

# 金山云移动广告Android SDK常见问题FAQ

广告SDK接入文档

## 更新记录

版本 V1.0.0 [2018/08/06]

- 提交初版

## 目录

金山云移动广告Android SDK常见问题FAQ

更新记录

目录

常见问题

- 1、SDK中的appId、adSlotId指的是什么，如何获取到？
- 2、调用init初始化接口时，提示appId无效错误（对应错误码：1009，错误信息：appId invalid, please check it and try again）？
- 3、调用loadAd请求广告接口时，提示adSlotId无效错误（对应错误码：1010，错误信息：adSlotId invalid, please check it and try again）？
- 4、沙盒环境测试环节，如何才算通过？
- 5、SDK线上环境请求不到广告
- 6、异常信息：NullPointerException: Attempt to invoke virtual method `android.content.res.XmlResourceParser android.content.pm.ProviderInfo.loadXmlMetaData(android.content.pm.PackageManager, java.lang.String)` on a null object reference
- 7、如何使屏幕固定为横屏或者竖屏，不随手机屏幕而旋转
- 8、Unity SDK集成时，在勾选play setting中的scripting backend为I2CPP时，出现报错

## 常见问题

### 1、SDK中的appId、adSlotId指的是什么，如何获取到？

**appId**：指的是**媒体ID**，指的是客户在我方SSP平台生成的媒体/应用唯一标识。

媒体Id的获取，需要客户方运营同学，向我方提供对应应用的基础信息，在我方SSP平台中创建新应用后，即可得到。

**adSlotId**：指的是**广告位ID**，是广告位的唯一标识。

广告位ID的获取，是由客户方在SSP平台已创建的媒体/应用下，创建广告位后自动生成的。

2、调用init初始化接口时，提示appId无效错误（对应错误码：1009，错误信息：appId invalid, please check it and try again）？

SDK分为沙盒环境(SANDBOX\_ENV，用于测试)及线上环境(RELEASE\_ENV，用于生产环境)，不同的环境，需要分别使用对应环境下的appId。通过设置KsyunAdSdkConfig的setSdkEnvironment接口，可以切换请求环境。

SDK初始化后提示appId无效错误，很大可能是**当前使用的appId是错误的**，请务必联系运营同学，务必确认使用了正确环境下的正确appId。

3、调用loadAd请求广告接口时，提示adSlotId无效错误（对应错误码：1010，错误信息：adSlotId invalid, please check it and try again）？

SDK初始化后提示adSlotId无效错误，可能原因：1.当前使用的adSlotId，线上环境开关未打开；2.当前请求环境不匹配，请务必确认使用了正确环境下的正确appId。

4、沙盒环境测试环节，如何才算通过？

目前沙盒环境测试时，需要客户跑通一次广告完整流程，再登陆运营管理平台，手动确认已通过平台的测试验证环节，才算验证通过。

完整流程定义：以奖励视频为例，正常拉取到广告，点击播放视频并等待广告播放完成，然后落地页点击下载，至此为一个完整流程。所有的广告位，都需要进行此项流程，才能算通过平台测试验证环节。

如果对每个广告位都需要进行测试有疑问，请联系运营同学处理。

5、SDK线上环境请求不到广告

目前**沙盒环境**下，为了方便测试，SDK基本能保证每次请求均有广告返回。

但在**线上环境**中，并不一定能保证每次请求都能拉取到广告，具体可能的原因，如下所示：

- 请求广告的手机，没有得到用户授权，未获取到必要字段(IMEI号)
- 广告主推广计划导致(定向策略、频次控制、余额不足、平滑投放等策略导致)
- SDK 4.0.3版本之前(包括4.0.3)，默认只允许WIFI环境下展示广告(因为考虑到移动网络下，广告主apk太大，流量容易消耗过大。在SDK 4.0.5及以上版本，已改为默认允许移动网络下展示广告，但点击下载应用时，需要弹窗二次确认是否下载)

如对当前的线上环境广告填充率存在疑问，建议客户直接跟我方运营同学沟通，以保证一定的广告填充率。

6、异常信息：NullPointerException: Attempt to invoke virtual method  
,android.content.res.XmlResourceParser  
android.content.pm.ProviderInfo.loadXmlMetaData(android.content.pm.PackageManager,

java.lang.String)on a null object reference

请确认是否按文档配置provider

```
1. <provider
2.     android:name="com.ksc.ad.sdk.util.KsyunFileProvider"
3.     android:authorities="${applicationId}.fileprovider"
4.     android:exported="false"
5.     android:grantUriPermissions="true">
6.     <meta-data
7.         android:name="android.support.FILE_PROVIDER_PATHS"
8.         android:resource="@xml/ksyun_file_paths"/>
9. </provider>
```

## 7、如何使屏幕固定为横屏或者竖屏，不随手机屏幕而旋转

在AndroidManifest文件中，改为如下配置即可：

```
1. <!--screenOrientation: landscape 横屏, portrait 竖屏-->
2. <activity
3.     android:name="com.ksc.ad.sdk.ui.AdProxyActivity"
4.     android:screenOrientation="portrait" //此项用于设置屏幕横竖屏
5.     android:hardwareAccelerated="true"
6.     android:theme="@android:style/Theme.Black.NoTitleBar.Fullscreen"/>
7. <activity
8.     android:name="com.ksc.ad.sdk.ui.AdPermissionProxyActivity"
9.     android:screenOrientation="portrait"//此项用于设置屏幕横竖屏
10.    android:theme="@android:style/Theme.Translucent.NoTitleBar.Fullscreen"/>
```

注：开屏广告的横竖设置类似，设置开屏页的配置即可。

## 8、Unity SDK集成时，在勾选play setting中的scripting backend为I2CPP时，出现报错

解决方案：

**粗体文本**去除iOS相关脚本，以及iOS相关宏定义代码块即可。