

# 蓝莓聚合SDK集成文档(iOS)

(V2.0-20180611)

在您阅读此文档时，我们假定您已经具备了基础的 iOS 应用开发经验，并能够理解相关基础概念。

## 一、联系我们获取最新版本的 LmMobSDK-Demo

使用 CocoaPods集成

(注意：如果有集成了相同的激励视频 SDK，可能会造成重复导入.framework,那么请选择手动导入)

如果你使用 CocoaPods 来管理你 iOS 工程的第三方库，你可以按照如下方法来引入 LmMobSDK。

首先(终端)cd 进入你的项目目录，执行  
\$ vi Podfile  
然后复制下面代码：

```
platform :ios, '8.0'  
use_frameworks!  
target 'XXX(你的工程名字)' do  
  pod 'LmMobSDK', '~> 1.0.3'  
end
```

然后(终端)执行命令开始安装 LmMobSDK  
\$ pod install

## 二、项目环境配置

SDK环境配置请按以下步骤进行：

第一步：

TARGETS > Capabilities > Keychain Sharing > 开关改为 "ON"

第二步：

~~TARGETS > Build Settings > Enable Bitcode 设置为 "NO"~~

第三步：

申请相关权限

广告商 Adcolony 提供的广告 SDK 依赖 EventKit.framework，根据苹果官方文档的说明，自 iOS 10.0 之后需要申请相关的权限否则会导致程序的崩溃。所以需要在 Info.plist 文件中加入如下配置项

```
<key>NSCalendarsUsageDescription</key>
<string>Some ad content may create a calendar event</string>
<key>NSCameraUsageDescription</key>
<string>Some ad content may access camera to take picture.</
string>
<key>NSPhotoLibraryUsageDescription</key>
<string>Some ad content may require access to the photo library.</
string>
<key>NSMotionUsageDescription</key>
<string>Some ad content may require access to accelerometer for
interactive ad experience.</string>
```

### 三、SDK初始化

在 AppDelegate.m 文件//或者游戏入口函数中调用初始化代码

引用 #import "LmMobSDK.h" 头文件

```
- (BOOL)application:(UIApplication *)application
didFinishLaunchingWithOptions:(NSDictionary *)launchOptions {

    // 开发者向SDK方申请获取的APP 的 key
    NSString * appkey = @"eac6500c-33a6-4d8d-afa4-def79935f9c1";
    //请填写实际获取的key
    [LmMobSDK initialize: appkey callback:^(BOOL success,
    NSDictionary * _Nullable result) {

        }};

    //setDebugMode指定是否调试模式，调试模式下会打印log
    [LmMobSDK setDebugMode:YES];

    return YES;
}
```

appkey 是开发者key，需要联系商务获取，并填入，是区分不同开发者收益的唯一标识。

### 四、SDK调视频广告播放

引用 #import "LmMobSDK.h" 头文件,遵守代理

<LmMobSDKPreloadDelegate,LmMobSDKADDelegate,LmMobSDKADRewardDelegate>

#### 1). 判断是否准备好

播放激励视频广告前，请先确认是否可以播放，即视频广告是否已经准备好，有两种方法可以获取这个状态，

## 第一种方式:通过代理回调方式(被动)

第1步：设置好预加载代理，当视频准备好后，SDK 会立即通过代理函数回调：

```
<LmMobSDKPreloadDelegate>
```

第2步：设置预加载代理

```
//设置预加载代理
```

```
[LmMobSDK setPreloadADDelegate:self];
```

第3步：代理回调方法

```
@protocol LmMobSDKPreloadDelegate <NSObject>
```

```
@optional
```

```
//一、初始化回调
```

```
/**
```

```
 * 1、当SDK有广告主的广告视频预加载成功时，会调用此代理。
```

```
 * @param adver  adver isEqualToString: @"LmMobSDK" 才是本SDK预加载成功，且并不代表有视频可以播放了
```

```
 */
```

```
 - (void)LmMobSDK:(NSString * _Nullable)adver  
PreloadSuccess:(NSString * _Nullable)result;
```

```
/**
```

```
 * 2、当SDK预加载发生错误时，会调用此代理。
```

```
 * @param adver  adver isEqualToString: @"LmMobSDK" 才是本SDK预加载失败
```

```
 * @param result 回调SDK初始化失败的原因
```

```
 */
```

```
 - (void)LmMobSDK:(NSString * _Nullable)adver PreloadFailed:(NSString  
* _Nullable)result WithError:(NSError* _Nullable) error
```

```
//3、视频广告就绪回调
```

```
 - (void)LmMobSDKVideoLoaded:(NSString * _Nullable) result
```

```
@end
```

## 第二种方式:调用 isReady 方法判断(主动)

```
//获取当前是否有可播放的视频广告  
// [LmMobSDK isReady];
```

## 2). 播放视频

第一步，在广告已准备好的情况下，在要播放激励视频的地方调用播放方法。

```
/**  
 * 播放激励视频  
 * @param scene 场景-->预留参数,现在传空字符串@""  
 * @param view 在哪个控制器上播放  
 * @param delegate 播放代理  
 */  
  
[LmMobSDK showAD:@"" WithViewController:self delegate:self];
```

## 第二步，设置播放接口回调代理

<LmMobSDKADDelegate>

```
@protocol LmMobSDKADDelegate <NSObject>  
@optional  
//二、播放回调  
// 5、播放成功回调  
- (void)lmMobSDKShowSuccess:(NSString* _Nonnull)result;  
  
// 6、播放失败回调  
- (void)lmMobSDKShowFailed:(NSString* _Nonnull)result  
WithError:(NSError* _Nonnull)error;  
  
// 7、完成播放回调  
- (void)lmMobSDKADComplete:(NSString* _Nonnull)result;  
  
// 8、点击跳转 (App Store) 回调  
- (void)lmMobSDKADClick:(NSString* _Nonnull)result;  
-  
// 9、关闭广告回调  
- (void)lmMobSDKADClose:(NSString* _Nonnull)result;
```

### 第三步，设置奖励接口回调代理

<LmMobSDKPreloadDelegate>

//设置奖励回调代理

[LmMobSDK setADRewardDelegate:self];

@protocol LmMobSDKPreloadDelegate <NSObject>

@optional

//三、奖励回调

// 10、奖励广告条件达成回调

- (void)lmMobSDKADAwardSuccess:(NSString\* \_Nonnull)result;

// 11、奖励广告条件未达成回调

- (void)lmMobSDKADAwardFailed:(NSString\* \_Nonnull)result  
WithError:(NSError\* \_Nonnull)error;