

金山云移动广告Android SDK快速接入文档

V4.0.3

更新日志

版本 4.0.3 [2018/3/9]

- 1.修改preloadAd接口，改名为loadAd接口
- 2.去除原有的hasLocalAd接口，后续统一使用hasAd接口

版本 4.0.2 [2018/3/5]

- 1.修复偶现的关闭广告按钮不出现问题
- 2.修复部分机型上，Home键退出后，返回APP时奖励视频播放退出问题。
- 3.修改FileProvider包名，避免集成其它SDK时发生冲突

版本 4.0.1 [2018/1/26]

- 1.新增hasLocalAd接口
- 2.新增沙盒环境

版本 4.0.0 [2017/12/15]

- 1.初版更新

目录

金山云移动广告Android SDK快速接入文档 V4.0.3

更新日志

目录

- 1、文件清单
- 2、提供形式
- 3、环境说明
- 4、Unity导出Android工程接入说明
- 5、SDK动态权限申请说明
- 6、快速集成
- 7、快速使用

- 7.1、初始化及加载广告
- 7.2、展示广告
- 8、高级用法
 - 8.1、SDK配置项
 - 8.2、广告事件监听
 - 8.3、广告加载事件监听

1、文件清单

SDK包含的文件，如下所示：

- SDK demo工程
- jar包形式SDK，以及assets文件夹（包含SDK初始插件apk）
- aar形式SDK（包含SDK初始插件apk）
- SDK快速接入文档.pdf
- SDK接口说明文档.pdf
- SDK常见问题FAQ.pdf

2、提供形式

SDK主要使用以下两种形式提供给客户：

- AAR文件形式（**推荐**）
- Jar包+Asset资源形式

客户可以根据自己工程的实际情况，任选其中一种方式进行集成即可

3、环境说明

SDK分为沙盒环境(SANDBOX_ENV)及线上环境(RELEASE_ENV)，默认会使用沙盒环境。初始化前可通过SDK配置项变更请求环境。

建议客户先使用测试环境及测试AppId开发联调，确认接口打通和数据无误后，再切换线上环境和对应线上AppId，进入生产环节。

4、Unity导出Android工程接入说明

如果您的导出Android工程目录为Android Studio形式

- 建议使用AAR集成方式
- 需要额外添加Android Support V4 支持库

如果您的导出Android工程目录为Eclipse形式

- 建议使用Jar+Assets资源形式导入方式(AAR文件形式，eclipse环境下不支持)
- 需要额外添加Android Support V4 支持库，且添加的V4库版本，应与您在Eclipse环境下，编译使用的Target SDK版本一致

5、SDK动态权限申请说明

默认情况下，6.0以上系统，SDK内部会在初始化的时候，向APP申请以下动态权限。

如果APP方不希望SDK申请权限，后续说明中的SDK配置项中，有对应的开关可以关闭权限申请。

对应的，APP应提供SDK运行所必须的动态权限。

- Manifest.permission.READ_PHONE_STATE（**必须**，用于生成唯一ID）
- Manifest.permission.ACCESS_COARSE_LOCATION,
Manifest.permission.ACCESS_FINE_LOCATION(**非必须**，用于地理位置相关)

6、快速集成

SDK库文件导入

方式一，基于AAR文件形式（推荐）

1、在客户的app module工程，根目录libs文件夹（如不存在，创建一个即可）下，放置对应的aar包。

2、在app module的build.gradle文件中，添加如下所示代码

```
1.  android {  
2.      ...  
3.      repositories {  
4.          flatDir {
```

```

5.         dirs 'libs'
6.     }
7. }
8. }
9.
10. dependencies {
11.     //此处name字段中，应填写aar文件真实名称，这里仅以sdk-xxx.aar为例
12.     compile(name: 'sdk-xxx.aar', ext: 'aar')
13. }

```

3、添加Manifest权限

```

1. <uses-permission
2.     android:name="android.permission.WRITE_EXTERNAL_STORAGE"/>
3. <uses-permission
4.     android:name="android.permission.READ_EXTERNAL_STORAGE"/>
5. <uses-permission
6.     android:name="android.permission.MOUNT_UNMOUNT_FILESYSTEMS"/>
7. <uses-permission android:name="android.permission.ACCESS_WIFI_STATE"/>
8. <uses-permission android:name="android.permission.READ_PHONE_STATE"/>
9. <uses-permission
10.    android:name="android.permission.ACCESS_NETWORK_STATE"/>
11. <uses-permission android:name="android.permission.CHANGE_WIFI_STATE"/>
12. <uses-permission android:name="android.permission.INTERNET"/>
13. <uses-permission
14.    android:name="android.permission.DOWNLOAD_WITHOUT_NOTIFICATION"/>
15. <uses-permission
16.    android:name="android.permission.ACCESS_COARSE_LOCATION"/>
17. <uses-permission
18.    android:name="android.permission.ACCESS_FINE_LOCATION"/>

