

# MIX iOS SDK For cocos2d 使用说明文档

Version 1.1.8

2014/2/12

## 目录

I.	名词解释 .....	2
II.	配置 MIXSDK .....	2
	SDK 包中的文件 .....	2
	添加 MIX 的 SDK 文件到你的工程中 .....	2
	添加相应的 framework .....	3
	在 MIX 网站配置推广橱窗及广告物料内容 .....	4
III.	在你的工程代码中使用 MIXSDK .....	4
	程序启动时，初始化 Mix 推广橱窗 .....	4
	检测广告预加载是否完成 .....	5
	展示、隐藏推广橱窗及广告 .....	5
	添加广告触发位置 .....	6
	实现 MIXViewDelegate 中的方法 .....	8
IV.	Check List(SDK 编译部分) .....	9
V.	Check list(Log 部分) .....	10
VI.	示例库 .....	11
	Part One: Xcode4.5 版本以下情况(目前仅支持 Xcode4.4) .....	11
	Part Two: Xcode4.5 及以上版本情况: .....	12
VII.	寻求帮助 .....	14

## I. 名词解释

推广橱窗：	是一种特殊的全屏广告形式，形式上像一个弹出的橱窗。可以简单的理解为像一个相框显示在自己的应用上，展示广告内容。
推广物料：	即被推广展示的广告内容。可以简单理解为像一个相片，展示在帮您推广的应用橱窗内。

## II. 配置 MIXSDK

### SDK 包中的文件

- 1) 解压 MIXSDK 包后您会发现以下文件：

文档名称：	内容说明：
[文件夹]MIXSDK	MIX SDK
[文件夹]Demo_Application	MIXSDK 程序样例
[PDF] MIX IOS SDK(cocos2d)开发者文档	MIXSDK 使用文档
[PDF]MIX IOS SDK 更新日志	MIX SDK 更新内容日志

**注：**MIX SDK 全面支持 cocos2d-x，Unity-3d。查看文档请下载 MIX SDK 或点击 [cocos2d-x 使用说明](#)，[Unity-3d 使用说明](#)。

### 添加 MIX 的 SDK 文件到你的工程中

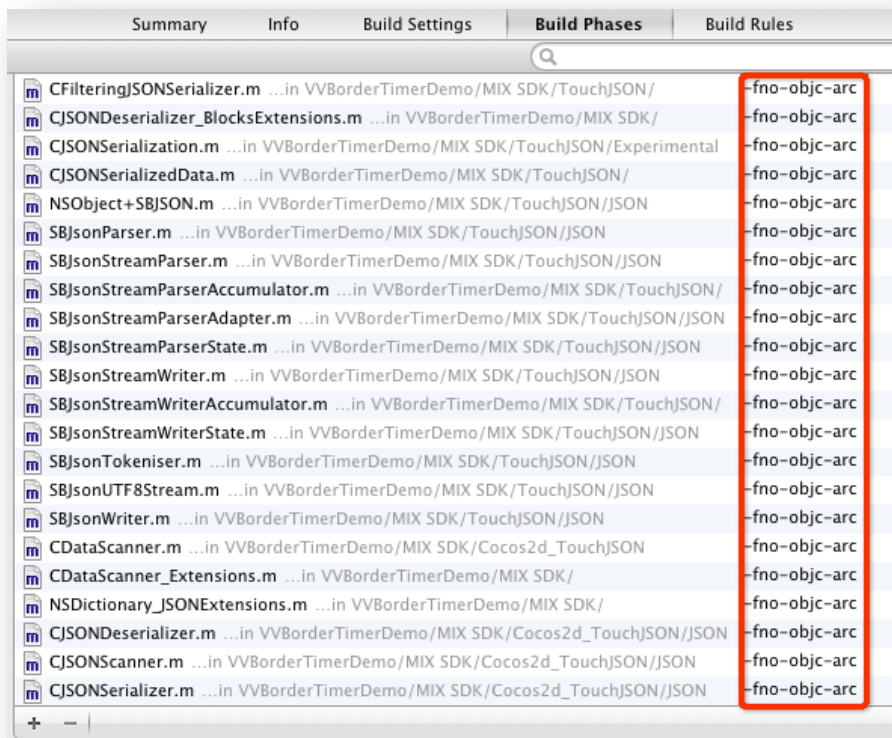
- 1) 将 “MIXSDK” 文件夹(支持 iOS 4.3 以上)添加到您的应用工程中，步骤如下：

