

Domob iOS 积分墙 SDK 使用手册

1. 必要条件

1. 使用 Xcode 5 或更高版本
2. 运行环境为 iOS 4.3 或更高版本
3. 注：对于已经使用过 2.0.3 之前版本的用户，要升级到 2.0.3 及以上版本并且要使用用户账号级别的接口调用，请联系客服与我们的技术做对接；对于首次使用我们积分墙产品或者升级 2.0.3 及以上版本但不使用用户账号级别的接口调用，正常使用即可。

2. 积分墙 iOS SDK 结构简述

当前积分墙主要分为 3 部分：

- 积分墙 List(DMOfferWallViewController)：积分墙列表的展示和广告点击下载等功能
- 视频积分墙(DMVideoViewController)：视频广告及推荐内容的展示
- 积分管理模块(DMOfferWallManager)：积分检查和积分消费的功能

具体请参考 SDK 的 Sample。

3. 积分墙使用

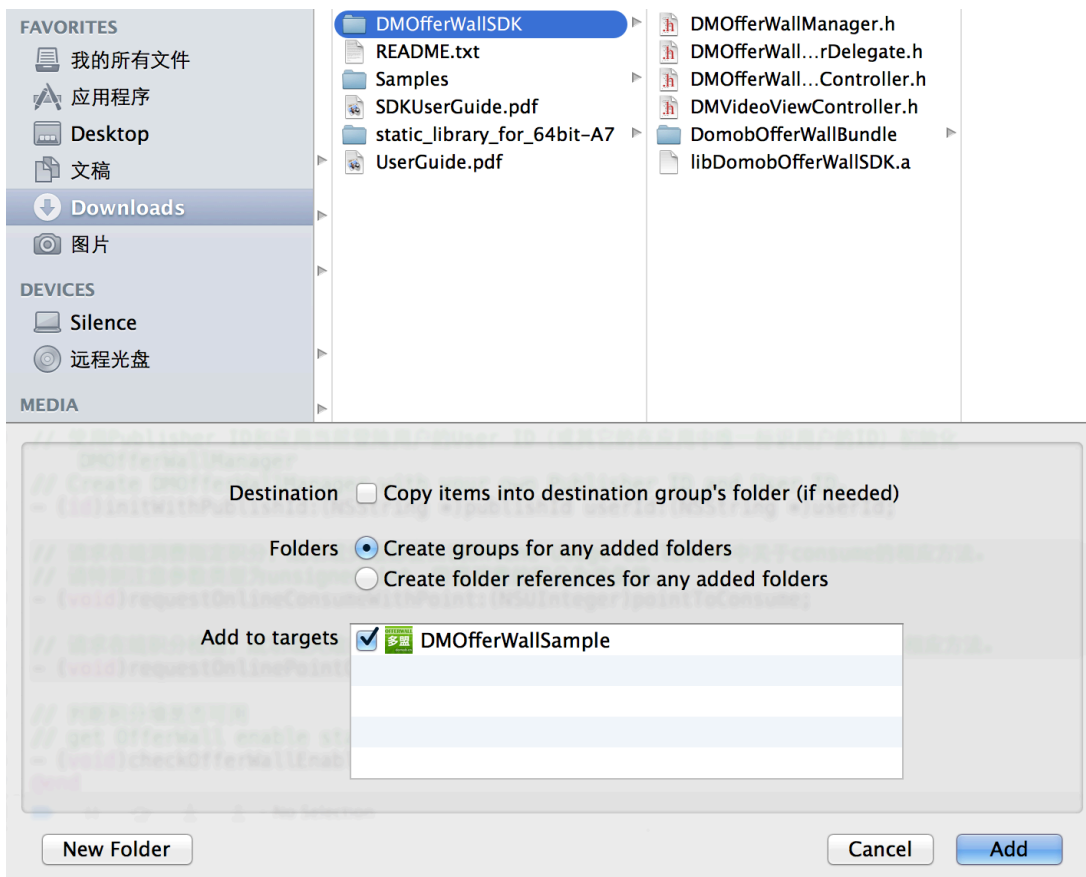
3.1 获取 Publisher ID

如果想要在 App 中使用多盟的积分墙功能，首先需要获得一个 Publisher ID。
具体的获取方法请参考《UserGuide.pdf》。

3.2 将积分墙 SDK 添加到项目中














积分墙 SDK 的发布版本中需要添加到项目中的文件包括一个静态库、四个头文件以及一个 Bundle 文件。

1. 将上述文件，添加到您的项目中。建议直接将“DMOfferWallSDK”文件夹添加到项目中。
包含的内容，如下图：



2. 若要 SDK 正常工作，添加一些库，如下图：

▼ Link Binary With Libraries (13 items)

Name	Status
 Security.framework	Required ⇅
 libsqlite3.dylib	Required ⇅
 CoreMedia.framework	Required ⇅
 AVFoundation.framework	Required ⇅
 AdSupport.framework	Optional ⇅
 StoreKit.framework	Optional ⇅
 SystemConfiguration.framework	Required ⇅
 CoreLocation.framework	Required ⇅
 QuartzCore.framework	Required ⇅
 libDomobOfferWallSDK.a	Required ⇅
 UIKit.framework	Required ⇅
 Foundation.framework	Required ⇅
 CoreGraphics.framework	Required ⇅

3.3 积分墙列表 API 使用

3.3.1 积分墙列表添加

若要在应用中添加一个积分墙列表广告，只需要简单的几步：

- 导入 `DMOfferWallViewController.h` 头文件。
- 声明一个 `DMOfferWallViewController` 的实例。
- 使您的 `UIViewController` 实现 `DMOfferWallDelegate`。
