

i-mobile for SP  
アプリ向け広告表示SDK  
iOS版 設定資料



SDK バージョン 1.2

2011年08月版

# 目次

1. 概要
2. SDK仕様
3. 管理画面の設定
  - 3.1. アプリの登録
  - 3.2. アプリのカテゴリ登録
  - 3.3. 広告スポットの登録
  - 3.4. アプリ設定の取得
4. アプリへの組込
  - 4.1. Xcode4によるSDKの組込方法
  - 4.2. コードによる広告の表示方法
  - 4.3. インタフェースビルダによる広告の表示方法
5. 利用上の注意
6. トラブルシューティング
7. その他

# 1. 概要

- ・ はじめに

この資料はiPhone/iPadアプリに広告を表示する為のSDKの組込み方法を記載した技術資料です。

- ・ 対象となるサービス

i-mobile for SP app



i-mobile for SP web



i-mobile for PC



i-mobile 携帯版



- ・ 対象となる読者

iPhone/ iPad アプリ開発者

## 2. SDK仕様

### ▪ 対応OS

iOS version 4以降

(iOS version 3以下については、動作保証外です。)

### ▪ テスト済み端末一覧

現在、以下の端末についてサポートしています。今後、発売される機種については随時サポートしていきます。

機種名	発売時期
iPhone3G	2008年7月
iPhone3GS	2009年6月
iPhone4	2010年6月
iPod Touch 第2世代	2008年9月
iPod Touch 第3世代	2010年9月
iPod Touch 第4世代	2010年10月
iPad	2010年5月
iPad2	2011年4月

### ▪ 開発環境

この資料では「Xcode 4」を想定した設定方法について記載します。

## 3. 管理画面の設定 - 1. アプリの登録

SDKを利用するにあたり、まずWeb上に公開されている管理画面にログインします。その後、以下の一連の設定を行います。※1

### 3.1. アプリの登録(※2)

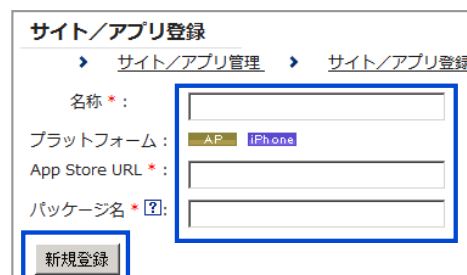
1. [サイト／アプリ管理]画面に移動します  
[サイト／アプリ管理]タブをクリックします。



2. [サイト／アプリ登録]画面に移動します  
[新規iPhoneアプリ]ボタンをクリックします。



3. アプリを新規登録します。  
[名称]、[App Store URL] (※3) [パッケージ名](※4)を入力し、[新規登録]ボタンをクリックします。



4. アプリが登録されました



※1 UIは現時点のものです。変更される場合がありますので、その際は画面内のヘルプ等を参照の上、操作を行ってください。

※2 アプリがi-mobileに承認されるまでは実際の配信は行われません。

※3 [App Store URL]には、アプリをApp Storeにて検索した結果のURLを入力します。App Storeに登録していない場合、会社のURL等を入力します。

※4 [パッケージ名]には、APP Storeに登録する際の“Bundle Identifier”を入力します。

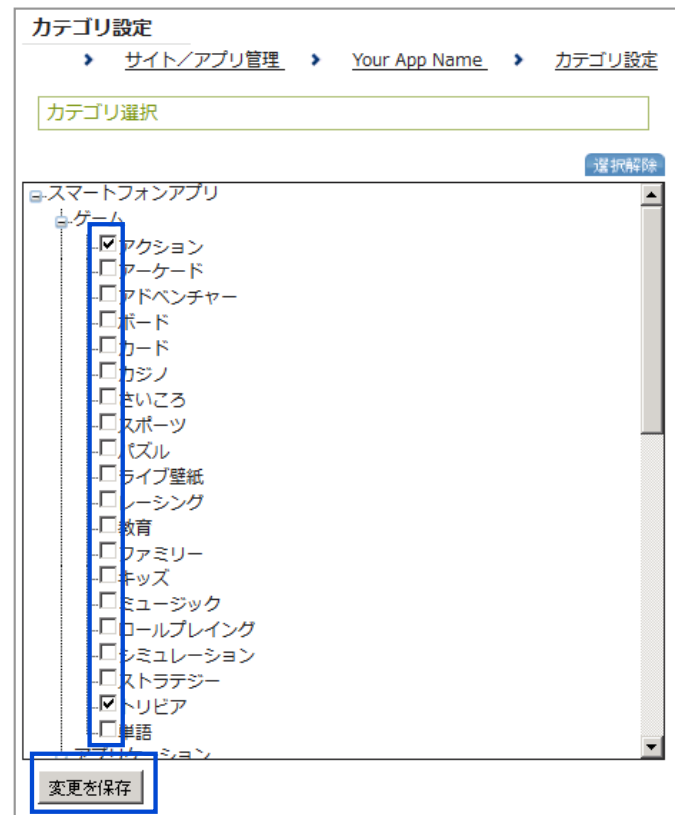
## 3. 管理画面の設定 - 2. アプリのカテゴリ登録

### 3.2. アプリのカテゴリ登録

1. [カテゴリ設定]画面に移動します  
登録済みアプリの[カテゴリ]リンクをクリックします。



2. カテゴリを登録します  
アプリのカテゴリを少なくとも1つ選択し、  
[変更を保存]ボタンをクリックします。



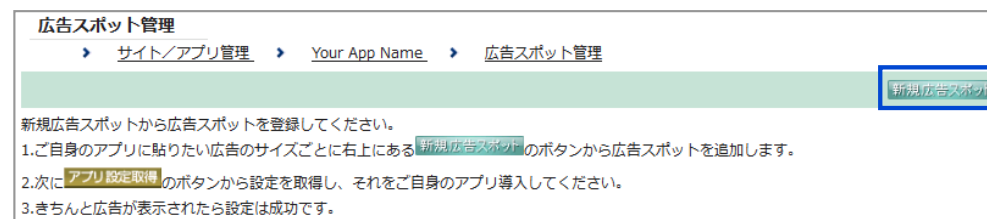
## 3. 管理画面の設定 - 3. 広告スポットの登録

### 3.3. 広告スポットの登録 (※)

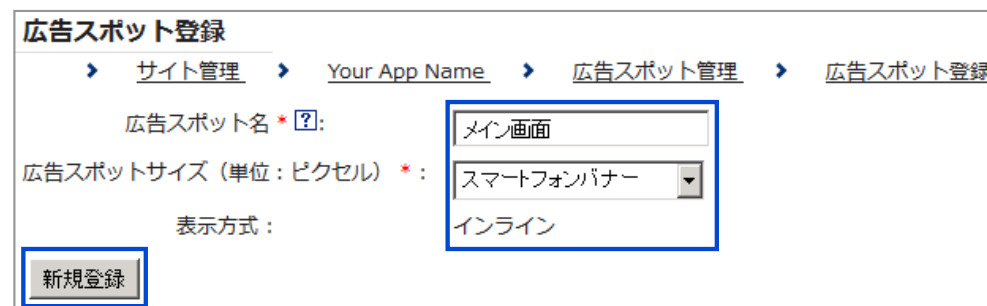
1. [広告スポット管理]画面に移動します  
登録済みのアプリの[広告スポット]リンクをクリックします。



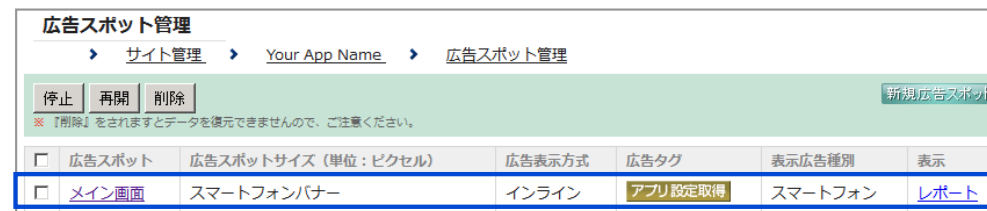
2. [広告スポット登録]画面に移動します  
[新規スポット登録]ボタンをクリックします。



3. 広告スポットを新規に登録します  
広告スポット(アプリ内に配信する枠)の登録を行います。  
[広告スポット名]、[広告スポットサイズ]を入力し、  
[新規登録]ボタンをクリックします。



4. 広告スポットが登録されました



※ 1つのアプリ内に複数のスポットを登録することが可能です。  
1つの画面内には1つの広告スポットのみ有効です。(iPad等の場合は別途ご相談ください。)  
画面ごとにスポットを用意した場合、アプリのそれぞれの画面の成果が別々に確認できます。

## 3. 管理画面の設定 - 4. アプリの設定取得

### 3.4. アプリの設定取得

1. [アプリ設定取得]画面に移動します  
[広告スポット管理]画面の一覧から  
[アプリ設定取得]ボタンをクリックします。

レポート サイト管理 フィルタ 収益の請求履歴 アカウント SDKダウンロード

サイト詳細 サイトカテゴリ設定 広告スポット管理 パートナーサイトフィルタ 自社広告管理

広告スポット管理

停止 再開 削除 新規広告スポット

※「削除」をされるとデータが復元できませんので、ご注意ください。

<input type="checkbox"/>	広告スポット	広告スポットサイズ (単位:ピクセル)	広告表示方式	広告タグ	表示広告種別	表示
<input type="checkbox"/>	メイン画面	スマートフォンバナー	インライン	アプリ設定取得	スマートフォン	レポート