```

4、注册SDK内部组件

```

1. //此处添加provider，是为兼容7.0之后的应用自动安装问题
2. <provider
3.     android:name="com.ksc.ad.sdk.util.KsyunFileProvider"
4.     android:authorities="${applicationId}.fileprovider"
5.     android:exported="false"
6.     android:grantUriPermissions="true">
7.     <meta-data
8.         android:name="android.support.FILE_PROVIDER_PATHS"
9.         android:resource="@xml/file_paths"/>
10. </provider>

```

5、将SDK文件目录下，aar文件下xml目录，复制到工程的相应目录下,修改其中的包名，如下：

```
1. //注意下方的path取值，需要填写用户自己的包名
2. <external-path path="Android/data/com.xxx.xxx.xxx/"
3.     name="files_root" />
4. <external-path path="cache/apk/." name="external_storage_root" />
```

方式二，基于Jar包+Asset资源形式

1、在客户app module工程根目录libs文件夹（如不存在，创建一个即可）下，放置对应的jar包。

2、添加Manifest权限

```
1. <uses-permission
   android:name="android.permission.WRITE_EXTERNAL_STORAGE"/>
2. <uses-permission
   android:name="android.permission.READ_EXTERNAL_STORAGE"/>
3. <uses-permission
   android:name="android.permission.MOUNT_UNMOUNT_FILESYSTEMS"/>
4. <uses-permission android:name="android.permission.ACCESS_WIFI_STATE"/>
5. <uses-permission android:name="android.permission.READ_PHONE_STATE"/>
6. <uses-permission
   android:name="android.permission.ACCESS_NETWORK_STATE"/>
7. <uses-permission android:name="android.permission.CHANGE_WIFI_STATE"/>
8. <uses-permission android:name="android.permission.INTERNET"/>
9. <uses-permission
   android:name="android.permission.DOWNLOAD_WITHOUT_NOTIFICATION"/>
10. <uses-permission
   android:name="android.permission.ACCESS_COARSE_LOCATION"/>
11. <uses-permission
   android:name="android.permission.ACCESS_FINE_LOCATION"/>
```

3、注册SDK内部组件

```
1. //奖励视频展示Activity
2. <activity
3.     android:name="com.ksc.ad.sdk.ui.AdProxyActivity"
```

```

4.         android:hardwareAccelerated="true"
5.         android:theme="@android:style/Theme.Black.NoTitleBar.Fullscreen"
6.         android:configChanges="keyboardHidden|orientation|screenSize" />
7.     //动态权限申请，透明浮层Activity
8.     <activity
9.         android:name="com.ksc.ad.sdk.ui.AdPermissionProxyActivity"
10.        android:configChanges="keyboardHidden|orientation|screenSize"
11.
12.        android:theme="@android:style/Theme.Translucent.NoTitleBar.Fullscreen"
13.    />
14.    <service android:name="com.ksc.ad.sdk.service.AdProxyService" />
15.    //此处添加provider，是为兼容7.0之后的应用自动安装问题
16.    <provider
17.        android:name="com.ksc.ad.sdk.util.KsyunFileProvider"
18.        //注意下方的authorities中com.xxx部分取值，需要填写用户自己的包名
19.        android:authorities="com.xxx.xxx.xxx.fileprovider"
20.        android:exported="false"
21.        android:grantUriPermissions="true">
22.        <meta-data
23.            android:name="android.support.FILE_PROVIDER_PATHS"
24.            android:resource="@xml/file_paths"/>
25.    </provider>

```

4、将SDK文件目录下，jar文件下xml目录，复制到工程的相应目录下,修改其中的包名，如下：

```

1.     //注意下方的path取值，需要填写用户自己的包名
2.     <external-path path="Android/data/com.xxx.xxx.xxx/"
3.         name="files_root" />
4.     <external-path path="cache/apk/." name="external_storage_root" />