- 在您的 `UIViewController` 的.m 文件中，使用您从多盟官网获得的 `PublisherId` 来初始化 `DMOfferWallViewController`。
- 设置 `DMOfferWallViewController` 的委派。

下面的代码片段，简要的描述了这个过程：

```
#import "DMOfferWallViewController.h"

@interface OnlineWallViewController : UIViewController<DMOfferWallDelegate, UITextFieldDelegate> {
    DMOfferWallViewController *_offerWallController;
}

@implementation OnlineWallViewController

- (id)initWithNibName:(NSString *)nibNameOrNil bundle:(NSBundle *)nibBundleOrNil
{
    self = [super initWithNibName:nibNameOrNil bundle:nibBundleOrNil];
    if (self) {
        // 创建积分墙控制器，这里使用的是测试 ID，请按照 User Guide 文档中获取新的 Publisher ID。
        _offerWallController = [[DMOfferWallViewController alloc] initWithPublisherID:@"TestPubID"];
    }
    return self;
}

- (void)viewDidLoad
{
    [super viewDidLoad];
    // 设置实现了 DMOfferWallDelegate 协议的 Controller 类，一般为 self。
    _offerWallController.delegate = self;
}
```

关于 offerWallController 的释放：

```
- (void)dealloc {
    // DMOfferWallController 建议的释放方式：
    _offerWallController.delegate = nil;
    [_offerWallController release];
    _offerWallController = nil;

    [super dealloc];
}
```

实现 `DMOfferWallDelegate`:

您可以通过实现 `DMOfferWallDelegate` 中定义的方法，来跟踪积分墙 生命周期中的各个阶段。所有这些方法也都定义在 `DMOfferWallViewController.h` 中，如下：

```
// 积分墙开始加载数据。
- (void)offerWallDidStartLoad;
// 积分墙加载完成。
- (void)offerWallDidFinishLoad;
// 积分墙加载失败。可能的原因由 error 部分提供，例如网络连接失败、被禁用等。
- (void)offerWallDidFailLoadWithError:(NSError *)error;
```