- 打开你的应用工程
- 在工程导航栏中右键点击你的应用工程，选择 “将文件添加到”
- 选择 “MIX SDK” 文件夹

“MIXSDK” 文件夹中的**添加 TouchJSON 和 Cocos2d\_TouchJSON 文件**为开源框架，Cocos2d 工程只需添加 TouchJSON 即可。如果您原来的应用工程中已经含有，请将 “MIX SDK” 文件夹中的删除掉。

当您的工程使用了 ARC，需要在 target 的 Building Phases 下，给所有 MIX SDK 的

文件后面加上 `-fno-objc-arc` 的编译标记，被加上该标记的文件将不使用 ARC 规则进行编译。



## 添加相应的 framework

- 2) 编译“MIXSDK”中的文件需要引用相应的 framework。以下是使用 MIX 必须添加的 framework。如果您的应用中已经含有，则不需重复添加：

```
-SystemConfiguration.framework
-StoreKit.framework
-AdSupport.framework(需要弱连接以兼容 iOS6, 选择 "Optional")
```

添加步骤如下：

- 打开你的应用工程
- 在工程导航栏中选择你的 Target
- 点击“Build Phases”标签
- 打开“Link Binaries With Libraries”
- 点击“+”按钮
- 选择要添加的 framework，并将其添加到你的工程中

## 在 MIX 网站配置推广橱窗及广告物料内容

- 3) 请登录 MIX 网站注册一个开发者账号、创建应用并为自己的应用设置推广橱窗，同时您也可为该应用创建一个橱窗展示物料，其将展示在与您互推的其他应用的推广橱窗内。

**\*注：**

- 推广橱窗上传尺寸为 960 x 640，建议小于 70k。上传图片过大会影响广告请求速度。
- 广告物料尺寸为 780 x 400（横屏）或 480 x 700（竖屏），建议小于 70k。

## III. 在你的工程代码中使用 MIXSDK

### 程序启动时，初始化 Mix 推广橱窗

- 4) 在程序启动时，初始化 Mix 推广橱窗。即在程序的 AppDelegate.m 文件中调用以下代码(斜体为 MIX 集成代码)。如果需要使用测试模式查看集成效果，需要设置 `setTestMode:YES`。

**\*注：**

- “测试模式”即当您没有创建真实的广告活动时，设置 `setTestMode:YES`，此时 SDK 将显示一个测试广告在您的应用程序上。此步骤即可使您的 SDK 激活。激活后将值改为 **NO**。

```
#import "cocos2d.h"
#import "AppDelegate.h"
#import "MixView.h"

@implementation AppDelegate

...

- (void)
applicationDidFinishLaunching: (UIApplication*) application
{
    //初始化推广橱窗，并在此设置测试模式
    [MIXView initWithID:@"e2ebef22102315e7" setTestMode:NO];
}

...
```

**注:** 请将 `e2ebef22102315e7` 替换为您建立的游戏在 MIX 智游汇的唯一 ID。  
查看游戏唯一 ID [方法](#)

## 检测广告预加载是否完成

用此方法检测广告预加载是否完成，方法返回值为 YES 则说明预加载已经完成，如果返回值为 NO 则说明预加载失败或还未完成。

```
- (void) pauseGame
{
    //检测广告预加载是否完成
    if ([MIXViewcanServeAd])
    {
        //展示推广橱窗及广告
        [MIXViewshowAdWithDelegate:self withPlace:@"app_pause"];
    } else {
        //进行其他操作
    }
}
```