1.ご自身のアプリに貼りたい広告のサイズごとに右上にある「新規広告スポット」のボタンから広告スポットを追加します。

2.次に「アプリ設定取得」のボタンから設定を取得し、それをご自身のアプリに導入してください。

3.きちんと広告が表示されたら設定は成功です。

2. アプリの設定値をメモします  
画面上の各項目をメモします。  
※ この後に説明するアプリの設定にて  
必要となります。

レポート サイト/アプリ管理 フィルタ 収益の請求履歴 アカウント SDKダウンロード

詳細 カテゴリ設定 広告スポット管理 パートナーサイトフィルタ 自社広告管理

アプリ設定取得

サイト/アプリ管理 Your App Name 広告スポット管理 メイン画面 アプリ設定取得

アプリ設定値

パブリッシャーID : \*\*\*

メディアID : \*\*\*\*

スポットID : \*\*\*

SDKダウンロード

SDKのダウンロードはこちらです

以上で、管理画面の設定は終了です。



## 4. アプリへの組込 – 1. Xcode4によるSDKの組込方法1

以下の一連の作業により、広告の表示が可能となります。

### 4.1. Xcode4によるSDKの組込方法

新規に、「View-based Application」プロジェクトを作成した場合を例に説明します。

#### 1) プロジェクトの新規作成

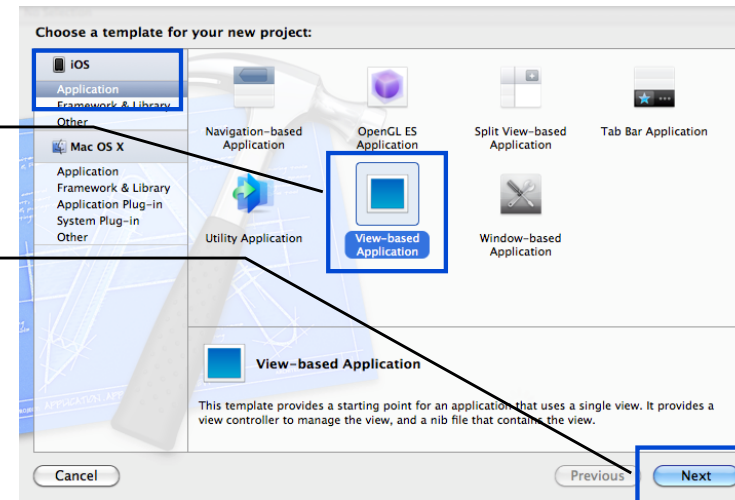
「iPhoneAdSample」という名称でプロジェクトを新規作成します。

1. Xcodeを起動し、「Create a new Xcode project」をクリックします。



2. 「View-based Application」を選択します。

3. 「Next」をクリックします。



次ページ

## 4. アプリへの組込 – 1. Xcode4によるSDKの組込方法1

前ページ



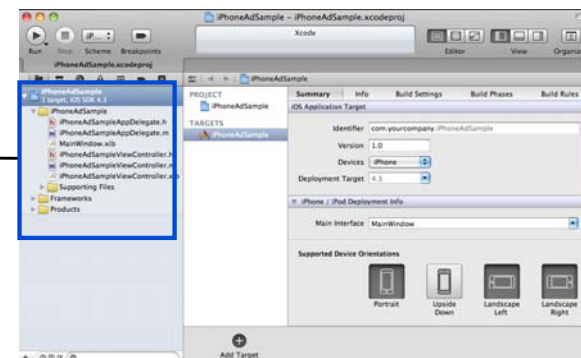
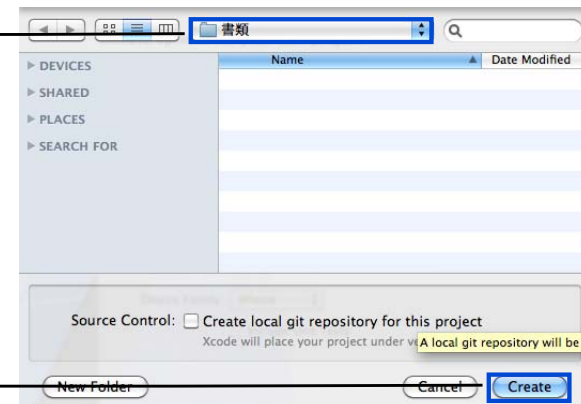
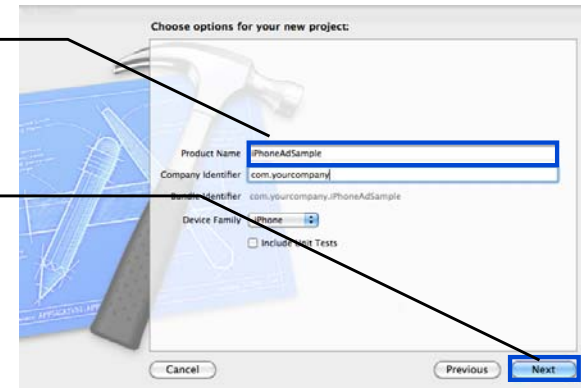
4. Product Nameに「iPhoneAdSample」と入力します。

5. 「Next」をクリックします。

6. 「ドキュメント(書類)」フォルダを選択します。

7. 「Create」をクリックします。

8. プロジェクトが作成されました。



## 4. アプリへの組込 – 1. Xcode4によるSDKの組込方法2

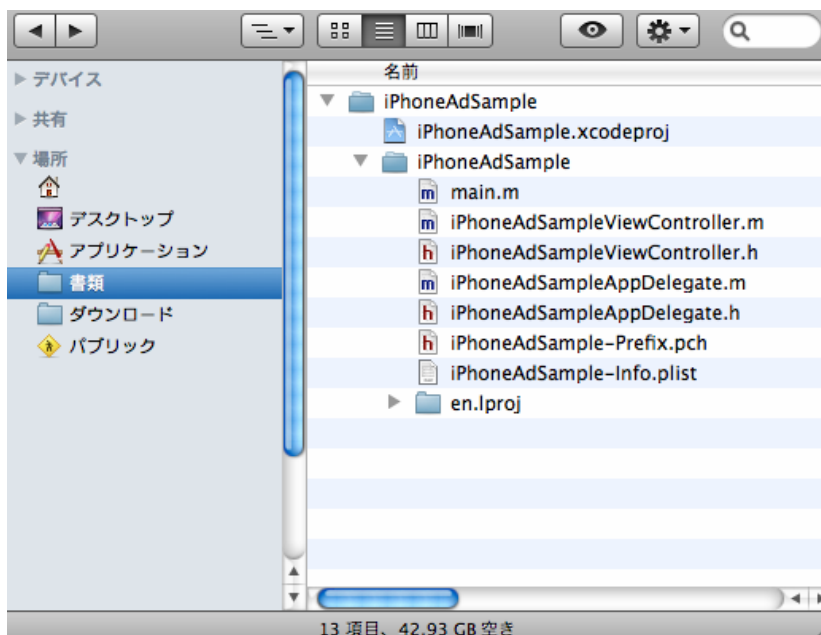
### 2) SDKをプロジェクトのフォルダへコピーする

zipファイルを解凍します、その中から以下のフォルダを、ファインダーを開き

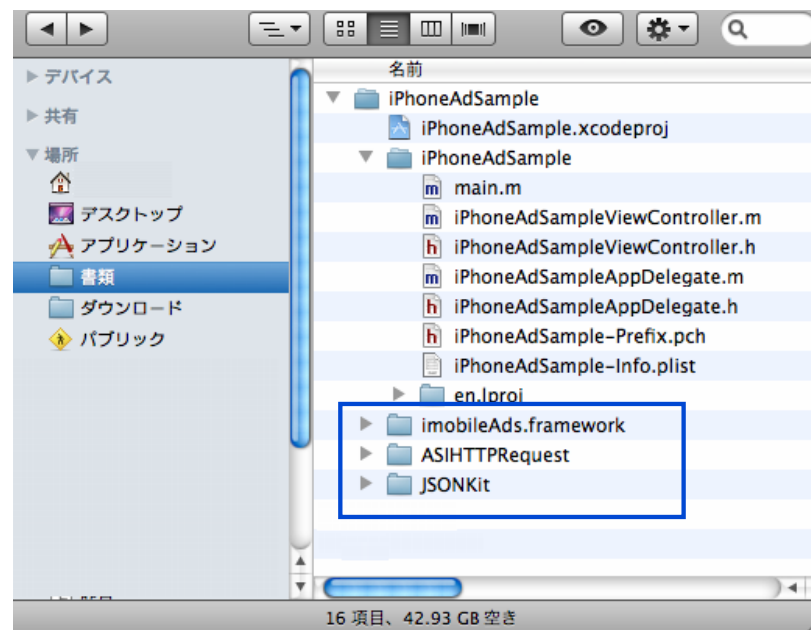
「1. プロジェクトの新規作成」の手順で作成したプロジェクトのフォルダに、ドラッグ & ドロップし、コピーしてください。