```

5、将SDK文件目录下，assets文件夹中的内容，复制到客户app module中src/main/assets目录下

7、快速使用

7.1、初始化及加载广告

建议在App启动后，第一个页面onCreate时进行SDK初始化操作。初始化成功之后，在合适的场景下，提前加载广告。

如果没有调用KsyunAdSdkConfig的setSdkEnvironment()方法，设置SDK请求环境，默认则

为沙盒环境。

```
1.  class MainActivity extends Activity {
2.
3.      @Override
4.      protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
5.          super.onCreate(savedInstanceState);
6.
7.          KsyunAdSdkConfig config = new KsyunAdSdkConfig();
8.          //设置SDK请求环境为线上环境。SDK的init初始化方法，如果不设置config，默
          认则为沙盒环境
9.          config.setSdkEnvironment(KsyunAdSdkConfig.RELEASE_ENV);
10.         KsyunAdSdk.getInstance().init(MainActivity.this, "your_release_
            app_id", config, new IKsyunAdInitResultListener() {
11.             @Override
12.             public void onSuccess(Map<String, String> map) {
13.                 //SDK初始化成功，设置事件监听
14.                 KsyunAdSdk.getInstance().setAdListener(this);
15.                 KsyunAdSdk.getInstance().setRewardVideoAdListener(this);
16.             }
17.
18.             @Override
19.             public void onFailure(int errCode, String errMsg) {
20.                 //SDK初始化失败处理
21.             }
22.         });
23.     }
24.
25.
26.     //在合适的场景下，提前加载广告
27.     public void onLevelStart() {
28.         //加载当前AppId对应的所有广告位的广告
29.         KsyunAdSdk.getInstance().loadAd(new IKsyunAdLoadListener() {
30.             @Override
31.             public void onAdInfoSuccess() {
32.                 //加载广告配置信息成功
33.             }
34.
35.             @Override
36.             public void onAdInfoFailed(final int errCode, final String
                errMsg) {
37.                 //加载广告配置信息失败
38.             }
39.         });
```

```

40.         @Override
41.         public void onAdLoaded(final String adSlotId) {
42.             //广告位准备就绪，可以展示
43.         }
44.     }
45.
46. }

```

7.2、展示广告

在广告位入口展示前，先调用hasAd方法判断当前广告位有无对应有效广告，根据结果决定是否展示入口。

广告展现后，待用户点击时，再调用showAd方法展示广告。

```

1.         //即将展示奖励视频入口前
2.         public void onGameOver() {
3.             //判断某广告位是否存在广告
4.             if(KsyunAdSdk.getInstance().hasAd(adslot_id)) {
5.                 //广告存在，点击奖励视频入口后，调用showAd接口展示广告
6.
7.                 //KsyunAdSdk.getInstance().showAd(MainActivity.this, "YOUR_AD_SLOT_ID");
8.             } else {
9.                 //广告不存在,则调用loadAd接口，重新获取一次广告
10.                KsyunAdSdk.getInstance().loadAd(adslot_id, new
11.                IKsyunAdLoadListener() {
12.                    @Override
13.                    public void onAdInfoSuccess() {
14.                        //加载广告配置信息成功
15.                    }
16.
17.                    @Override
18.                    public void onAdInfoFailed(final int errCode, final String
19.                    errMsg) {
20.                        //加载广告配置信息失败
21.                    }
22.
23.                    @Override
24.                    public void onAdLoaded(final String adSlotId) {
25.                        //广告位准备就绪，可以展示

```


8、高级用法

8.1、SDK配置项

在调用init初始化方法之前，可以通过设置SDK配置项，来进行环境及功能的可选配置。具体支持的配置项定义及说明详情，请参见SDK接口文档附录表。

```
1.         KsyunAdSdkConfig config = new KsyunAdSdkConfig();
2.         //设置SDK请求环境为线上环境。SDK如果不设置config，默认则为沙盒环境
3.         config.setSdkEnvironment(KsyunAdSdkConfig.RELEASE_ENV);
4.         //设置奖励视频展示过程中，允许出现关闭按钮
5.         config.setShowCloseBtnOfRewardVideo(true);
6.         //设置奖励视频展示过程中，出现关闭按钮的时间点
7.         config.setCloseBtnComingTimeOfRewardVideo(5);
8.
9.         KsyunAdSdk.getInstance().init(MainActivity.this, appId, config,
new IKsyunAdInitResultListener() {
10.             @Override
11.             public void onSuccess(Map<String, String> map) {
12.
13.             }
14.
15.             @Override
16.             public void onFailure(int errCode, String errMsg) {
17.
18.             }
19.         });
```

8.2、广告事件监听

可以通过设置setAdListener接口，监听广告播放过程中用户对应的行为回调

```
1.     public interface IKsyunAdListener {
2.         //广告展示成功时回调
3.         void onShowSuccess(String adSlotId);
4.         //广告展示失败时回调
5.         void onShowFailed(String adSlotId, int errCode, String errMsg);
6.         //广告内容播放完成，一般用于视频类广告
7.         void onADComplete(String adSlotId);
8.         //广告被点击
9.         void onADClick(String adSlotId);
10.        //广告被关闭
11.        void onADClose(String adSlotId);
```

```
12.     }
```

对于奖励视频类型的广告，通过设置setRewardVideoAdListener接口，可以监听奖励条件是否达成回调。

```
1.     public interface IKsyunRewardVideoAdListener {
2.         //奖励条件达成
3.         void onAdAwardSuccess(String adSlotId);
4.
5.         //奖励条件未达成
6.         void onAdAwardFailed(String adSlotId, int errCode, String errMsg);
7.     }
```

8.3、广告加载事件监听

通过设置loadAd(IKsyunAdLoadListener loadListener)接口的回调参数loadListener，可以监听广告加载相应的事件

```
1.     public interface IKsyunAdLoadListener {
2.         //广告配置获取成功，注意此回调仅仅是广告配置获取成功，不代表广告加载完成
3.         void onAdInfoSuccess();
4.
5.         //广告配置获取失败
6.         void onAdInfoFailed(int errCode, String errMsg);
7.
8.         //广告加载完成，参数为广告位Id
9.         void onAdLoaded(String adSlotId);
10.    }
```