## 展示、隐藏推广橱窗及广告

- 5) 可以在应用中的任何恰当位置展示推广橱窗及广告，例如:游戏暂停时、当用户顺利闯过 5 关时等等。MIX SDK 使用了 **iOS6** 中的 `SKStoreProductViewController` 控件，如果用户设备系统是 iOS6，点击广告后下载界面将在应用内展示,由 AppDelegate 的 `rootViewController` 触发展示下载页面，**用户可实现应用内下载**。以下代码为暂停游戏时调用的代码(斜体为 MIX 集成代码)。

```
- (void)pauseGame
{
    //展示推广橱窗及广告

    [MIXViewshowAdWithDelegate:self withPlace:@"app_pause"];
}
```

**注:**

将 “showAdWithDelegate:” 的参数设定为 *self*，即可使用 MIXViewDelegate 中的方法。如果无需使用，可设为 nil。

6) 隐藏推广橱窗及广告，例如当用户从暂停游戏状态恢复游戏时，参考以下代码。

```
//停止推广橱窗请求及展示

- (void)resumeGame
{
    [MIXViewdismissAd];
}
```

## 添加广告触发位置

广告触发位置：可以在不同的时间点来展示不同的广告物料，在网站上创建您需要的广告触发位置，如下图。

添加推荐广告触发位置

选择触发位置越多，应用广告展示量越大。

全部添加能最大程度保证兼容，添加后，如果不想显示广告，可将其状态设置为关闭

MIX为您推荐以下广告触发位置 [添加自定义广告触发位置](#)

标签	描述
<input type="checkbox"/> app_launch	游戏启动
<input checked="" type="checkbox"/> second_launch	二次启动游戏
<input type="checkbox"/> app_pause	游戏暂停
<input type="checkbox"/> level_complete	闯关成功
<input checked="" type="checkbox"/> level_failed	闯关失败
<input checked="" type="checkbox"/> more_game	更多游戏

[全选](#) / [取消](#)

保存

取消

例如在游戏暂停时显示广告触发位置为“app\_pause”的广告代码如下图。如果只使用[MIXViewshowAdWithDelegate:self]方法或传入 withPlace:nil 参数，则广告触发位置默认为 default 触发位置标签（添加一个应用会默认为您创建一个 default 触发位置标签）。如果传入未设置的触发位置标签，则无法显示广告。

```

- (void) pauseGame
{
    //展示广告触发位置为 “app_pause” 的广告
    [MIXViewshowAdWithDelegate:self withPlace:@"app_pause"];
}

```

## 实现 MIXViewDelegate 中的方法

- 7) 您可以在 RootViewController 类，或者在 Layer、Scene 下实现 MIXViewDelegate 中自己需要的方法。可选接口方法如下：

```
#import "MIXViewDelegate.h"
@optional

//加载推广橱窗及广告失败时调用
- (void)mixViewDidFailToShowAd: (MIXView *)view withPlace: (NSString *)place;

//加载推广橱窗成功时调用
- (void)mixViewDidShowAd: (MIXView*) viewwithPlace: (NSString*)place;

//推广橱窗点击出现内容窗口时调用
- (void)mixViewDidClickedAd: (MIXView*) viewwithPlace: (NSString *)place;

//没有推广橱窗及广告返回时调用
- (void)mixViewNoAdWillPresent: (MIXView *)viewwithPlace: (NSString *)place;

//推广橱窗的关闭按钮被点击时调用
- (void)mixViewDidClosed: (MIXView*) viewwithPlace: (NSString *)place;
```



## IV. Check List(SDK 编译部分)

请在系统集成后按照 check list 对照，检验是否正确完成 SDK 集成。

### 1. 集成 SDK 必要环境

- 1) 需 Xcode 4.5 及以上版本
- 2) 运行环境为 iOS 4.3 及以上版本

☐ 完成

☐ 未完成

[Xcode 4.5 以下版本](#)