- imobileAds.framework
- ASIHTTPRequest
- JSONKit

#### 追加前



#### 追加後

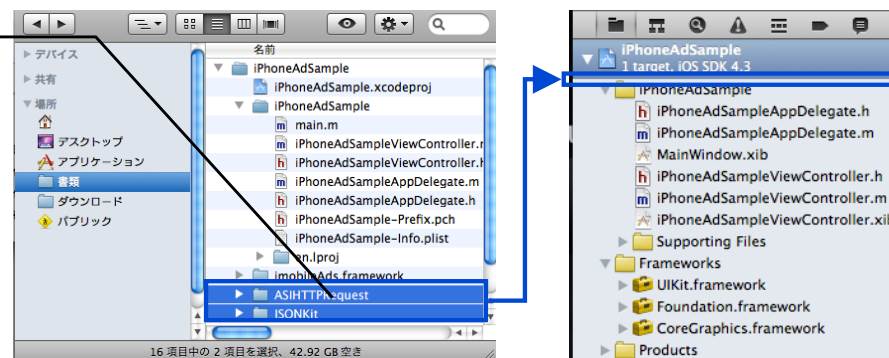


## 4. アプリへの組込 – 1. Xcode4によるSDKの組込方法3

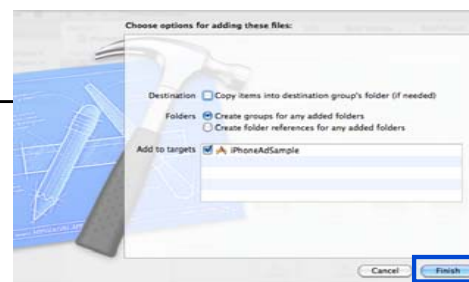
### 3) 外部ライブラリをプロジェクトに追加する

先ほどコピーした「ASIHTTPRequest」、および「JSONKit」フォルダを、  
ファインダーから[Project Navigator]へドラッグ & ドロップし、プロジェクトへ追加して下さい。

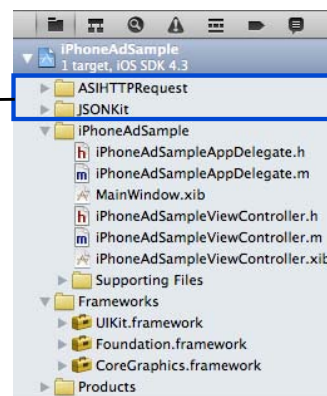
1. 「ASIHTTPRequest」、および「JSONKit」フォルダを、  
ファインダーから[Project Navigator]へドラッグ & ドロップします。



2. ドラッグ & ドロップするとダイアログが表示されます。  
そのまま「Finish」をクリックしてください。



3. ドラッグ & ドロップした位置に、外部ライブラリが追加されます。



## 4. アプリへの組込 – 1. Xcode4によるSDKの組込方法4

### 4) 必要なライブラリ、フレームワークをプロジェクトにリンクする

[Project Navigator] > (アプリ開発プロジェクト) > [TARGETS] > [Build Phases] > [Link Binary With Libraries]から、以下のライブラリ、フレームワークをプロジェクトへリンクします。

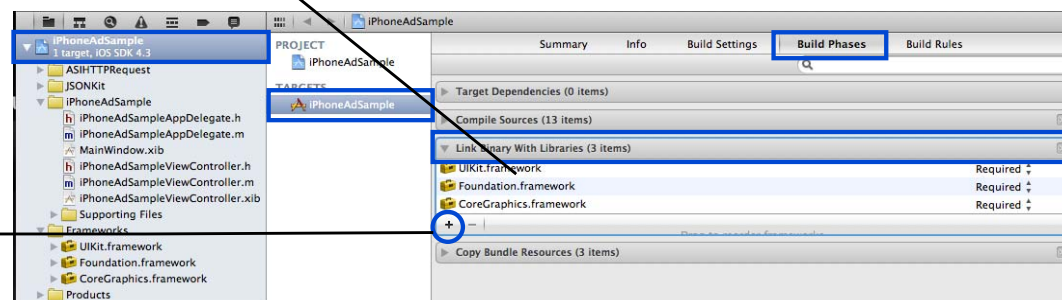
- CFNetwork.framework
- libz.1.2.3.dylib
- MobileCoreServices.framework
- SystemConfiguraion.framework

1. [Project Navigator] から次の順で選択、クリックしてください。

- 開発しているプロジェクト (iPhoneAdSample)
- [TARGETS] (iPhoneAdSample)
- [Build Phases]
- [Link Binary With Libraries]

2. [Link Binary With Libraries] の[+]ボタンをクリックしてください。

リンク前



次ページ

## 4. アプリへの組込 – 1. Xcode4によるSDKの組込方法4

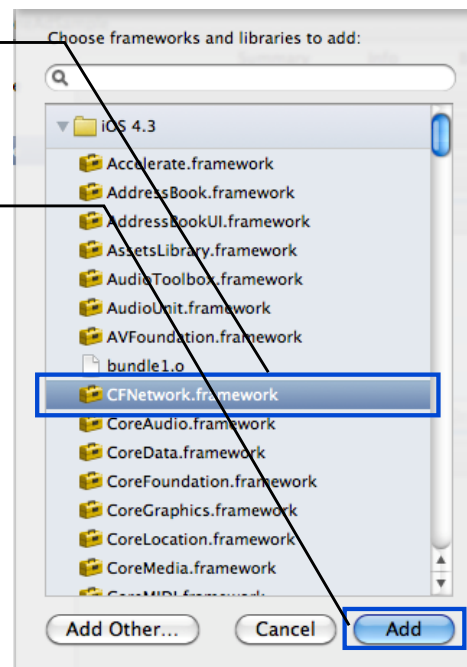
前ページ

3. 「CFNetwork.framework」を選択します。

4. [Add] ボタンをクリックします。

5. 以下のライブラリ・フレームワークについても同様に、  
[2.]～[4.]の手順を繰り返します。

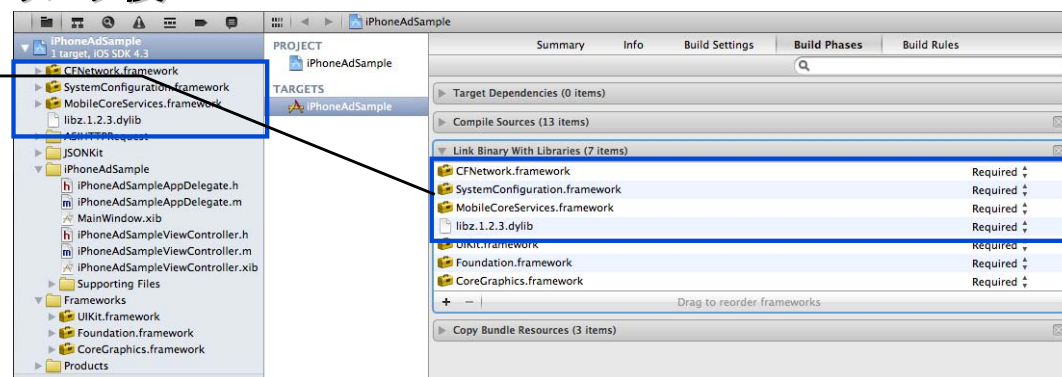
- libz.1.2.3.dylib
- MobileCoreServices.framework
- SystemConfiguraion.framework



6. プロジェクトに以下のライブラリ・フレームワークが  
リンクされました。

- CFNetwork.framework
- libz.1.2.3.dylib
- MobileCoreServices.framework
- SystemConfiguraion.framework

リンク後



## 4. アプリへの組込 – 1. Xcode4によるSDKの組込方法5

5) imobileAds.frameworkをプロジェクトにリンクする

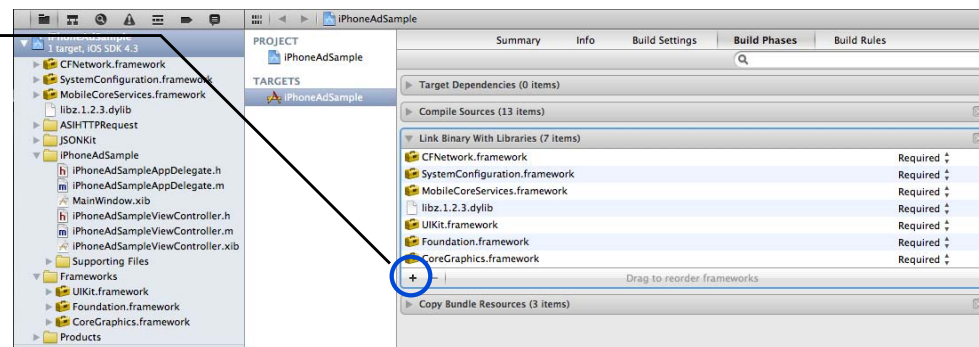
[4. 必要なライブラリ、フレームワークをプロジェクトにリンクする] と同様に

[Project Navigator] > (アプリ開発プロジェクト) > [TARGETS] > [Build Phases] から、

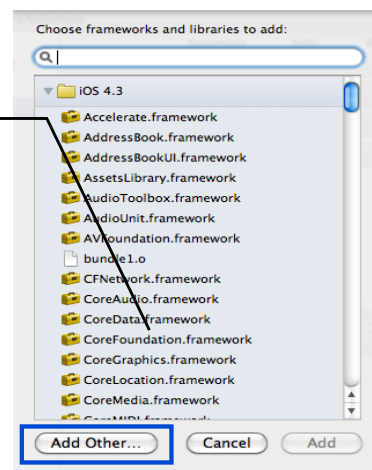
「imobileAds.framework」をプロジェクトへリンクします。

1. [4. 必要なライブラリ、フレームワークをプロジェクトにリンクする] と同様に[Link Binary With Libraries] の[+]ボタンをクリックしてください。

