

腾讯 MobWIN 聚赢广告平台 iOS SDK 开发者文档



版本:2.0

时间:2013.05.07

目 录

腾讯 MobWIN 聚赢广告平台	1
iOS SDK 开发者文档	1
1. 概述	1
2. 开发环境	1
3. 广告类型	1
3.1 Banner 广告	1
3.1.1 纯文字广告	1
3.1.2 Logo+文字广告	1
3.1.3 横幅广告	2
3.1.4 广告尺寸	2
3.1.5 广告间切换动画	2
3.2 MiniBanner 广告	2
3.3 Spot 广告（插播广告）	3
4. SDK 嵌入步骤	3
4.1 准备工作	3
4.1.1 注册并获取应用鉴权 ID	3
4.1.2 下载 MobWIN iOS SDK	3
4.1.3 新建工程，导入头文件，静态库文件和资源文件	4
4.1.4 为工程添加相应的 Frameworks	5
4.1.5 更改导入静态库设置	5
4.2 嵌入广告	6
4.2.1 通过原生代码编程嵌入 Banner/MiniBanner 广告	6
4.2.2 发布应用	7
4.2.3 进阶：广告嵌入的高级技巧	7
5. 常见问题	8
6. API 参考	9

1. 概述

本文档帮助 iOS 应用开发者在程序中快速植入腾讯 MobWIN 聚赢广告平台提供的广告。作为开发者，您只需要进行简单配置，就可以在您的应用中显示定制的广告。

关于 SDK 的具体使用方法，请仔细阅读下面的文档。聚精彩、赢未来，腾讯 MobWIN 聚赢广告平台与您携手打造最优质的移动广告平台。

2. 开发环境

操作系统：Mac OS X 10.6.2 及以上版本

开发工具：Xcode 4.5 及以上版本

支持设备：iPhone/iPod Touch/iPad (iOS 4.3 及以上版本)

3. 广告类型

2.0 版本开始 MobWIN 的广告加载及呈现全面采用 HTML5

3.1 Banner 广告

3.1.1 纯文字广告

由广告标题和推广语组成，推广语为 1—3 条，随机按跑马灯效果实现轮播。显示效果如下图所示：



3.1.2 Logo+文字广告

由 Logo 和广告标题组成，标题为 1—3 条，随机按跑马灯效果实现轮播。显示效果如下图所示：



3.1.3 横幅广告

支持 gif、jpg、jpeg、png 格式的横幅图片广告。显示效果如下图所示：



3.1.4 广告尺寸

类型	尺寸	备注
iPhone	320×50	适用于 iPhone、iPod Touch
	320×25	MiniBanner, 适用于 iPhone、iPod Touch
iPad	728×90	IAB 页首条幅, 适用于 iPad
	468×60	IAB 标准条幅, 适用于 iPad
	300×250	IAB 中等矩形, 适用于 iPad