### 2. MIX SDK 中需要嵌入的内容

- Cocos2d\_TouchJSON
- libMix\_v1.1.1.a
- MIXView.h
- MIXViewDelegate.h
- TouchJSON

☐ 完成

☐ 未完成

[示例](#)

### 3. 添加 TouchJSON 和 Cocos2d\_TouchJSON 文件

- Cocos2d 工程只需添加 TouchJSON 即可。
- 若应用工程中已经含有，请将“MIX SDK”文件夹中的删除掉。

☐ 完成

☐ 未完成

[示例](#)

### 4. 添加相应的 framework

- AdSupport.framework                      Optional
- StoreKit.framework                      Required
- SystemConfiguration.framework      Required

☐ 完成

☐ 未完成

[示例](#)

### 5. 编译配置的选项

- Architectures:Standard(armv7,armv7s)
- Valid Architectures:armv7 armv7s

☐ 完成

☐ 未完成

[示例](#)

## V. Check list(Log 部分)

按照 Check list ( SDK 编译部分 ) 进行后编译无任何报错, 请在 Xcode 中运行游戏工程, 并查看是否有以下报错。

### 1. Log 报错 :

序	Log	原因	解决方法
1	No init MixView!	没有初始化 MixView	在使用 MixView 前首先进行初始化, 保证出现了 GuoHeMix:initMixView done. 再做操作
2	GuoHeMix: Error connect to GuoHeMix Server!	连接 Mix 服务器错误	请多次尝试, 换一个广告尝试一下。保证网络连接正常
3	GuoHeMix: Ad'shtml error! Close button not found!	关闭按钮找不到	请确认后台对关闭按钮设置正确
4	GuoHeMix: Ad'shtml error! Creative not found!	广告物料找不到	请确认后台对物料设置正确
5	GuoHeMix: Ad'shtml error! Frame not found!	广告边框找不到	请确认网站对边框设置正确
6	GuoHeMix: No Internet connections!	终端设备没有网络	调整终端设备所处网络环境
7	GuoHeMix: Ad view (%p) failed to get valid response from GuoHeMix server. Error:	从 Mix 服务器获取有效响应失败	缓存原因, 请多次尝试, 可换一个广告尝试一下并保证网络连接正常

### 2. Log 成功 :

序	Log	注释
1	GuoHeMix:initMixView done	初始化 MixView 成功
2	GuoHeMix:set Test Mode done	测试模式设置成功
3	GuoHeMix: Webview load html successful	Webview 加载 html 成功

## VI. 示例库

---

### Part One: Xcode4.5 版本以下情况(目前仅支持 Xcode4.4)

#### i. Xcode4.4 版本 check list , 请按照以下步骤检查是否正确集成

##### 1. 集成 SDK 必要环境

3) 需 Xcode 4.4 版本

4) 运行环境为 iOS3.0 及以上版本

☐ 完成 ☐ 未完成 [下载 SDK](#) ( 匹配 Xcode4.4 )

##### 2. MIX SDK 中需要嵌入的内容

- Cocos2d\_TouchJSON

- libMix\_v1.1.1.a

- MIXView.h

- MIXViewDelegate.h

- TouchJSON

☐ 完成 ☐ 未完成

##### 3. 添加 TouchJSON 和 Cocos2d\_TouchJSON 文件

- Cocos2d 工程只需添加 TouchJSON 即可。

- 若应用工程中已经含有, 请将 “MIX SDK” 文件夹中的删除掉。

☐ 完成 ☐ 未完成

##### 4. 添加相应的 framework

- SystemConfiguration.framework Required

☐ 完成 ☐ 未完成 [示例](#)

##### 5. 编译配置的选项

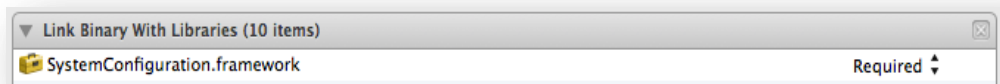
- Architectures:Standard(armv7)

