

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
- 3.新增Android 8.0 允许安装未知来源应用权限处理

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、请求环境及接入流程说明
 - 3.1、请求环境说明
 - 3.2、接入流程说明
- 4、Unity导出Android工程接入说明

- 5、注意事项说明
 - 5.1、关于SDK动态权限申请说明
 - 5.2、关于Android 8.0 未知应用安装权限说明
- 6、快速集成
 - 6.1、方式一，基于AAR文件形式（推荐）
 - 6.2、方式二，基于Jar包+Asset资源形式
- 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、奖励视频广告事件监听
 - 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、请求环境及接入流程说明

3.1、请求环境说明

SDK请求环境，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)，默认会使用沙盒环境。

初始化前可通过设置SDK配置项，变更SDK请求环境。

```
1.      KsyunAdSdkConfig config = new KsyunAdSdkConfig();  
2.      setSdkEnvironment(KsyunAdSdkConfig.RELEASE_ENV);
```

3.2、接入流程说明

- 1、先使用沙盒环境对应的AppId及广告位Id进行开发，集成SDK，并确认整个广告加载、展示流程通畅
- 2、跑通一次完整流程，然后登陆运营管理平台，手动确认已通过平台测试验证环节，然后让运营同学帮忙打开线上环境广告位Id开关
- 3、修改SDK配置，设置为线上环境，使用对应的线上AppId、广告位Id，进入生产环节测试

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、注意事项说明

5.1、关于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)

5.2、关于Android 8.0 未知应用安装权限说明

Android 8.0及以上系统，在安装应用时需要添加以下权限，否则APK下载完成之后，不能成功唤起应用安装界面

- Manifest.permission.REQUEST_INSTALL_PACKAGES(**必须**，用于Android 8.0 安装未知来源APK 授权)

6、快速集成

SDK库文件导入

6.1、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"/>
19.     <uses-permission
20.        android:name="android.permission.REQUEST_INSTALL_PACKAGES"/>
```

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"
/>

```

6.2、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
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"/>
19.     <uses-permission
20.        android:name="android.permission.REQUEST_INSTALL_PACKAGES"/>

```

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.    />

```

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
26.             }
27.         }
28.     }
```

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、奖励视频广告事件监听

对于奖励视频类型的广告，广告事件监听主要依赖以下两个接口。

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.     }
```

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.      //请求配置获取成功，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.      //请求配置获取失败
6.      void onAdInfoFailed(int errCode, String errMsg);
7.
8.      //广告加载完成
9.      void onAdLoaded(String adSlotId);
10. }
```