3.1.5 广告间切换动画

目前 MobWIN_SDK 支持广告间淡入淡出、立体滚动两种切换动画方式，两种方式随机出现。

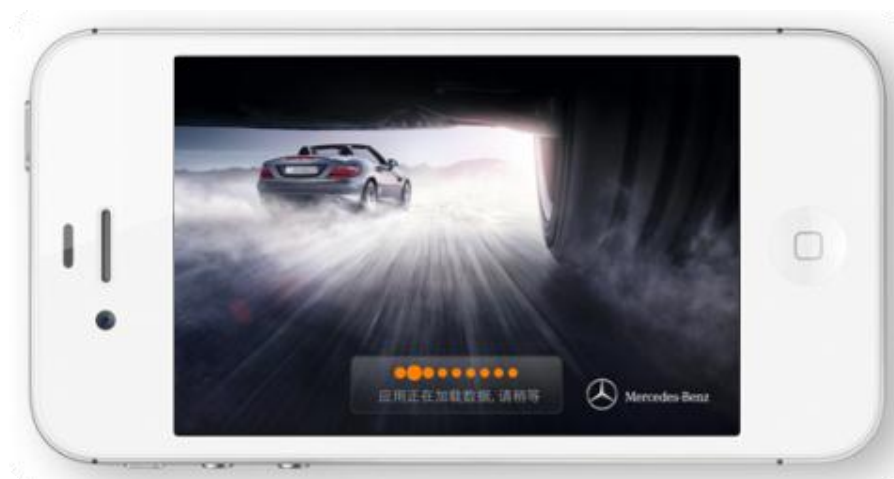
3.2 MiniBanner 广告

MiniBanner 是一种高度仅为 25 像素的小型 Banner 广告，支持 logo+文字、纯文字两种广告展示形式，特别适用于广告空间有限或用户操作频繁的界面，比如游戏操控界面。和 320×50 的 Banner 广告相比，MiniBanner 能带来更好的用户体验，更加节省用户流量，同时也能给开发者带来丰厚收益。显示效果如下图所示：



3.3 Spot 广告（插播广告）

Spot 广告是在用户主动触发下插入一个全屏广告，显示一段特定时间后会自动消失的广告形式。Spot 广告不会影响用户体验，适合在应用加载、游戏通关、应用初始化等情况下嵌入。显示效果如下图所示：



注：本文暂不提供 Spot 广告的加载方法，如需嵌入，请联系 MobWIN 客服，我们会对您的应用进行审核，并指导您嵌入。

4. SDK 嵌入步骤

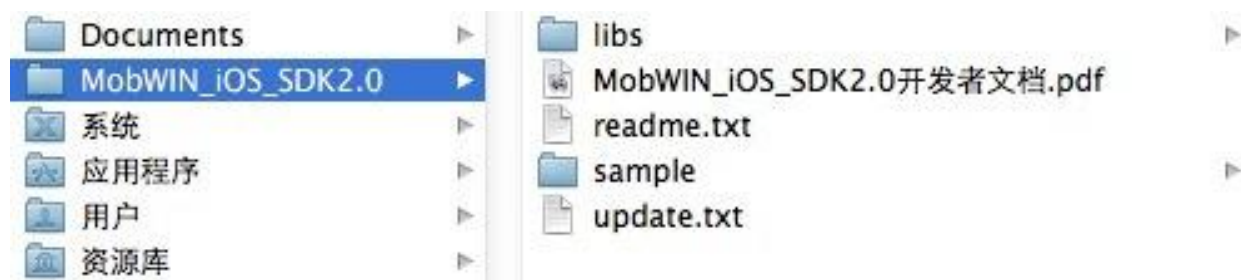
4.1 准备工作

4.1.1 注册并获取应用鉴权 ID

1. 访问腾讯 MobWIN 聚赢广告平台官方网站 <http://dev.app.qq.com> 注册开发者帐号。
2. 登录 MobWIN 广告平台，提交应用获取应用鉴权 ID。应用鉴权 ID 是应用唯一标识码，也是开发者获取收入的凭证，请将鉴权 ID 通过 SDK 与应用绑定，否则可能无法获取到广告。