リンク前



2. 何も選択せずに、[Add Other...]ボタンをクリックしてください。



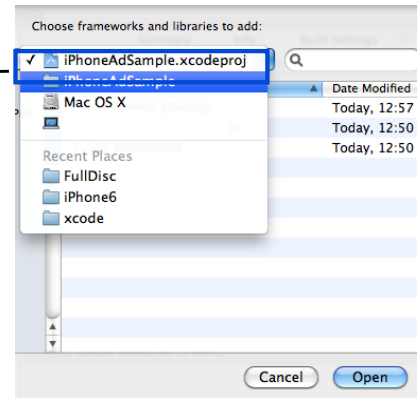
次ページ



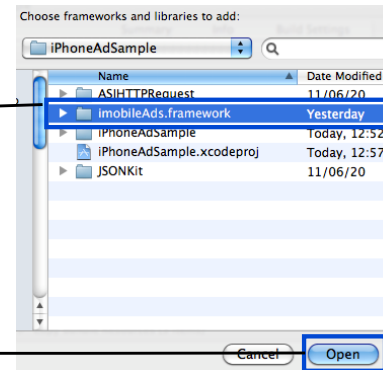
## 4. アプリへの組込 – 1. Xcode4によるSDKの組込方法5

前ページ

3. ダイアログが開くので「2. SDKをプロジェクトのフォルダへコピーする」の手順でコピーした「imobileAds.framework」をフォルダを選択してください。



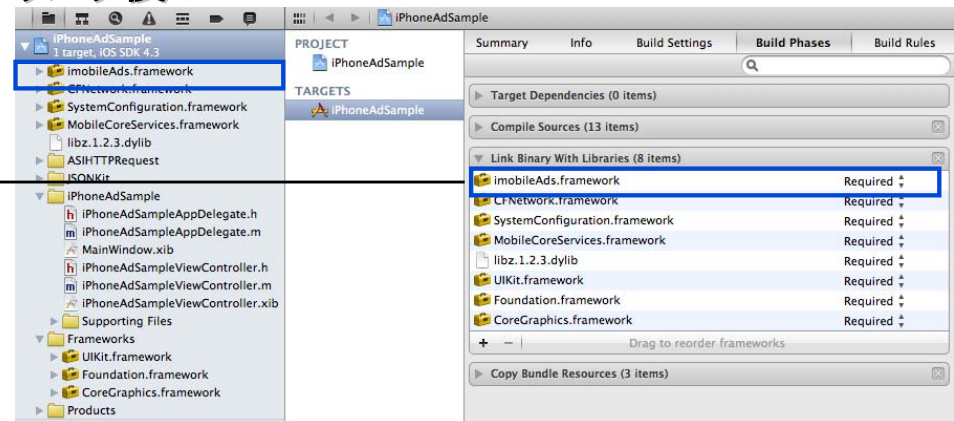
4. 「imobileAds.framework」を選択してください。



5. 「Open」をクリックしてください。

6. プロジェクトに「imobileAds.framework」がリンクされました。

リンク後





## 4. アプリへの組込 – 1. Xcode4によるSDKの組込方法6

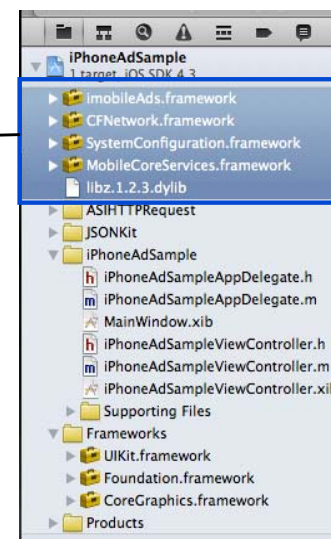
6) 追加したライブラリ、フレームワークを「FrameWorks」フォルダへ移動する

[Project Navigator] にて、追加したライブラリ、フレームワークをドラッグ & ドロップし、  
「FrameWorks」フォルダへ移動します。

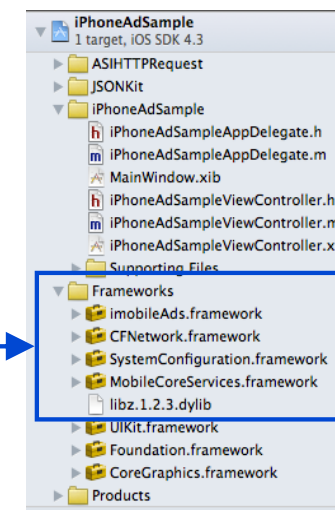
1. 以下のライブラリ・フレームワークを[Frameworks]フォルダにドラッグ&ドロップします。

- CFNetwork.framework
- libz.1.2.3.dylib
- MobileCoreServices.framework
- SystemConfiguration.framework
- imobileAds.framework

移動前



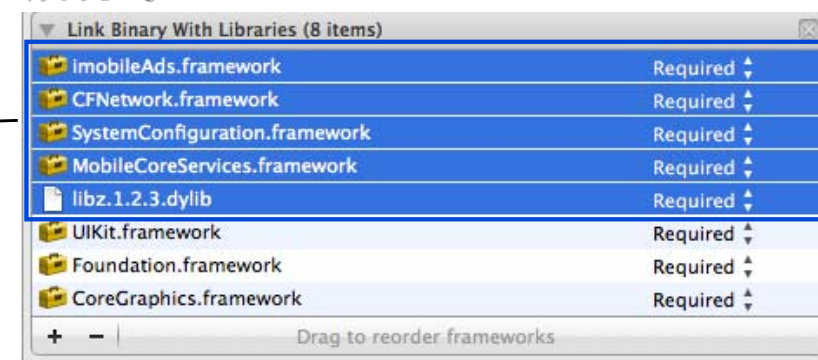
移動後



2. 移動が完了したか確認します。

[Link Binary With Libraries]上で、移動したライブラリ・フレームワークの文字が赤色になっていなければ移動に成功しました。

成功時



次ページ

## 4. アプリへの組込 – 1. Xcode4によるSDKの組込方法6

前ページ

※「FrameWorks」フォルダへ移動に失敗した場合

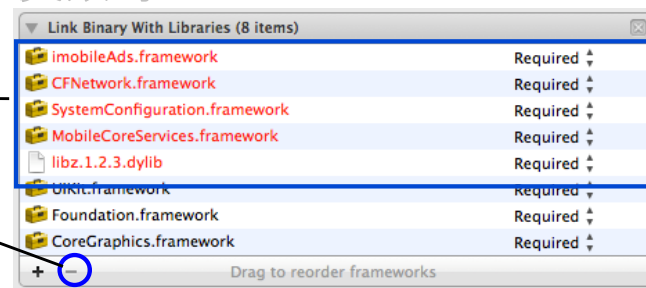
移動後、[Link Binary With Libraries]内のライブラリ、フレームワークが赤くなった場合、そのフレームワークを[Project Navigator] から[Link Binary With Libraries]ヘドラッグ & ドロップしてください。

失敗時

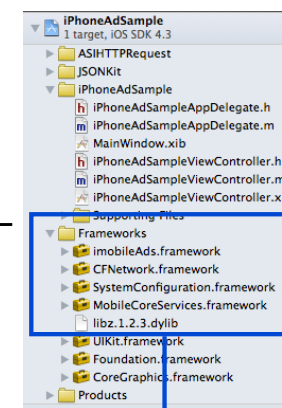
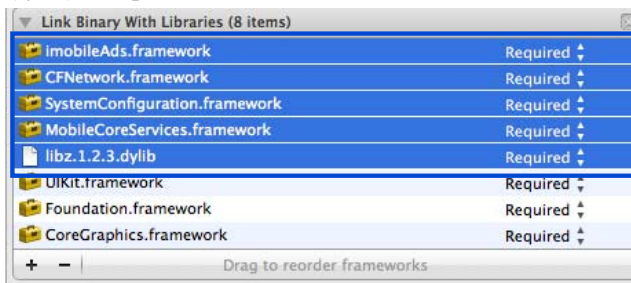
3. 赤くなっているライブラリ・フレームワークを選択します。

4. [3.]で選択したライブラリ・フレームワークを[-]ボタンをクリックし、リンクを解除します。

5. [4.]で削除したライブラリ・フレームワークを、[Project Navigator] から[Link Binary With Libraries]ヘドラッグ & ドロップしてください。



