



# **fluct 広告配信 SDK 導入仕様書 for iOS**

## 改版履歴

Ver	日付	変更内容
1.0.0	2011/09/20	新規リリース
1.1.0	2012/01/04	デモグラ機能追加、ブラウザ起動コンバージョン通知対応
1.1.1	2012/01/27	armv6 対応
1.1.2	2012/03/13	メモリリーク対応
1.1.3	2012/03/29	コンバージョン計測用 UDID 処理削除
1.2.0	2012/05/11	コンバージョン計測用 UUID 対応
1.3.0	2012/07/20	広告表示高速化対応
1.4.0	2012/09/28	armv7s 対応 デフォルト View サイズ変更(300x50)
1.4.1	2013/03/01	広告表示効率改善
1.4.2	2013/03/05	AdNetwork 向け対応
1.4.3	2013/05/17	他 SDK との衝突回避対応
1.4.4	2013/05/31	Ver1.4.3 の armv7s 漏れ対応
1.5.0	2013/09/11	広告リフレッシュ時のアニメーション対応
2.0.0	2013/11/26	インタースティシャル広告対応 クラス名変更(ZucksAdnet→FluctSDK)
3.0.0	2014/06/26	arm64 対応 IDFA 対応
3.0.2	2014/10/22	Xcode6 ビルド時のインタースティシャル広告向き問題対応
4.0.0	2015/03/20	動画広告対応 バナー広告コールバック追加
4.0.1	2015/04/17	Import 対象ファイル変更
4.1.0	2015/05/19	動画広告の改善
4.1.1	2015/05/28	動画広告の仕様変更対応
4.2.0	2015/07/01	コンバージョン計測機能削除
4.2.1	2015/07/22	バナー広告の View 再追加時に、広告が表示されない不具合対応 動画広告の特定条件下における不具合対応
4.3.0	2015/11/02	ATS(App Transport Security)対応
4.3.1	2016/01/13	CocoaPods 対応 フレームワーク化

## 1. 動作開発環境

- 対象 OS  
iOS6～

### ■ パッケージ内容

FluctSDK/		SDK ディレクトリ
	FluctSDK.framework	FluctSDK 本体
	GSMMovieResources.bundle	リソースファイル
fluct 広告配信 SDK 導入仕様書 (iOS).pdf		
LICENSE		SDK のライセンス
README.md		SDK 利用の README
SampleApp/		広告表示サンプルプロジェクトディレクトリ

### ■ 依存フレームワーク

- libxml2.tbd(Xcode6 以前では libxml2.dylib)
- SystemConfiguration.framework
- AdSupport.framework
- AVFoundation.framework
- MediaPlayer.framework
- CFNetwork.framework
- CoreMedia.framework
- CoreTelephony.framework
- Social.framework
- StoreKit.framework

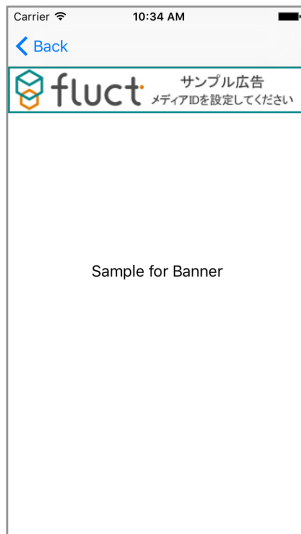
## 2. メディア ID について

「メディア ID」は弊社システムでアプリを識別する ID となっております。  
**貴社アプリのメディア ID は弊社担当営業にお問い合わせください。**

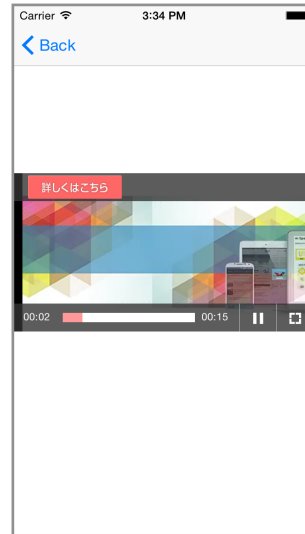
本ドキュメントではテスト用メディア ID「0000000108」を使用しております。