4.1.2 下载 MobWIN iOS SDK

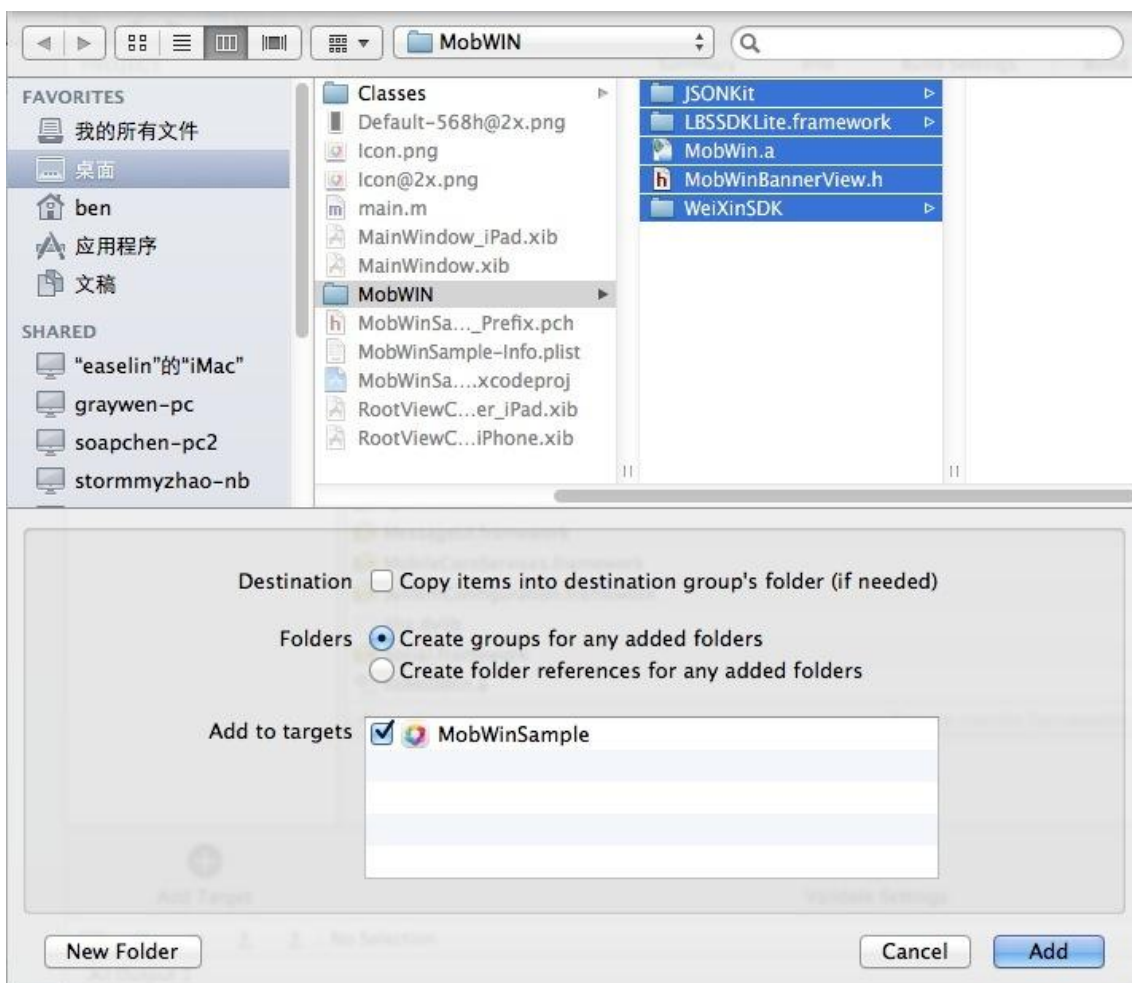
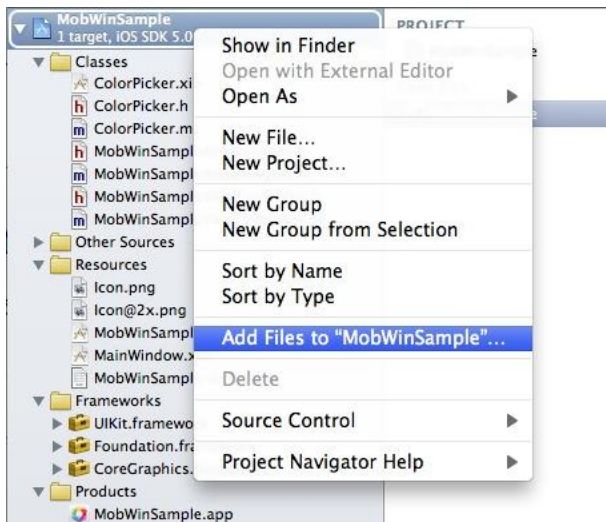
当您完成应用提交后，请下载 MobWIN iOS SDK 压缩包并解压，获取嵌入 SDK 必要的静态库文件、开发者文档、一个 Sample 文件的工程文件和其它文件，如下图。



