdk对接

### 1) 文档说明

- 在接入Playable时，头条穿山甲广告联盟需要Playable素材实现” 点击playable按钮在头条穿山甲广告联盟SDK响应，完成打开App或者落地页” 的操作，故需要素材制作方接入前端SDK。此文档将给出接入方式。
- 此文档将给出所需回传文件格式。

### 2) 接入说明

#### 2.1 SDK功能

该SDK用于实现点击playable中下载按钮后，通过头条穿山甲广告联盟SDK响应，完成打开App或者落地页的操作。（注：接入方无需自己实现下载或页面跳转操作，交由sdk处理）

#### 2.2 SDK地址

<https://sf-tb-sg.ibytedtos.com/obj/ttfe-malisg/playable/sdk/index.b5662ec443f458c8a87e.js>

#### 2.3 SDK接入方式

2.3.1 将下面代码放入body最下面，并且开发者自己的js代码之前

```
<script src=
 "https://sf-tb-sg.ibytedtos.com/obj/ttfe-malisg/playable/sdk/index.b5662ec443f458c8a87e.js"></script>
```

2.3.2 调用方式

```
window.openAppStore();
```

例（使用click的前提是引入fastclick，或者用自己移动端处理点击事件的方式(例如touchstart,需要preventDefault)调用window.openAppStore()）：



外部链接图片，暂无法加载

### 3) 文件传输说明

最终文件请以**zip**的格式上传至巨量引擎广告投放平台。

## 4. 测试计划搭建

- **投放位置**：直投TAN
- **OS定向**：只能ios
- **投放建议**：
  - i. 搭建**5组**对照组计划（提供ad group id），每组两条且设置相同的视频素材和定向设置；对照组间可配置不同视频素材，**单计划预算上限至少500美金，建议视频素材15s左右为宜**；
  - ii. 针对对照组中的实验组广告计划进行对应试玩素材配置；
  - iii. 确认完成配置后，开启计划进行测试，根据测试数据调整视频素材和试玩素材。

## 5. 测试提供信息

- a. 离线提供 zip 格式的Playable文件
- b. 广告主账户id
- c. 写明Playable 的展示方向，横版/ 竖版/横竖版均可