## 3. バナー広告について

Web で一般的なバナー型の広告を表示します。  
 標準サイズは 320 x 50 (pt)です。



動画広告(インフィード)にも対応します。  
 動画サイズは 16:9 で枠に合わせて最大化されます。  
 ※詳細は弊社担当営業にお問い合わせください。



## 4. インタースティシャル広告について

アプリケーションの画面全体を覆うように表示する  
 広告です。



動画広告(全画面)にも対応します。  
 ※詳細は弊社担当営業にお問い合わせください。



## SDK のプロジェクトへの導入方法

### ■ CocoaPods を利用して追加する場合

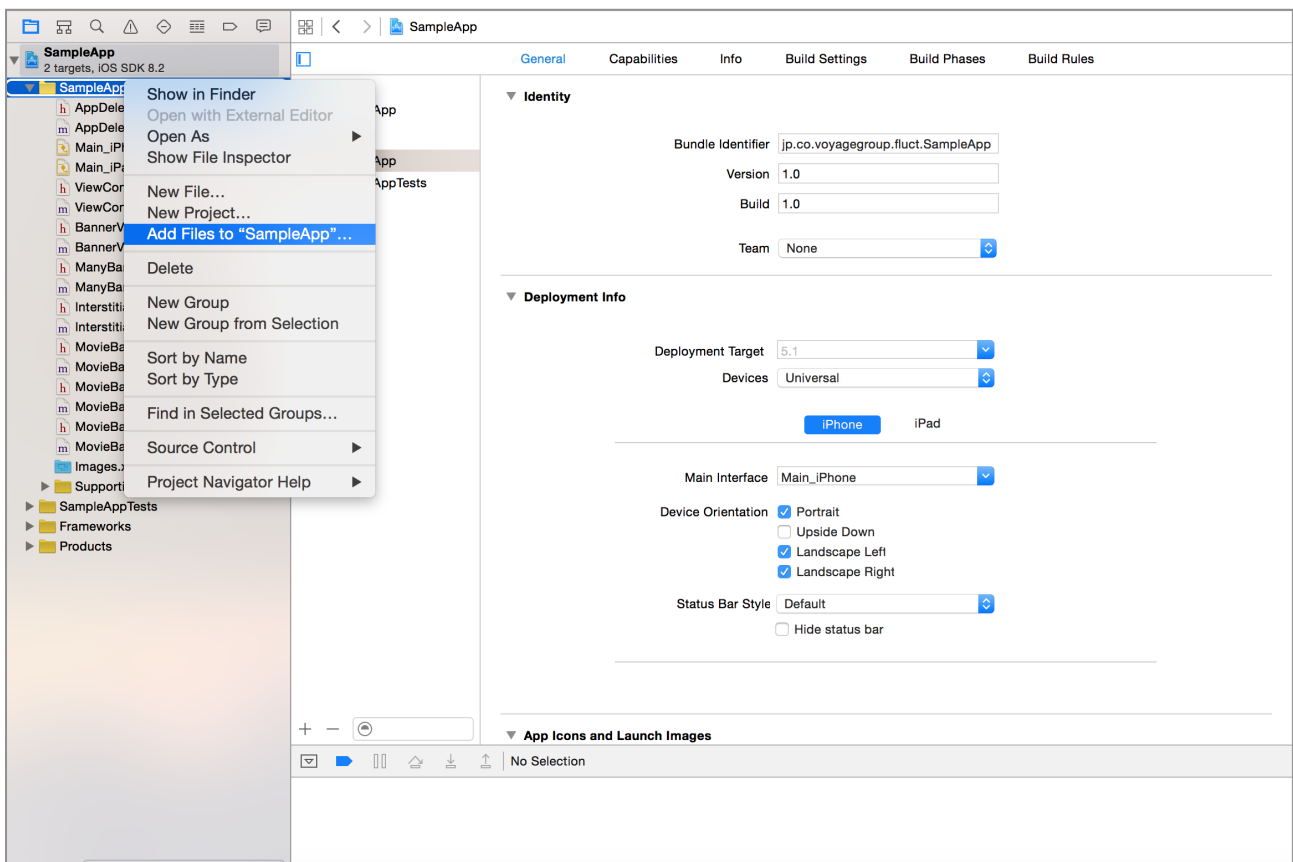
1. Podfile のアプリケーションのターゲットに対して pod 'FluctSDK' と追加してください。
2. コマンドラインで pod install を実行してください。
3. CocoaPods によって作られた xcworkspace ファイルを開いてください。