4.1.3 新建工程，导入头文件，静态库文件和资源文件

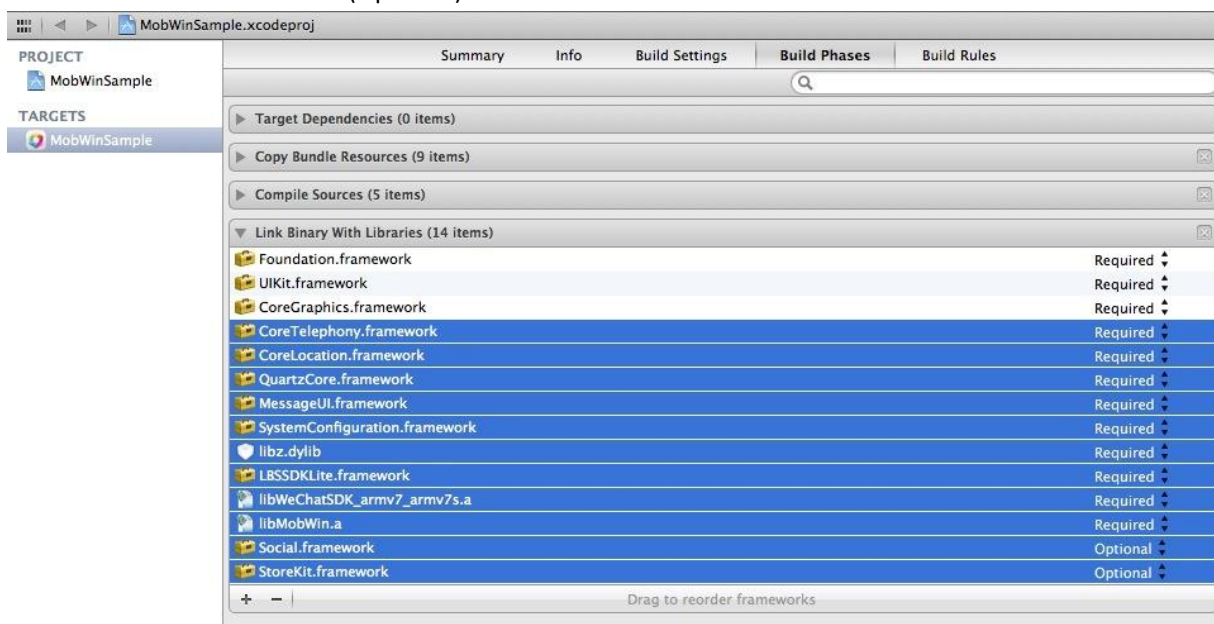
新建自己的工程，导入 libs 文件夹中 SDK 必须的文件。（注：LBSSDKLite.framework 需在您的 Mac 解压 framework.tar.gz 获取）

- MobWin.a
- LBSSDKLite.framework
- MobWinBannerView.h
- WeiXin SDK (<http://open.weixin.qq.com/>)
- JSONKit (<https://github.com/johnezang/JSONKit>)