成功時



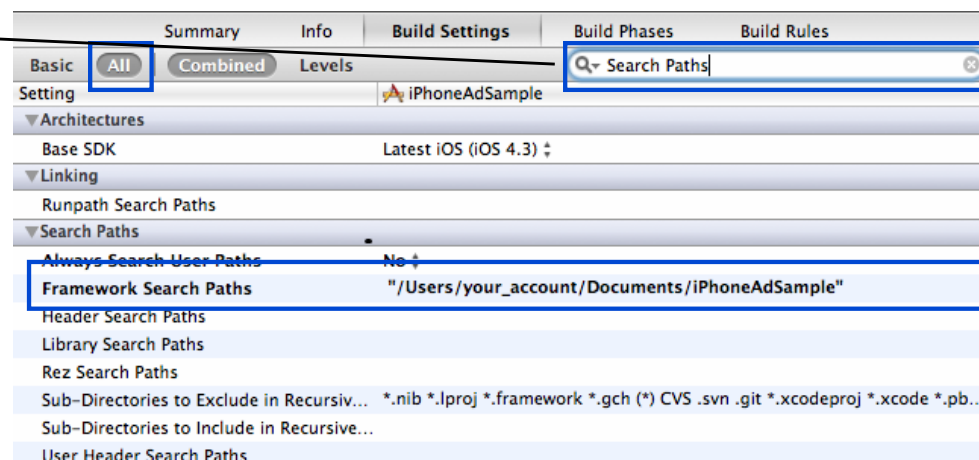
## 4. アプリへの組込 – 1. Xcode4によるSDKの組込方法7

### 7) フレームワークのパスを確認する

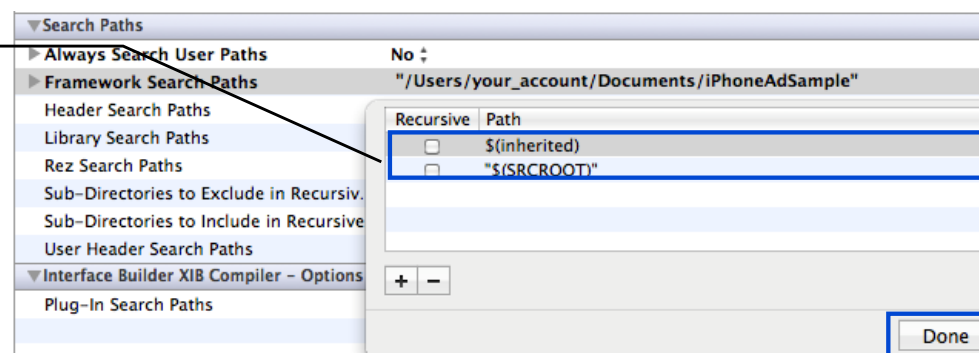
[Project Navigator] > (アプリ開発プロジェクト) > [TARGETS] > [Build Settings] > [Search Paths] から「Framework Search Paths」の値を確認し、以下の値が入力されていることを確認します。

- \$(inherited)
- “\$(SRCROOT)”

1. [Build Settings] の [ALL] ボタンをクリックし、検索バーに[Search Paths]と入力します。  
[Framework Search Paths]が表示されたら、その値を確認し、ダブルクリックします。



2. ダイアログが表示されるので、以下の値が入力されていることを確認し、[Done]ボタンをクリックします。
  - \$(inherited)
  - “\$(SRCROOT)”



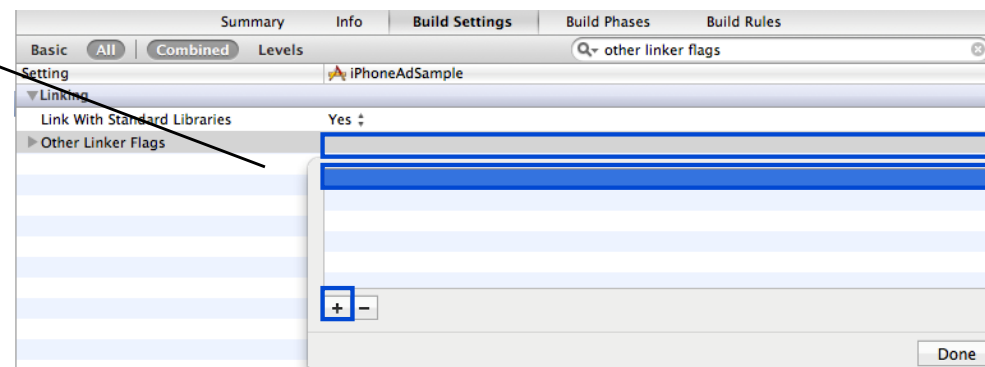
## 4. アプリへの組込 – 1. Xcode4によるSDKの組込方法8

### 8) 「-ObjC」フラグを設定する

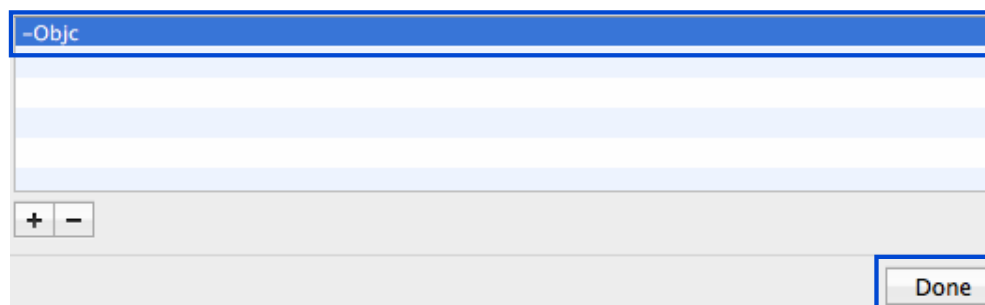
[Project Navigator] > (アプリ開発プロジェクト) > [TARGETS] > [Build Settings] > [Setting] から「Other Linker Flags」の値を確認し、以下の値を入力してください。

- -ObjC

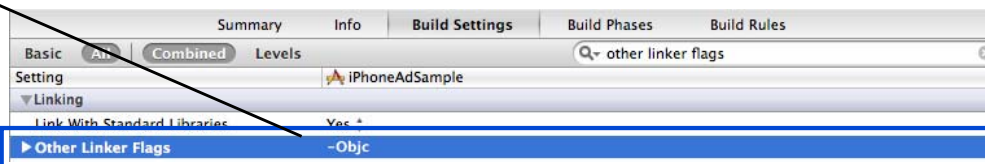
1. [7. フレームワークのパスを確認する]の手順と同様に、[Other Linker Flags]の値欄をダブルクリックし、ダイアログを開きます。  
その後、[+]ボタンをクリックします。



2. 追加された欄に以下の値を入力し、[Done]ボタンをクリックします。  
-ObjC



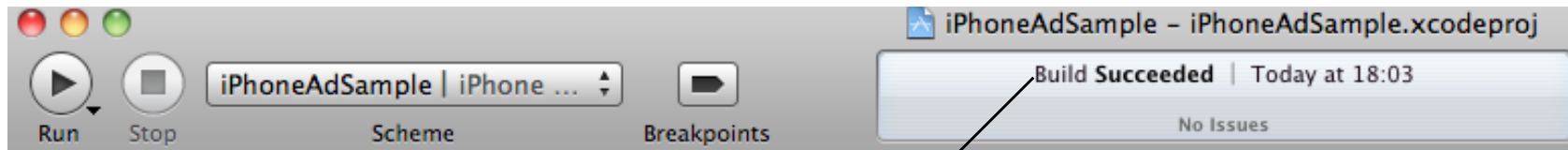
3. [Other Linker Flags]の値欄に以下の値が入力されていることを確認します。  
-ObjC



## 4. アプリへの組込 – 1. Xcode4によるSDKの組込方法9

### 9) 「ビルド」する

[Command]+[B]をキーボードで入力し、ビルドを実行します。



1. [Command]+[B] でビルドを実行します。  
「Build Succeeded」と表示されればSDKの組み込み成功しました。

※ 以上の作業で、SDKの組込は終了です。  
ビルドに成功しない場合、  
Xcode4によるSDKの組込み方法1～9  
をもう一度、ご確認ください。

## 4. アプリへの組込 - 2. コードによる広告の表示方法1

以下は、「4.1. Xcode4によるSDKの組込方法」の手順が完了していることを前提とします。

### 4. 2. コードによる広告の表示方法

コードによる実装を行う場合の、広告の表示方法について例を記述します。

#### 1) コードの修正

例 )

① Viewコントローラのソースファイルに” iMobileAds/IMAdView.h”をインポートします。

```
#import "iPhoneAdSampleViewController.h"
#import "iMobileAds/IMAdView.h"
@implementation iPhoneAdSampleViewController
```

② viewDidLoadメソッドのコメントを消し、以下のソースを追記します。

IMAdViewメソッド「initWithFrame」のパラメータには、以下の値を入力ください。

- publisherId : (i-mobileの管理画面より割り当てられた値)
- mediaId : (i-mobileの管理画面より割り当てられた値)
- spotId : (i-mobileの管理画面より割り当てられた値)
- testMode : [YES]

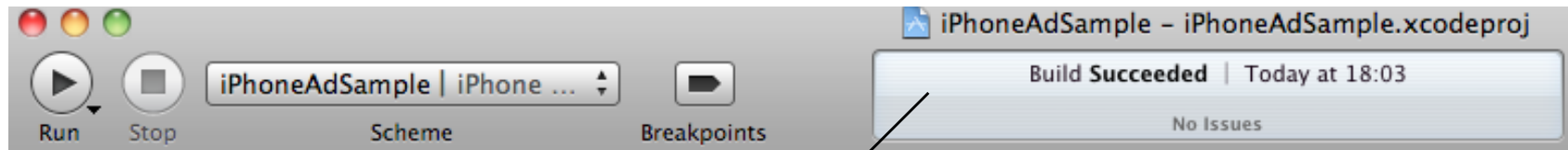
```
- (void)viewDidLoad {
    [super viewDidLoad];
    // i-mobileの広告を表示するビューを作成する。(画面下部に配置する場合)
    CGRect frame = CGRectMake(0.0, self.view.frame.size.height-kIMAdViewDefaultHeight,
                              kIMAdViewDefaultWidth, kIMAdViewDefaultHeight);
    IMAdView *imAdView = [[IMAdView alloc] initWithFrame:frame
                        publisherId:YOUR_PUBLISHER_ID
                        mediaId:YOUR_MEDIA_ID
                        spotId:YOUR_SPOT_ID
                        testMode:YES];

    // i-mobileの広告を表示するビューを、このビューに追加する。
    [self.view addSubview:imAdView];
    // このビューに追加した為、imAdViewを解放する。
    [imAdView release];
}
```

