

MIX iOS SDK For cocos2d 使用说明文档

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.....	3
III. 在你的工程代码中使用 MIXSDK	3
程序启动时，初始化 Mix 推广橱窗	3
预加载广告	4
检测广告预加载是否完成	4
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	7
IV. Check List(SDK 编译部分).....	8
V. Check list(Log 部分)	9
VI. 示例库	10
VII. 寻求帮助	10

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]MIX_SDK	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

备注：以下步骤被省略，若您在之前的工程中添加了以下内容，请删除。

- A) 2.0.4 及以后版本不用添加 TouchJSON 和 Cocos2d_TouchJSON 文件夹
B) 2.0.5 及以后版本不用添加-fno-objc-arc 标记

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) 请登陆 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

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)。

```
#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"];
}

...
```

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](#)

预加载广告

用此方法在在初始化方法之后，展示广告方法之前调用，用于预加载一条即将显示的广告内容，以下代码为预加载广告位为“default”的广告调用的代码：

```
//预加载广告
[MIXView preloadAdWithDelegate:self withPlace:@"default"];
```

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 ([MIXView canServeAd:@"default"])
    {
        //展示推广橱窗及广告
        [MIXView showAdWithDelegate:self withPlace:@"default"];
    } else {
```

//没有广告缓存,预加载对应触发位

```
[MIXView preloadAdWithDelegate:self withPlace:@"default"];

}

}
```

展示、隐藏推广橱窗及广告

- 1) 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

    [MIXView showAdWithDelegate: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。

- 2) 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
{
    [MIXView dismissAd];
}
```

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[MIXView showAdWithDelegate: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

    [MIXView showAdWithDelegate:self withPlace:@"app_pause"];
}

```

实现 MIXViewDelegate 中的方法

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：

因为去掉了自动预加载，所以要在关闭广告的接口里面自己手动预加载

```
#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*) view
withPlace: (NSString*)place;

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

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

//推广橱窗的关闭按钮被点击时调用
- (void)mixViewDidClosed: (MIXView*) viewwithPlace: (NSString *)place{
    [MIXView preloadAdWithDelegate:self withPlace:@" place "];
}

//预加载广告成功时调用
- (void)mixViewDidCacheAd: (MIXView*)view withPlace: (NSString *)place;

//预加载广告失败时调用
```

```
-(void)mixViewDidFailToCacheAdWithError:(MIXErrorCode)errorCode
withPlace:(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

2. MIX SDK 中需要嵌入的内容

- libMix.a
 - MIXView.h
 - MIXViewDelegate.h
- ☐ 完成 ☐ 未完成 [示例](#)

3. 添加相应的 framework

- AdSupport.framework Optional
 - StoreKit.framework Required
 - SystemConfiguration.framework Required
- ☐ 完成 ☐ 未完成 [示例](#)

4. 编译配置的选项 (64bit 支持)

- Architectures:Standard(armv7,armv7s,armv64)
 - Valid Architectures:armv7 armv7s armv64
- ☐ 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：

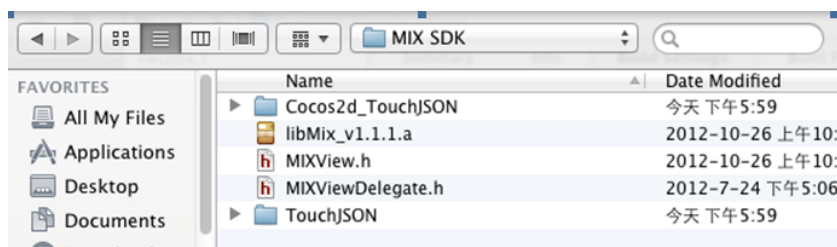
序	Log	原因	解决方法
1	No init MixView!	没有初始化 MixView	在使用 MixView 前首先进行初始化,保证出现了 GuoHeMix:initMixView done.再做操作
2	GuoHeMix: Error connect to GuoHeMix Server!	连接 Mix 服务器错误	请多次尝试,换一个广告尝试一下。保证网络连接正常
3	GuoHeMix:Ad'shtml error!Close button not found!	关闭按钮找不到	请确认后台对关闭按钮设置正确
4	GuoHeMix: Ad'shtml error! Creative not 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 validresponsefrom GuoHeMixserver. 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：

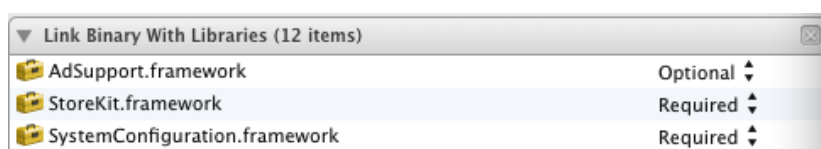
序	Log	注释
1	GuoHeMix:initMixView done	初始化 MixView 成功
2	GuoHeMix: Webview load html successful	Webview 加载 html 成功

VI. 示例库

1. MIX SDK 文件：



2. 添加 framework



3. 编译配置的选项



VII. 寻求帮助

MIX 帮助中心	http://mix.guohead.com/home/help/
MIX 客服 QQ	765692787
Support 邮箱	support@guohead.com
MIX 网址	http://mix.guohead.com/home/

果合新浪官方微博	http://weibo.com/guohead
合作邮箱	hi@guohead.com