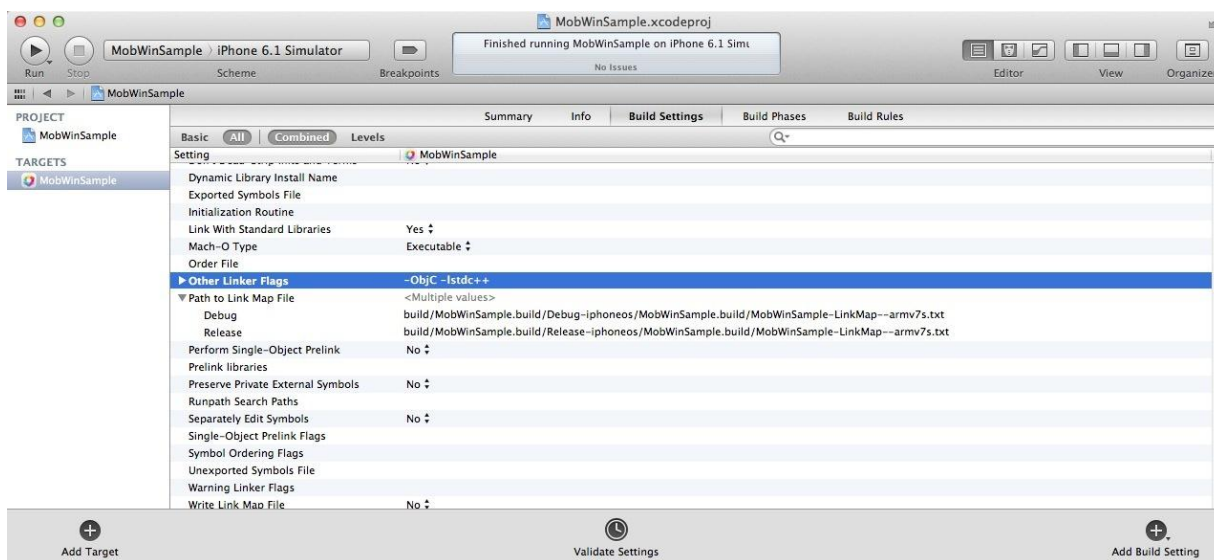
4.1.4 为工程添加相应的 Frameworks

- CFNetwork.framework
- SystemConfiguration.framework
- MobileCoreServices.framework
- CoreLocation.framework
- QuartzCore.framework
- MessageUI.framework
- libz.dylib
- CoreTelephony.framework
- Social.framework (Optional)
- StoreKit.framework (Optional)



4.1.5 更改导入静态库设置

点击程序 Target 文件，选择 Build Settings 标签页，找到 Linking 下面的 Other Linker Flags，添加参数 `-ObjC`，`-lstdc++`。



4.2 嵌入广告

4.2.1 通过原生代码编程嵌入 Banner/MiniBanner 广告

请参考以下步骤以及 SDK 压缩包中 Sample 目录下的示例程序，根据您的配置需要，合理添加广告。

【必选配置】

- 步骤 1：导入 MobWinBannerView.h;
- 步骤 2：初始化 MobWinBannerView 单例对象;
- 步骤 3：设置 MobWinBannerView 广告拉取尺寸;
- 步骤 4：设置 MobWinBannerView 的父视图;
- 步骤 5：将 MobWinBannerView 对象添加到 UIViewController 的父视图中;
- 步骤 6：填入通过 MobWIN 聚赢广告平台申请的应用鉴权 ID;
- 步骤 7：调用 MobWinBannerView 对象的 startRequest 函数开始发起广告数据请求;
- 步骤 8：停止广告拉取请求;
- 步骤 9：移除广告展示视图。

【必选代码】

```
1. #import <MobWinBannerView.h>

2. MobWinBannerView *adBanner = [MobWinBannerView instance];

3. adBanner.adSizeIdentifier = MobWINBannerSizeIdentifier320x50;

//iPhone 在屏幕坐标 CGPoint(0,0)的位置生成一个 CGSize(320,50)的广告条;
// MobWINBannerSizeIdentifier320x25; //iPhone 生成 CGSize(320,25)的广告条;
//MobWINBannerSizeIdentifier300x250; //iPad 生成 CGSize(300,250)的广告条;
//MobWINBannerSizeIdentifier468x60 //iPad 生成 CGSize(468,60)的广告条;
//MobWINBannerSizeIdentifier728x90 //iPad 生成 CGSize(728,90)的广告条;

4. adBanner.rootViewController = self; //父视图，需设置为显示广告的 UIViewController;

5. [self.view addSubview:adBanner]; //将广告条添加到父视图上;

6. adBanner.adUnitID = @"A2EFA8240D0A340"; //填入网上申请的应用鉴权 ID;

7. [adBanner startRequest]; //发起广告请求;

8. [[MobWinBannerView instance] stopRequest]; //停止广告拉取请求

9. [[MobWinBannerView instance] removeFromSuperview]; //将广告条从父视图移除
```