## 4. アプリへの組込 - 2. コードによる広告の表示方法2

### 2) ビルドする

[Command]+[B]をキーボードで入力し、ビルドを実行します。

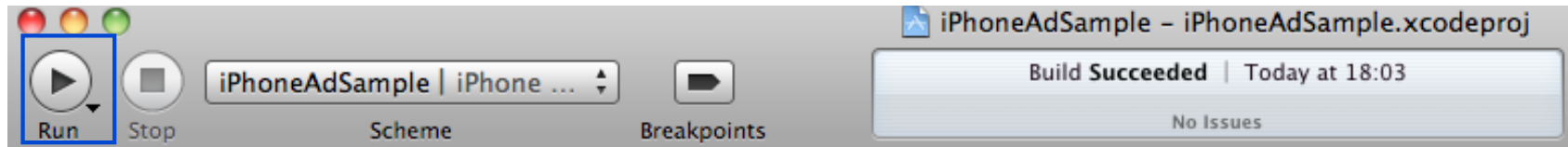


1. [Command]+[B] でビルドを実行します。  
「Build Succeeded」と表示されればコードの修正が正しく行われています。

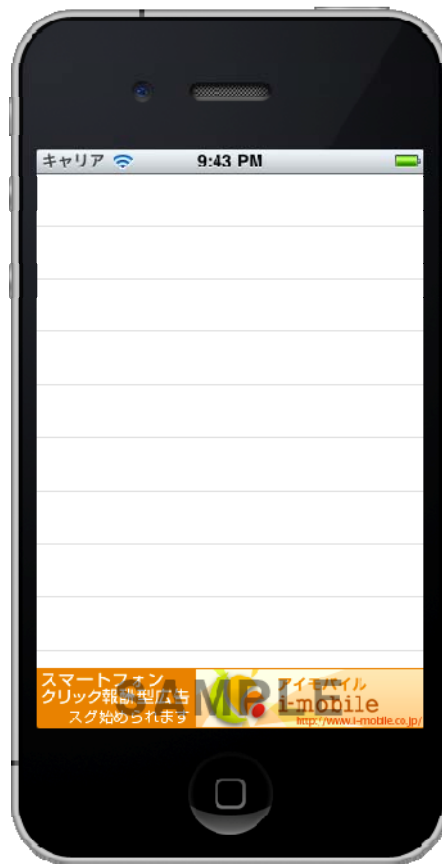
## 4. アプリへの組込 - 2. コードによる広告の表示方法3

### 3) アプリの実行

① [Run]ボタンをクリック、アプリを実行します。



② 以下のようにテスト広告がアプリ内に表示されます。





## 4. アプリへの組込 - 2. コードによる広告の表示方法4

### 4) テストモードについて

テストモードでは以下のことが可能となります。

エラー情報の出力(ログ、および広告枠にエラー情報が表示されます。)

テスト広告配信によるi-mobileとの疎通確認

テスト広告表示によるレイアウト調整

### エラーのメッセージと対策について

#### ①初期設定エラー

メッセージ:(IM)It is an initialization error. Please review setting.

対策:初期設定を行っていない可能性が考えられます。

Interface Builderを利用の際は、IDの設定を行ってください。

#### ②設定エラー

メッセージ:(IM)Permission Error>> invalid setting(partner,media,spot)

対策:管理画面のアプリ設定値と同じIDを設定します。

#### ③パッケージ指定エラー

メッセージ:(IM) Permission Error>> can not accept package

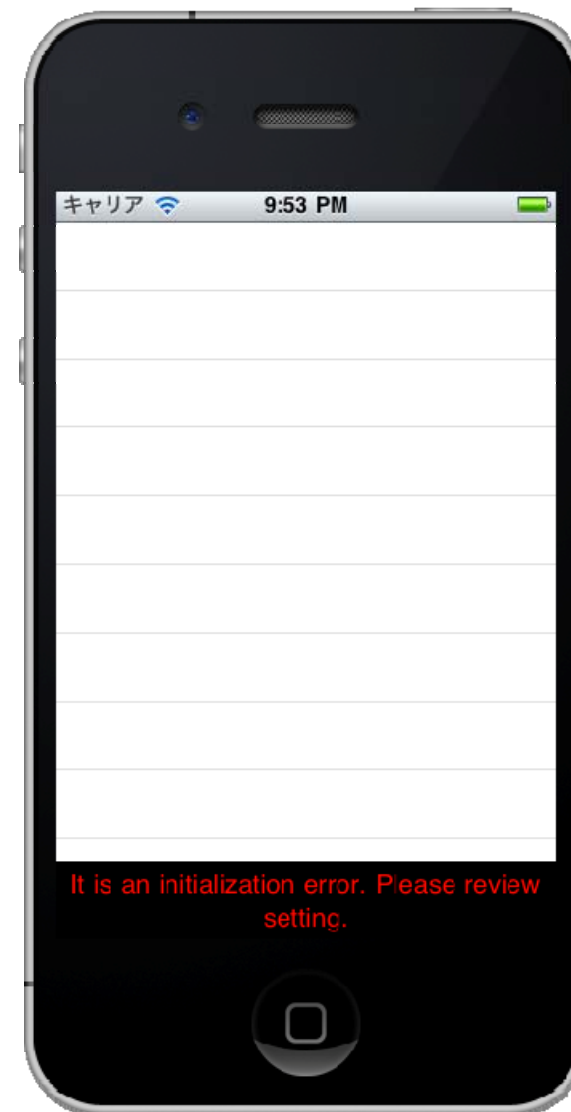
対策:アプリケーションのパッケージ名を管理画面に正しく入力します。

#### ④プラットフォームエラー

メッセージ:(IM)Permisseion Error>> can not accept platform

対策:設定されているメディアID、スポットIDがiOSとは異なるプラットフォームです。管理画面の設定を確認ください。

※ 管理画面にて正しいデータを登録後、反映までにしばらく時間がかかります。  
正しい値を指定した場合でもエラーとなる場合、しばらく待ってから再度テストを行ってください。



## 4. アプリへの組込 - 2. コードによる広告の表示方法5

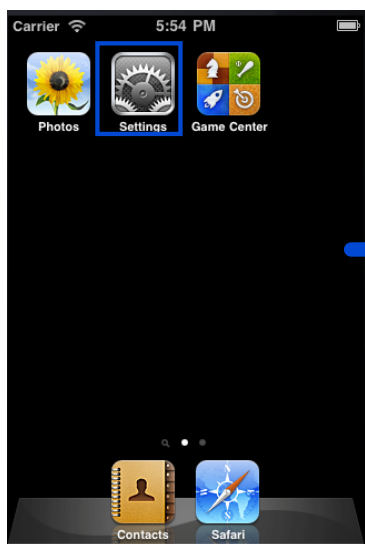
### 5) 本番モードによる広告配信確認の為の準備

設定画面から言語設定を日本語に設定します。

※現在、言語設定が日本語以外の場合、広告が表示されにくくなっています。

※ シミュレータ上では、OSのバージョン毎に設定を変更する必要があります。

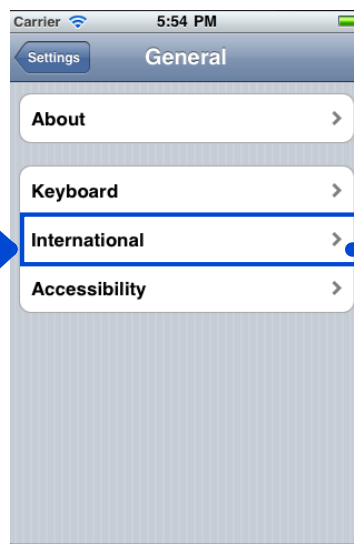
① [Setting] を  
タップします。



② [General] を  
タップします。



③ [International] を  
タップします。



④ [Language] を  
タップします。



⑤ [日本語]を選択し、  
[Done]をタップします。



## 4. アプリへの組込 - 2. コードによる広告の表示方法6

### 6) 本番モードによる広告配信確認

実際にユーザーに配信される広告を確認します。

※ i-mobile管理画面にてパートナーの登録申請が未承認の場合実際の広告は配信されません。

#### ① コードを修正します。

メソッド [IMAdView initWithFrame:publisherId:mediaId:spotId]を利用ください。

```
CGRect frame = CGRectMake(0.0, self.view.frame.size.height-kIMAdViewDefaultHeight,  
                           kIMAdViewDefaultWidth, kIMAdViewDefaultHeight);  
IMAdView *imAdView = [[IMAdView alloc] initWithFrame:frame  
                    publisherId:YOUR_PUBLISHER_ID  
                    mediaId:YOUR_MEDIA_ID  
                    spotId:YOUR_SPOT_ID];
```