【可选】若应用需要使用 User ID 机制来对应每个用户的积分，则可以使用积分墙的一个构造方法：

```
// 使用 Publisher ID 和应用当前登陆用户的 User ID（或其它的在应用中唯一标识用户的 ID）初始化积分墙 ViewController
- (id)initWithPublisherID:(NSString *)publisherID andUserID:(NSString *)userID;
```

则当前用户生命周期内的激活都会记录在这个用户上，直到用户退出并登陆其它用户时，需要消费之前的积分墙实例并重新创建新的实例，带入新的用户名(User ID)。(userid 中不应包含:)

3.3.2 积分墙视图的显示

积分墙视图会通过弹出的方式显示在界面的顶层：

开发者可以直接在界面中通过下面方式调用来显示积分墙：

```
- (void)showWithModal:(id)sender {
    [_offerWallController presentOfferWall];
}
- (void)showWithModalWithViewController:(id)sender {
    [_offerWallController presentOfferWallWithViewController:rootViewController];
}
```

3.4 视频积分墙 API 使用

3.4.1 视频积分墙的添加

若要在应用中添加一个视频积分墙，只需要简单的几步：

- 导入 `DMVideoViewController.h` 头文件。
- 声明一个 `DMVideoViewController` 的实例。
- 使您的 `UIViewController` 实现 `DMVideoControllerDelegate`。
- 在您的 `UIViewController` 的.m 文件中，使用您从多盟官网获得的 `PublisherId` 来初始化 `DMVideoViewController`。
- 设置 `DMVideoViewController` 的委派。

下面的代码片段，简要的描述了这个过程：

```
#import "DMVideoViewController.h"
```

```
@interface OnlineWallViewController : UIViewController<DMVideoControllerDelegate, UITextFieldDelegate> {  
    DMVideoViewController *_videoViewController;  
}
```

```
@implementation OnlineWallViewController
```

```
- (id)initWithNibName:(NSString *)nibNameOrNil bundle:(NSBundle *)nibBundleOrNil  
{  
    self = [super initWithNibName:nibNameOrNil bundle:nibBundleOrNil];  
    if (self) {  
        // 创建积分墙控制器，这里使用的是测试 ID，请按照 User Guide 文档中获取新的 Publisher ID。  
        _videoViewController = [[DMVideoViewController alloc] initWithPublisherID:@"TestPubID"];  
    }  
    return self;  
}  
  
- (void)viewDidLoad  
{  
    [super viewDidLoad];  
    // 设置实现了 DMVideoControllerDelegate 协议的 Controller 类，一般为 self。  
    _videoViewController.delegate = self;  
}
```

关于 DMArView 的释放：

```
- (void)dealloc {  
    // DMVideoViewController 建议的释放方式：  
    _videoViewController.delegate = nil;  
    [_videoViewController release];  
    _videoViewController = nil;  
  
    [super dealloc];  
}
```

实现 DMVideoControllerDelegate：

您可以通过实现 DMVideoControllerDelegate 中定义的方法，来跟踪视频积分墙生命周期中的各个阶段。所有这些方法也都定义在 DMVideoViewController.h 中，如下：

```
//开始加载视频。  
- (void)offerVideoDidStartLoad;  
//积分视频广告加载完成。  
- (void)offerVideoDidFinishLoad;  
// 积分墙加载失败。可能的原因由 error 部分提供，例如网络连接失败、被禁用等。  
- (void)offerVideoDidFailLoadWithError:(NSError *)error;
```

3.4.2 视频积分墙的显示

视频积分墙会通过弹出的方式显示在界面的顶层：

开发者可以直接在界面中通过下面方式调用来显示积分墙：

```
// Present video offer wall in ModelView way with App's rootView-
Controller.
- (void)presentVideoAdView;

// Present DMVideoViewController with developer's controller.
- (void)presentVideoAdViewWithController:(UIViewController
*)controller;
```

