**云蜻SDK**

**iOS 开发文档**

**用户使用说明**

北京云蜻信息技术有限公司

2017年1月

1、概述 3

2、集成准备 3

3、配置工程 3

4、开屏广告初始化及使用 4

5、icon广告使用说明 5

6、原生广告使用说明 5

7、集成建议 6

8、关于点开广告跳转微信小程序的功能 6

9、常见问题 6

10、关于审核 7

# 1、概述

### 本文档描述了iOS 开发者如何集成云蜻SDK产品。 云蜻SDK提供了多种广告形式，包括：原生广告、广告墙、开屏、横幅、ICON、插屏等。

# 2、集成准备

### 申请账号：开发者从云蜻SDK后台运营人员处获取账号、密码后，登录[云蜻SDK系统后台](http://sspview.yunqingugm.com/)。

### 媒体位id：开发者每创建一个应用后，系统会自动生成媒体位id，可在云蜻SDK后台界面查看到已创建的应用以及对应的媒体位id。

# 3、配置工程

1）YXLaunchAD文件夹下的 YXLaunchAds.framework 、ThirdAdLibs文件夹以及其中的文件 ，这两个为广告SDK整体，如果项目中有的话可以不用导入。

将 上述添加到XCode项目中

添加依赖项

libxml2.tbd

WebKit.framework

AVFoundation.framework

Libz.tbd

Security.framework

AdSupport.framework

CoreLocation.framework

QuartzCore.framework

SystemConfiguation.framework

CoretTelephony.framework

CoreGraphics.framework

UIKit.framework

Foundation.framework

CoreMotion.framework

Libresolv.9.tbd

Libc++.tbd

libsqlite3.0.tbd

CFNetwork.framework，

2）配置ATS Info.Plist:

<key>NSAppTransportSecurity</key>

<dict>

<key>NSAllowsArbitraryLoads</key>

<true/>

</dict>

3）在Other Linker Flags添加配置 -ObjC -all\_load

# 4、开屏广告初始化及使用

1）导入#import <YXLaunchAds/YXLaunchAdManager.h>

2）遵循代理 <YXLaunchAdManagerDelegate>

3）广告页面呈现在一个不是keywindow的windows上 ，建议开屏广告的初始化放在第一位。

非全屏示例：

YXLaunchAdManager \*adManager = [YXLaunchAdManager shareManager];

adManager.waitDataDuration = 3;

adManager.duration = 5;

adManager.frame = CGRectMake(0, 0, [UIScreen mainScreen].bounds.size.width, [UIScreen mainScreen].bounds.size.height \* 0.8);//屏幕高度的百分之八十为广告部分

adManager.mediaId = @"\*\*\*\*\*\*\*";//媒体位id，由我们运营提供

adManager.adType = YXScreenType;

adManager.imageOption = YXLaunchAdImageDefault;

adManager.contentMode = UIViewContentModeScaleAspectFill;

adManager.showFinishAnimate = ShowFinishAnimateFadein;

adManager.showFinishAnimateTime = 0.8;

adManager.skipButtonType = SkipTypeRoundProgressTime;

adManager.delegate = self;

[adManager loadLaunchAdWithShowAdWindow:self.window];

# 5、icon广告使用说明

1）导入 #import <YXLaunchAds/YXIconAdManager.h>

2）遵循代理 <YXIconAdManagerDelegate>

3）使用示例

iconAd = [[YXIconAdManager alloc]initWithFrame:CGRectMake(100, 100, 128, 128) adType:YXIconType delegate:self mediaId:@"\*\*\*\*\*\*\*\*"];

# 6、原生广告使用说明

1）导入 #import <YXLaunchAds/YXFeedAdManager.h>

#import "YXFeedAdRegisterView.h"

2）遵循代理 YXFeedAdManagerDelegate3）使用示例

3）使用示例

feedManager = [YXFeedAdManager new];

feedManager.adSize = YXADSize690X388;

feedManager.mediaId = feedMediaID;

feedManager.controller = self;

feedManager.delegate = self;

[feedManager loadFeedAd];

请求成功后再去注册：

[feedManager registerAdViewForInteraction:self.registAdView];

# 7、集成建议

建议等待时间设置为5秒，展示时间设置为5秒。

App在从后台5分钟后到前台时 建议也加上开屏广告。使用示例详情见demo。

# 8、关于点开广告跳转微信小程序的功能

！若需要此功能请配置

【1】 在你的工程文件中选择Build Setting，在"Other Linker Flags"中加入"-Objc -all\_load"，在Search Paths中添加 libWeChatSDK.a ，WXApi.h，WXApiObject.h，

【2】微信开放平台新增了微信模块用户统计功能，便于开发者统计微信功能模块的用户使用和活跃情况。开发者需要在工程中链接上:SystemConfiguration.framework, libz.dylib, libsqlite3.0.dylib, libc++.dylib, Security.framework, CoreTelephony.framework, CFNetwork.framework。

【3】在Xcode中，选择你的工程设置项，选中“TARGETS”一栏，在“info”标签栏的“URL type“添加“URL scheme”为你所注册的应用程序id

【4】在Xcode中，选择你的工程设置项，选中“TARGETS”一栏，在“info”标签栏的“LSApplicationQueriesSchemes“添加weixin

【5】 在你需要使用微信终端API的文件中import WXApi.h 头文件，并增加 WXApiDelegate 协议。

1.要使你的程序启动后微信终端能响应你的程序，必须在代码中向微信终端注册你的id。（在 AppDelegate 的 didFinishLaunchingWithOptions 函数中向微信注册id）

2.重写AppDelegate的handleOpenURL和openURL方法：）

# 9、常见问题

测试的时候无广告或者不展示广告.

答：首先检查网络是否正常，国外广告需要使用vpn代理，其次检查传入的 Key 和运营分配的是否一致.

# 10、关于审核

问：在将我的iOS应用程序提交给Apple进行审核时，我需要选择哪些与IDFA相关的选项？

答：将我们的SDK集成到您的iOS应用程序后，您需要将您的应用程序提交给Apple进行审核。作为此审核流程的一部分，系统会询问您的应用是否使用广告标识符（IDFA）。请选中“是”。然后，系统会询问您的应用如何使用它。问题将采用以下形式：

***此应用使用广告标识符（选择所有适用的选项）？***

***1.在应用内投放广告***

***2.将此应用安装归因于之前提供的广告***

***3.将此应用程序中采取的操作归因于先前投放的广告***

**如果您将使用AD框架，则必须选择第一个选项。**

系统还会要求您选中一个框以确认您的应用是否符合iOS中用户的限制广告跟踪设置。SDK尊重iOS有限广告跟踪设置。当某人启用有限广告跟踪时，SDK仅使用通过使用广告标识符获得的数据，用于iOS开发者计划许可协议中定义的“有限广告目的”。请在提示时确保选中此框。

**以这种方式标记这些问题将有助于确保顺利的审核过程。**