#### ② ビルドして、アプリを実行すると以下のように実際に表示される広告がアプリ内に表示されます。



## 4. アプリへの組込 – 3. インタフェースビルダによる広告の表示方法1

以下は、「4.1. Xcode4によるSDKの組込方法」の手順が完了していることを前提とします。

広告を表示させたい画面を開きます。

①右下のエリアで「」を選択します。

②Viewで検索します。

③Viewを表示させたい画面にドラッグ & ドロップします。

次にドラッグ & ドロップしたViewを選択した状態で

④右上のエリアで「」を選択します。

⑤Custom Classに「IMAdView」と入力します。

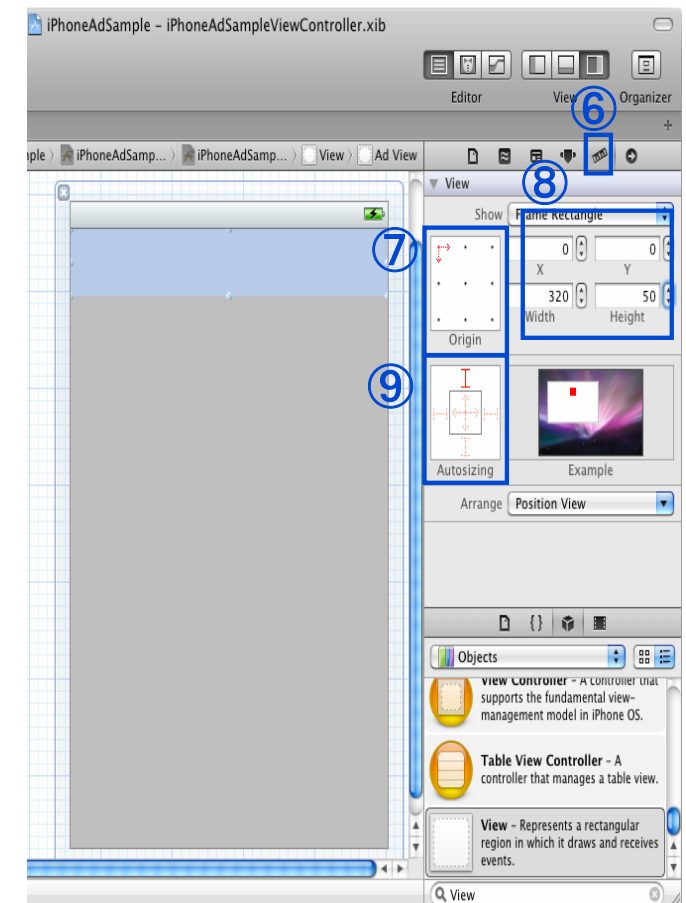
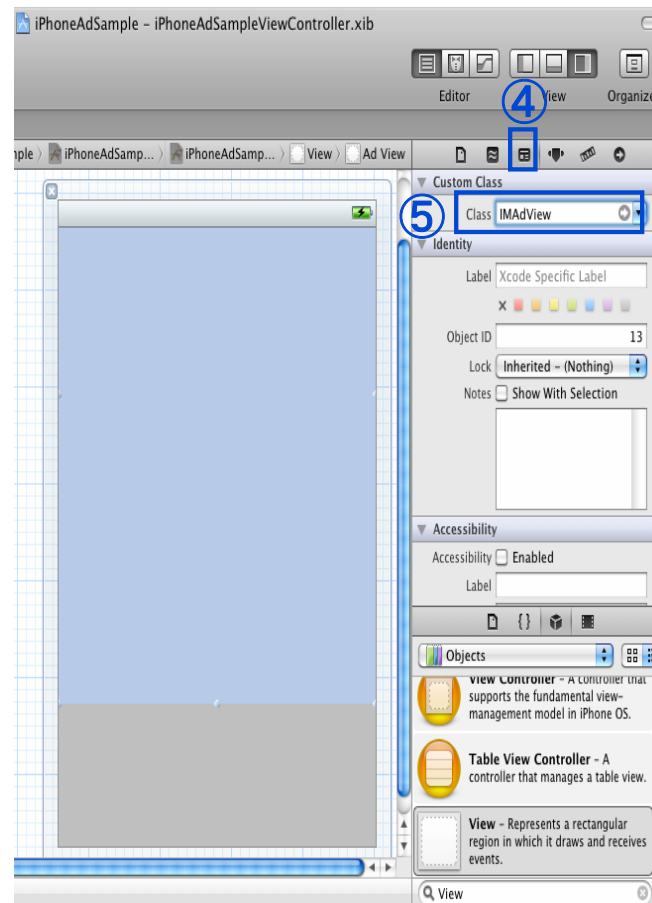
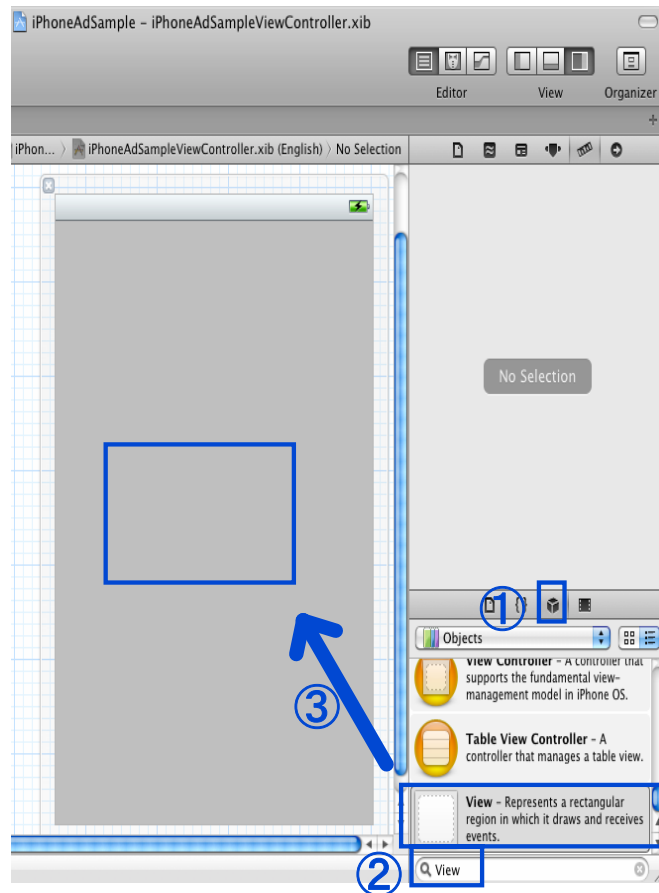
次に広告表示位置の指定を行います。

⑦右上のエリアで「」を選択します。

⑧Origin に左上を選択。



⑨X=0,Y=0,Width=320,Height=50を入力します。

⑩Autosizing に上だけのみにします。



## 4. アプリへの組込 - 3. インタフェースビルダによる広告の表示方法2

Outletの設定をしていきます。

- ①「」を選択し、ユーティリティペインを隠します。
- ②「」を選択し、アシスタントエディタを開き、表示させたいビューのコントローラのヘッダファイルを開きます。
- ③「#import "imobileAds/IMAdView.h"」と入力してください。