- Valid Architectures:armv7 armv6

☐ 完成 ☐ 未完成 [示例](#)

## ii. Xcode4.4 集成 SDK 图示

### 1. 添加 framework

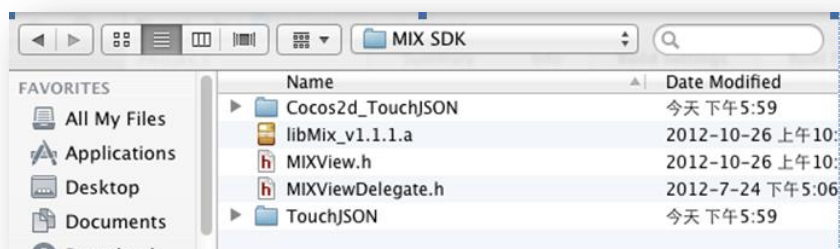


### 2. 编译配置的选项



## Part Two: Xcode4.5 及以上版本情况：

### 1. MIX SDK 文件：



### 2. JSON 问题

- 重复添加报错：

```

Build/Intermediates/Snail VS Monsters I.build/Debug-iphones/Snail VS Monsters I.build/Objects-normal/
armv7/SBJsonParser-CCEA04E6C0A50A89.o
duplicate symbol _OBJC_IVAR_$_SBJsonParser.depth in:
/Users/chenweiping/Library/Developer/Xcode/DerivedData/Snail_VS_Monsters_I-ghgtcevufeqbgejtypdymfzbajs/
Build/Intermediates/Snail VS Monsters I.build/Debug-iphones/Snail VS Monsters I.build/Objects-normal/
armv7/SBJsonParser-B74972E7AD00F8B4.o
/Users/chenweiping/Library/Developer/Xcode/DerivedData/Snail_VS_Monsters_I-ghgtcevufeqbgejtypdymfzbajs/
Build/Intermediates/Snail VS Monsters I.build/Debug-iphones/Snail VS Monsters I.build/Objects-normal/
armv7/SBJsonParser-CCEA04E6C0A50A89.o
duplicate symbol _OBJC_IVAR_$_SBJsonWriter.sortKeys in:
/Users/chenweiping/Library/Developer/Xcode/DerivedData/Snail_VS_Monsters_I-ghgtcevufeqbgejtypdymfzbajs/
Build/Intermediates/Snail VS Monsters I.build/Debug-iphones/Snail VS Monsters I.build/Objects-normal/
armv7/SBJsonWriter-F3D5CB636A39888D.o
/Users/chenweiping/Library/Developer/Xcode/DerivedData/Snail_VS_Monsters_I-ghgtcevufeqbgejtypdymfzbajs/
Build/Intermediates/Snail VS Monsters I.build/Debug-iphones/Snail VS Monsters I.build/Objects-normal/
armv7/SBJsonWriter-A8D00AEB300058BE.o
duplicate symbol _OBJC_IVAR_$_SBJsonWriter.humanReadable in:
/Users/chenweiping/Library/Developer/Xcode/DerivedData/Snail_VS_Monsters_I-ghgtcevufeqbgejtypdymfzbajs/
Build/Intermediates/Snail VS Monsters I.build/Debug-iphones/Snail VS Monsters I.build/Objects-normal/
armv7/SBJsonWriter-F3D5CB636A39888D.o
/Users/chenweiping/Library/Developer/Xcode/DerivedData/Snail_VS_Monsters_I-ghgtcevufeqbgejtypdymfzbajs/
Build/Intermediates/Snail VS Monsters I.build/Debug-iphones/Snail VS Monsters I.build/Objects-normal/
armv7/SBJsonWriter-A8D00AEB300058BE.o
duplicate symbol _OBJC_CLASS_$_SBJsonWriter in:
/Users/chenweiping/Library/Developer/Xcode/DerivedData/Snail_VS_Monsters_I-ghgtcevufeqbgejtypdymfzbajs/
Build/Intermediates/Snail VS Monsters I.build/Debug-iphones/Snail VS Monsters I.build/Objects-normal/
armv7/SBJsonWriter-F3D5CB636A39888D.o
/Users/chenweiping/Library/Developer/Xcode/DerivedData/Snail_VS_Monsters_I-ghgtcevufeqbgejtypdymfzbajs/
Build/Intermediates/Snail VS Monsters I.build/Debug-iphones/Snail VS Monsters I.build/Objects-normal/
armv7/SBJsonWriter-A8D00AEB300058BE.o
duplicate symbol _OBJC_METACLASS_$_SBJsonWriter in:
/Users/chenweiping/Library/Developer/Xcode/DerivedData/Snail_VS_Monsters_I-ghgtcevufeqbgejtypdymfzbajs/
Build/Intermediates/Snail VS Monsters I.build/Debug-iphones/Snail VS Monsters I.build/Objects-normal/
armv7/SBJsonWriter-F3D5CB636A39888D.o
/Users/chenweiping/Library/Developer/Xcode/DerivedData/Snail_VS_Monsters_I-ghgtcevufeqbgejtypdymfzbajs/
Build/Intermediates/Snail VS Monsters I.build/Debug-iphones/Snail VS Monsters I.build/Objects-normal/
armv7/SBJsonWriter-A8D00AEB300058BE.o
ld: 8 duplicate symbols for architecture armv7
clang: error: linker command failed with exit code 1 (use -v to see invocation)

Directory not found for option "-L/Users/chenweiping/Desktop/iPhoneCN/Snail VS Monsters I/Snail VS Monsters I/TouchJSON"
8 duplicate symbols for architecture armv7
Linker command failed with exit code 1 (use -v to see invocation)