【可选】若应用需要使用 User ID 机制来对应每个用户的积分，则可以使用积分视频广告对象的另一个构造方法：

```
// 使用 Publisher ID 和应用当前登陆用户的 User ID（或其它的在应用中唯一标识用户的 ID）初
始化积分墙 ViewController
- (id)initWithPublisherID:(NSString *)publisherID andUserID:(NSString
*)userID;
```

则当前用户生命周期内的激活会记录在这个用户上，直到用户退出并登陆其它用户时，需要消费之前的积分墙实例并重新创建新的实例，带入新的用户名(User ID)。(userid 中不应包含:)

3.5 积分获取与使用

若要在应用中获取和消费积分，只需要简单的几步：

- f. 导入 **DMOfferWallManager.h** 和 **DMOfferWallManagerDelegate.h** 头文件。
- g. 声明一个 **DMOfferWallManager** 的实例。
- h. 实现 **DMOfferWallManagerDelegate**。
- i. 使用您从多盟官网获得的 **PublisherId** 来初始化 **DMVideoViewController**。
- j. 设置 **DMOfferWallManager** 的委派。

下面的代码片段，简要的描述了这个过程：

```
#import "DMOfferWallManager.h"

@interface OfferManageViewController : UIViewController<UITextFieldDelegate> {

    DMOfferWallManager *_offerWallManager;
}
```

```
@implementation OfferManageViewController

- (id)initWithNibName:(NSString *)nibNameOrNil bundle:(NSBundle *)nibBundleOrNil
{
    self = [super initWithNibName:nibNameOrNil bundle:nibBundleOrNil];
    if (self) {

        _offerWallManager = [[DMOfferWallManager alloc] initWith-
PublishId:PUBLISHER_ID userId:nil];
        _offerWallManager.delegate = self;
    }
    return self;
}
```

关于 DMAdView 的释放:

```
- (void)dealloc {  
    // DMOfferWallManager 建议的释放方式:  
    _offerWallManager.delegate = nil;  
    [_offerWallManager release];  
    _offerWallManager = nil;  
    [super dealloc];  
}
```

实现 DMOfferWallManagerDelegate:

您可以通过实现 DMOfferWallManagerDelegate 中定义的方法，来跟踪视频积分墙生命周期中的各个阶段。所有这些方法也都定义在 DMVideoViewController.h 中，如下:

```
#pragma mark Online Usage Methods  
// 请求在线积分检查，成功或失败都会回调 Online Usage Callbacks 中关于 point check 的相应方法。  
- (void)requestOnlinePointCheck;  
// 请求在线消费指定积分，成功或失败都会回调 Online Usage Callbacks 中关于 consume 的相应方法。  
// 请特别注意参数类型为 unsigned int，需要消费的积分为非负值。  
- (void)requestOnlineConsumeWithPoint:(NSUInteger)pointToConsume;
```

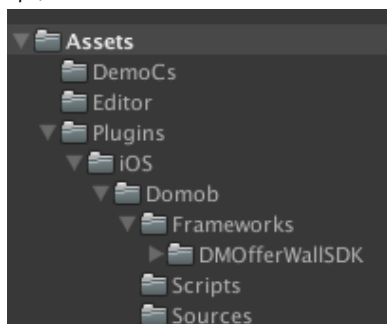
开发者可以获取 Server 端存储的总积分和总已消费积分，通过计算得到剩余可用积分，用来显示在自己的应用中。当用户消费积分时，需要调用 requestOnlineConsumeWithPoint 方法，进行一次在线消费，并可以在相关回调中了解状态。