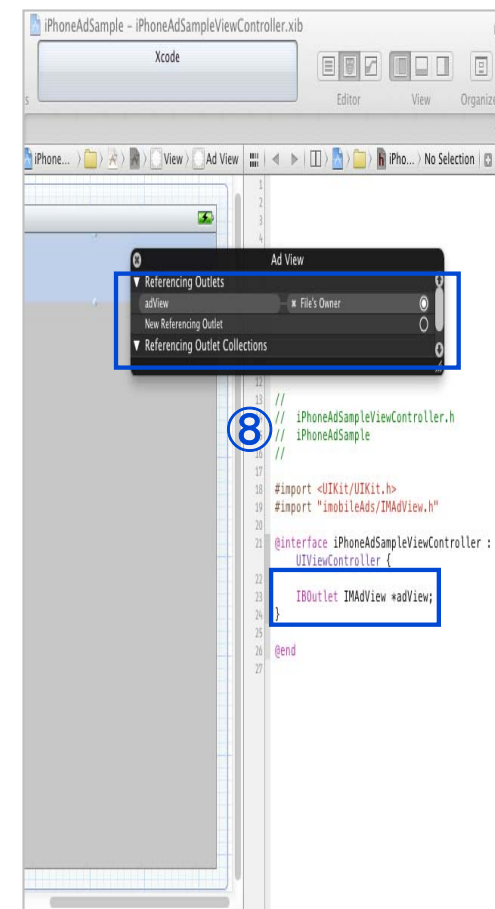
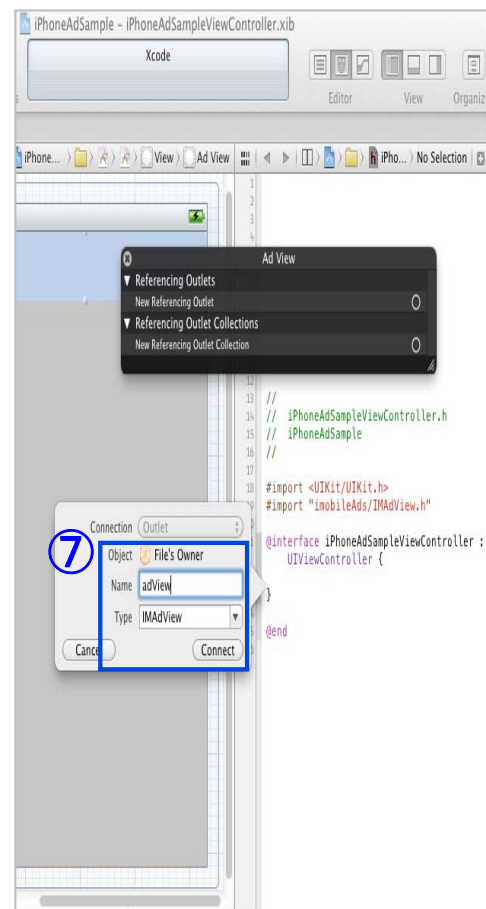
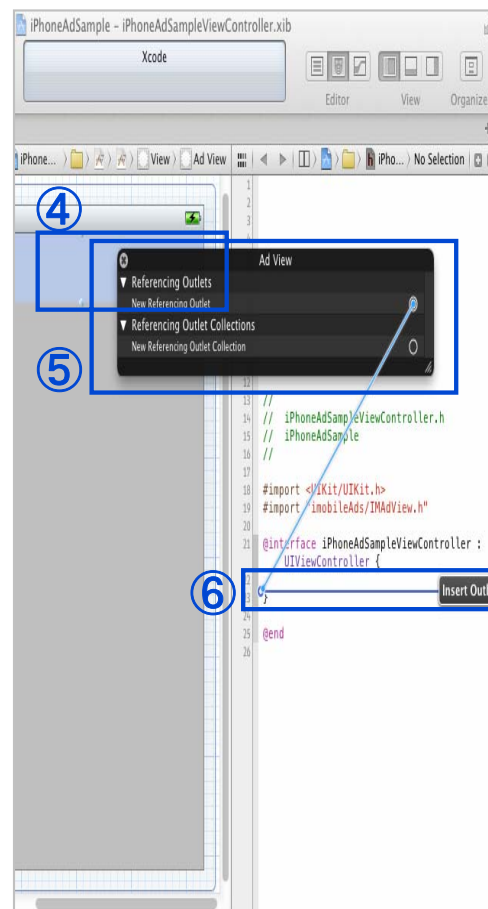
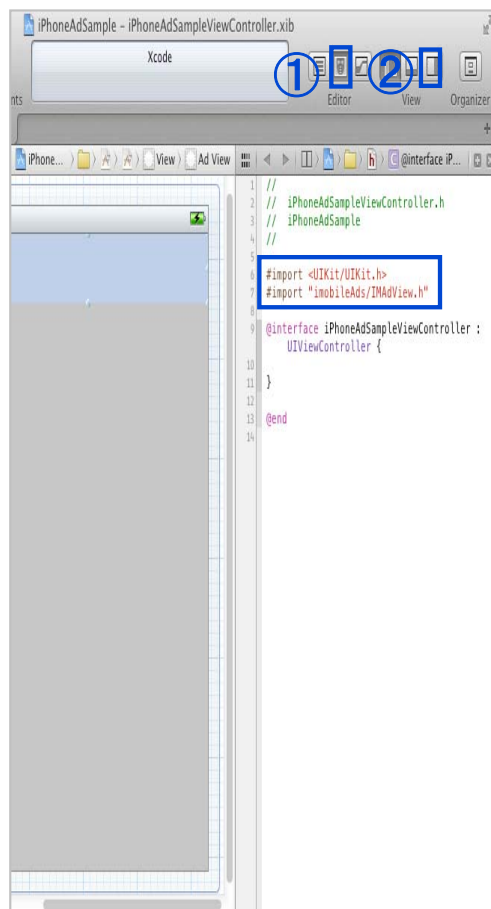
④広告表示位置のViewを副クリックします。

⑤Outletの設定画面が開きます。

⑥○を@interface内にドラッグ & ドロップします。

⑦「adView」と入力し「Connect」ボタンを押します。

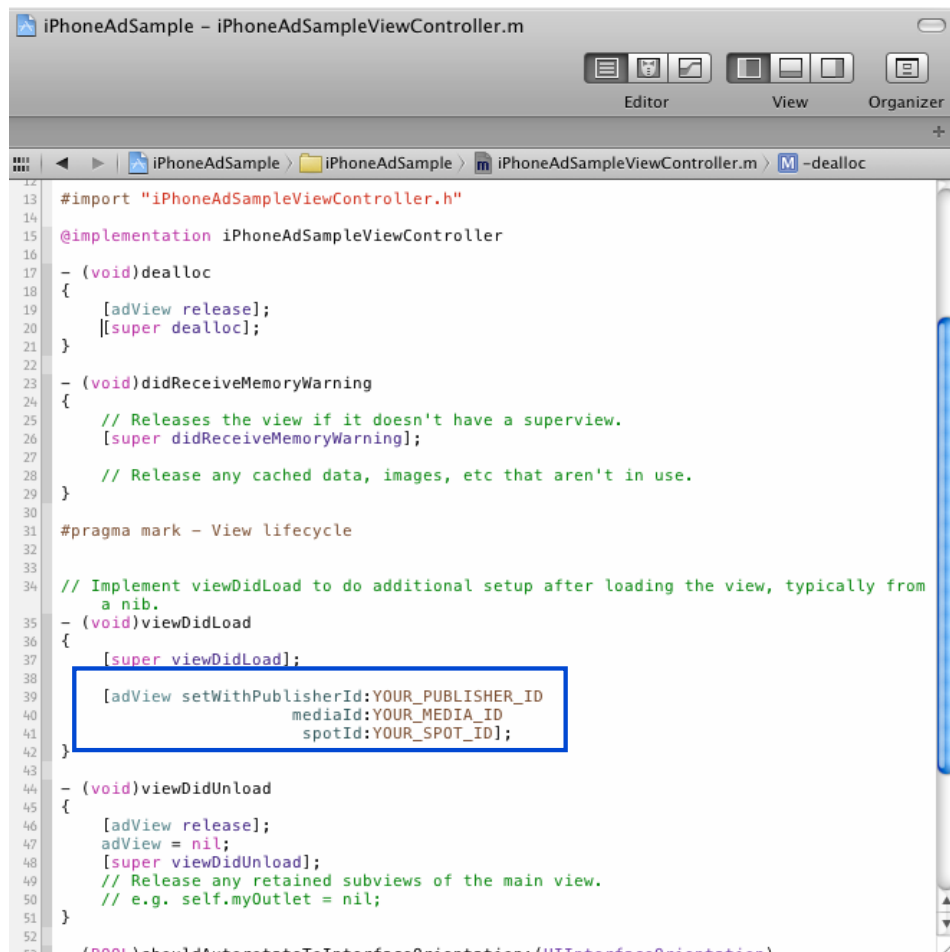
⑧のようになればOutletとOutletの参照の設定は完了です。



## 4. アプリへの組込 - 3. インタフェースビルダによる広告の表示方法3

最後にIDの設定をします。

ViewControllerの.mファイルを開き、viewDidLoadの位置で setWithPublisherId を呼び出してください。YOUR\_PUBLISHER\_ID などの位置には管理画面で発行されたIDを数値で入力してください。



## 5. 利用上の注意

### ▪ 適切な利用のお願い

- 1画面につき、1広告のみでご利用ください。  
(iPadなどで複数の広告を同一View内で表示する場合、別途ご相談ください。)
- 広告が画面内に収まるようにIMAdViewを配置してください。
- アプリにて回転対応を実装している場合、IMAdViewの回転対応も実装ください。

### ▪ 不適切な事例

SDKの不適切な利用を行った場合、広告配信を停止させて頂く場合があります。

以下の点や弊社規約をご確認の上、ご利用ください。

- 広告を隠す等し、impを不正に助長するような動作。
- 広告をクリックしていないにもかかわらず、クリックを不正に行っているかのような動作。

※ SDKの利用について不安な点がございましたら、i-mobileまでご相談ください。

### ▪ AppStoreへ登録する前に

AppStoreへ登録する前に以下の点を必ずご確認ください。

- AppStoreへ登録する前に、実機での動作確認を必ず行ってください。
- AppStoreへ登録する際は、「テストモード」から「本番モード」に必ず変更してください。

## 6. トラブルシューティング

- 広告が表示されません

- i-moibleの管理画面でアプリの情報を登録後、実際に広告配信が行われるまでに数時間かかる可能性があります。
- テストモードでサンプルの広告が表示されることを確認してください。
- 言語設定が日本語以外の場合、広告が表示されない場合があります。

- i-mobileの管理画面で、アプリの承認が行われない

審査は原則1営業日で行われますが、最大5営業日かかる場合があります。

(サイト／アプリ管理一覧に **審査中** アイコンが表示されている場合は未承認となります。)



# 7. その他

## ・ 外部ライブラリについて

本SDKは、外部ライブラリとして以下を利用しています。

詳細については、各ライブラリのドキュメントをご確認ください。

### 1) ASIHttpRequest

URL : <http://allseeing-i.com/ASIHTTPRequest/>

ライセンス : BSD

バージョン : 1.8.1

### 2) JSONKit

URL : <https://github.com/johnezang/JSONKit>

ライセンス : BSD | Apache License, Version 2.0

バージョン : 1.4