```

- 缺少 JSON 文件方法：

若 JSON 文件没有 JSONValue 方法，可以手动添加：

在 NSObject+SBJSON.h 里面加：

- (id)JSONValue;

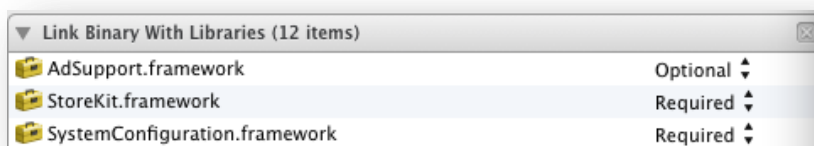
在 NSObject+SBJSON.m 里面加：

```

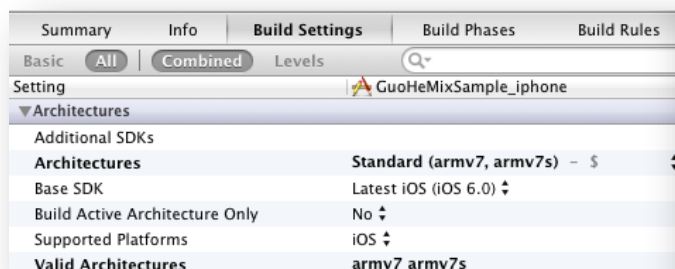
- (id)JSONValue {
    SBJsonParser *parser = [[[SBJsonParser alloc] init] autorelease];
    idrepr = [parser objectWithString:self];
    returnrepr;
}

```

### 3. 添加 framework



## 4. 编译配置的选项



## VII. 寻求帮助

MIX 帮助中心	<a href="http://mix.guohead.com/home/help/">http://mix.guohead.com/home/help/</a>
MIX 客服 QQ	<a href="http://t.me/765692787">765692787</a>
Support 邮箱	<a href="mailto:support@guohead.com">support@guohead.com</a>
MIX 网址	<a href="http://mix.guohead.com/home/">http://mix.guohead.com/home/</a>
果合新浪官方微博	<a href="http://weibo.com/guohead">http://weibo.com/guohead</a>
合作邮箱	<a href="mailto:hi@guohead.com">hi@guohead.com</a>