开发者需要关注 DMOfferWallManagerDelegate 中有关积分的回调方法（检查积分和消费积分的结果回调）来实时更新界面显示的积分。

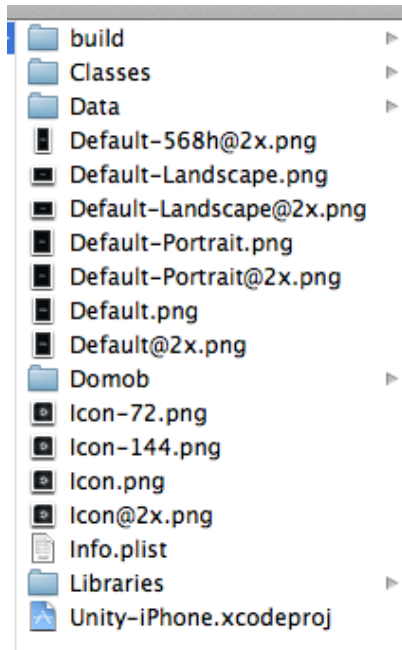
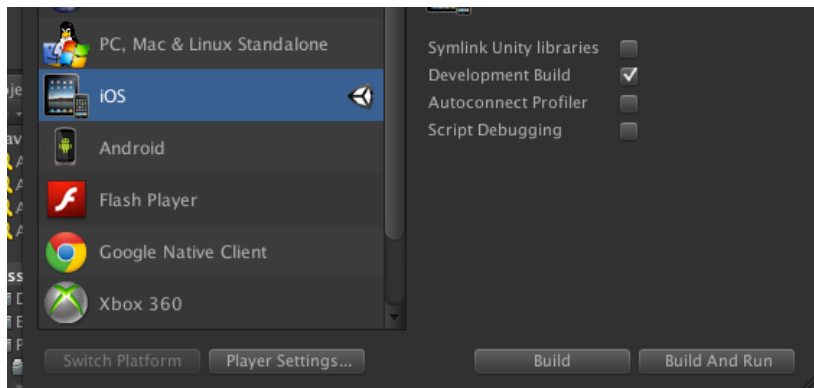
3.6 Unity3D 环境中的使用

当开发者使用 Unity3D 开发游戏，并且需要嵌入多盟 SDK 时，可以采用以下描述的流程进行:

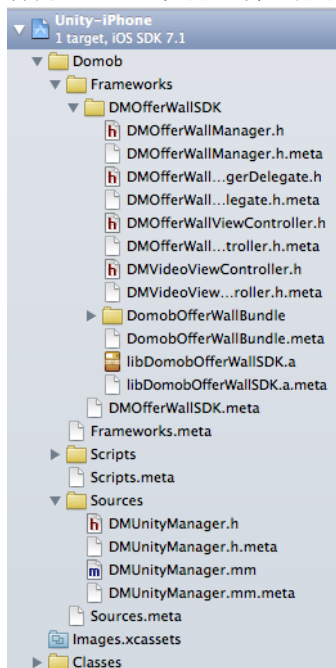
- 1) 将 Assets 文件夹下的目录复制到 Unity3D 工程下对应的目录下。Demo 工程目录结构如下:



- 2) 编写使用 SDK 时需要的业务逻辑代码。示例代码见 Demo 工程中的 DemoCs 目录中的 C# 文件。
- 3) 构建并生成导出为 XCode 项目。



- 4) 打开 XCode 项目，将生成目录中的 **Domob** 文件夹拖入项目中。



- 5) 向项目中继续增加 SDK 所需要的 framework, framework 清单见上面第三部分的内容。
6) Build&Run。

详细的多盟 Unity3D 插件的接口和使用方法，见 DomobUnityDemo 示例。

4. 常见问题

1. 应用还没有提交到 AppStore 时嵌入积分墙进行测试，需要设置 `_OfferWallController.disableStoreKit=YES`；并且在上线前去掉。（见 Sample）

5. 其他

更多接口信息，请参考 SDK 包中的头文件中包含的信息。

更详细的使用方法，请参考发行文件中的 Sample 程序。

如还有疑问，欢迎随时发邮件到 support@domob.cn 获得更多帮助。