【可选配置】

步骤 1：设置是否开启精准广告定位模式；

【可选代码】

1. `adBanner.adGpsMode = YES; //设置精准定位模式开关，默认开启`

【备注】

1.SDK 默认为正式模式，在应用审核通过前，发布模式下仍然拉取测试广告；审核通过后，拉取正式广告。

2.开启精准广告定位模式，可能会有被 AppStore 拒绝上架的风险。

3.SDK 提供了错误回调机制和错误提示功能，如果开发者在按照以上步骤配置失败时，SDK 会主动触发错误回调接口，供开发者获知错误发生；通过调试控制台，开发者可以查看相关的错误信息。

4.2.2 发布应用

应用调试完毕后，您就可以登录腾讯 MobWIN 聚赢广告平台上传该应用，我们一般会在两个工作日内会完成对应用的审核，审核通过后该应用就可以获取正式广告了。

注：在应用通过我们审核前，将只能获取腾讯 MobWIN 聚赢广告平台的测试广告。

4.2.3 进阶：广告嵌入的高级技巧

除了在代码中，您还可以登录腾讯 MobWIN 聚赢广告平台，在/应用管理/应用设置中对 SDK 的刷新频率、测试模式、广告效果进行配置。

注：2.0 版本开始 MobWIN 的广告加载及呈现全面采用 HTML5，广告效果设置仅对 2.0 以下版本生效。

基本资料

参数配置

URL过滤

文本过滤

效果设置

刷新设置

☒使用默认刷新速率 (20S)

☐无刷新

☐刷新频率

秒 (20-200)

测试模式

☐测试模式

☒发布模式

提交

5. 常见问题

Q: 测试模式和发布模式有什么区别?

A: 测试模式获取测试广告, 点击无计费; 发布模式获取正式广告, 点击计费, 在应用审核通过前, 发布模式下仍然拉取测试广告, 点击无计费。

Q: 广告尺寸是怎么定义的?

A: 广告条以“点”来计量尺寸, MobWinBannerView要求开发者在iPhone平台提供320×50或者320×25尺寸空间来显示广告条; 在iPad平台提供728×90、468×60或者300×250尺寸空间来显示广告条。

Q: 配置清单功能有什么作用?

A: 通过配置清单功能, 开发者可以在开发者接入平台灵活地配置刷新频率、测试模式、广告效果等参数并通过配置清单在SDK生效, 而不再需要修改代码。比如开发者在应用管理界面暂停某一应用中的广告播放, 那该应用中嵌入的SDK将不会再向服务器发送广告请求从而减少终端用户的流量消耗。

Q: 关于插播广告的流程

A: MobWIN推出的Spot广告会根据用户当前的网络环境来调整广告拉取频率, 以节省网络流量。当用户发起拉取插播广告请求时, 在网络环境较差的情况 (通常是采用手机网络GPRS, WCDMA, TD-SCDMA, CDMA2000等) 方式时为5天拉取一次; 在网络环境良好的情况 (通常是采用无线接入WIFI) 方式时为实时拉取一次。

Q: 关于插播广告的播放时长

A: 目前插播广告的播放时长为5S, 播放结束后广告会自动关闭。在广告播放过程中, 用户点

击插播广告之后可直接关闭广告。

6. API 参考

● MobWinBannerView 函数

函数名	
+ (MobWinBannerView*)instance	广告栏构造函数，单体模式
- (void)startRequest	启动广告请求
- (void)stopRequest	停止广告请求

● MobWinBannerView 属性

属性名	
rootViewController	父视图
adGpsMode	GPS 精准广告定位模式开关
adSizeIdentifier	广告条容器尺寸
adUnitID	应用鉴权 ID

● 常量

常量名	
MobWINBannerSizeIdentifier320x50	适用于 iPhone、iPod Touch
MobWINBannerSizeIdentifier320x25	MiniBanner，适用于 iPhone、iPod Touch
MobWINBannerSizeIdentifier728x90	IAB 页首条幅，适用于 iPad
MobWINBannerSizeIdentifier468x60	IAB 标准条幅，适用于 iPad
MobWINBannerSizeIdentifier300x250	IAB 中等矩形，适用于 iPad