### ■ 手動で追加する場合

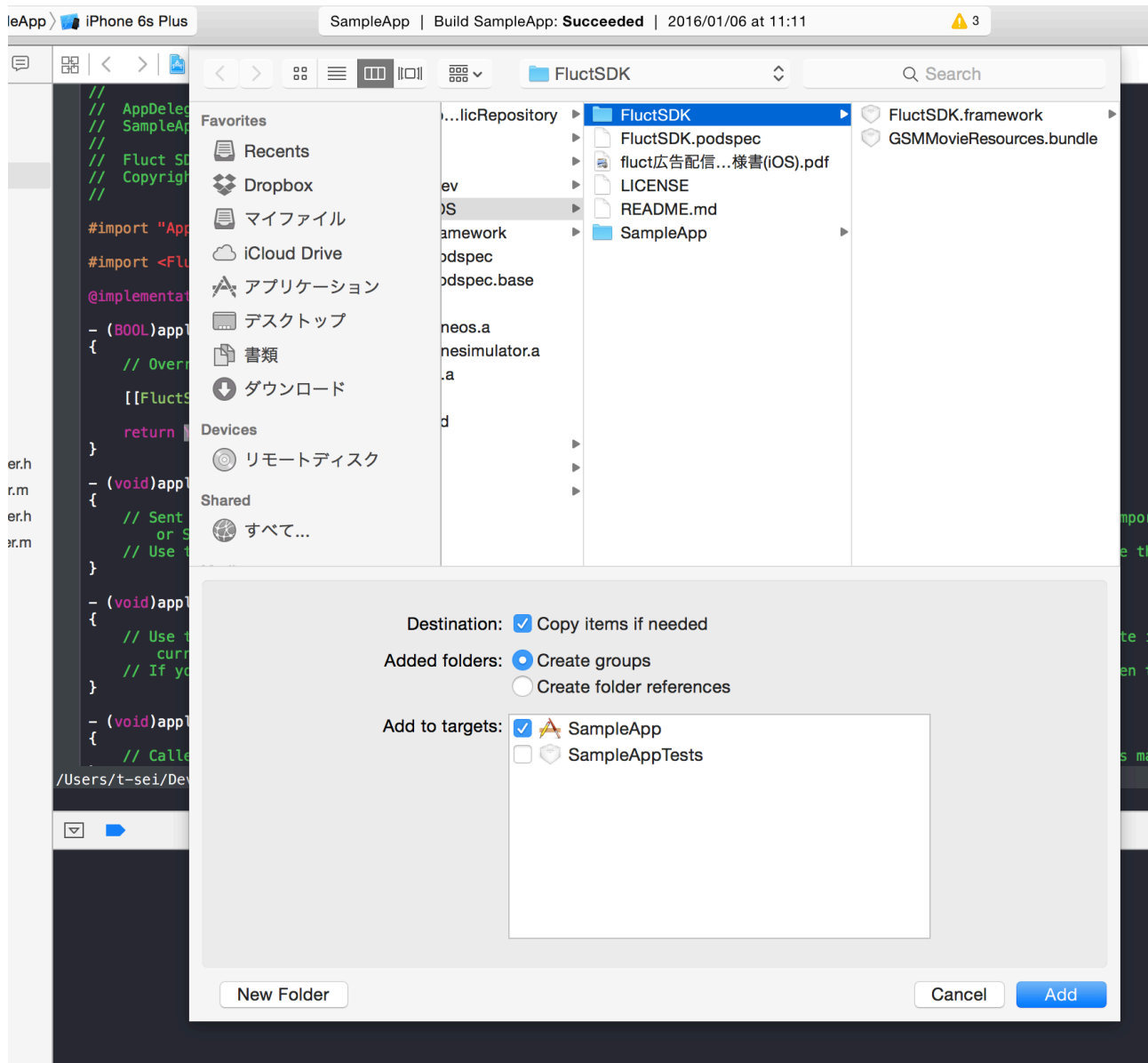
#### 1. SDK ファイルの追加

FluctSDK-iOS リポジトリ(<https://github.com/voyagegroup/FluctSDK-iOS>)内の FluctSDK フォルダ配下のファイルを全て対象のプロジェクトに追加してください。

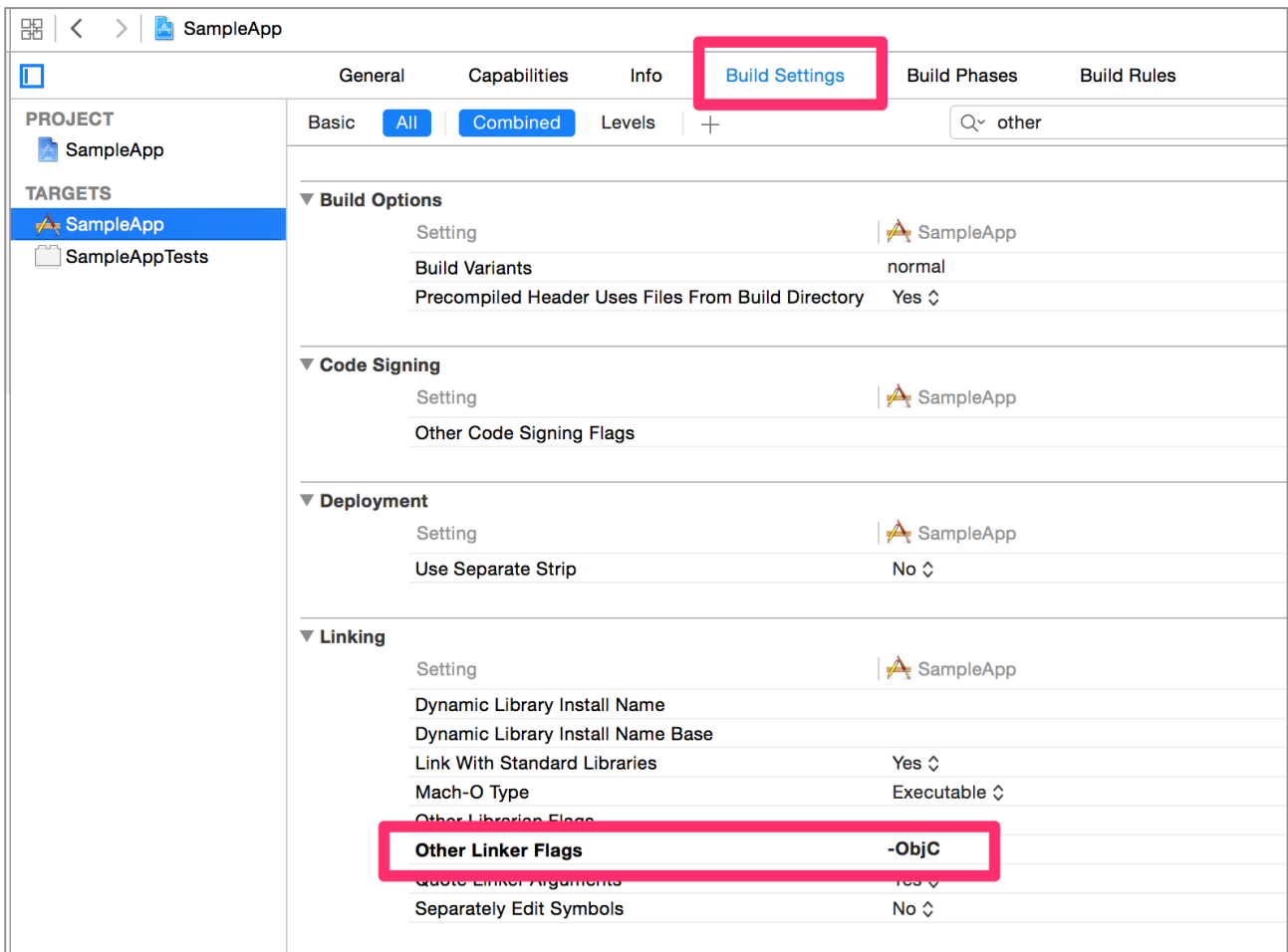
- (1) SDK ファイル一式を任意のディレクトリに配置してください。導入するプロジェクトで参照します。
- (2) SDK ファイル一式を利用するように Xcode を設定してください。  
プロジェクト内の任意のグループを右クリックし、ポップアップメニューより、「Add Files to ...」を選択し、ファイル選択ダイアログを表示させます。



- (3) ファイル選択ダイアログにて、SDK ファイル一式が入った FluctSDK フォルダを選択し、Add ボタンをクリックします。



- (4) プロジェクトを選択し、広告を導入する TARGETS を選択。  
Build Settings の OtherLinkerFlags に[-ObjC]を設定します。



The screenshot shows the Xcode interface for the 'SampleApp' project. The 'Build Settings' tab is selected and highlighted with a red box. In the left sidebar, the 'SampleApp' target is selected. The main panel displays various build settings categorized into Build Options, Code Signing, Deployment, and Linking. The 'Other Linker Flags' setting under the Linking category is highlighted with a red box and set to '-ObjC'.

Category	Setting	Value
Build Options	Setting	SampleApp
	Build Variants	normal
	Precompiled Header Uses Files From Build Directory	Yes
Code Signing	Setting	SampleApp
	Other Code Signing Flags	
Deployment	Setting	SampleApp
	Use Separate Strip	No
Linking	Setting	SampleApp
	Dynamic Library Install Name	
	Dynamic Library Install Name Base	
	Link With Standard Libraries	Yes
	Mach-O Type	Executable
	Other Linker Flags	-ObjC
	Separately Edit Symbols	No

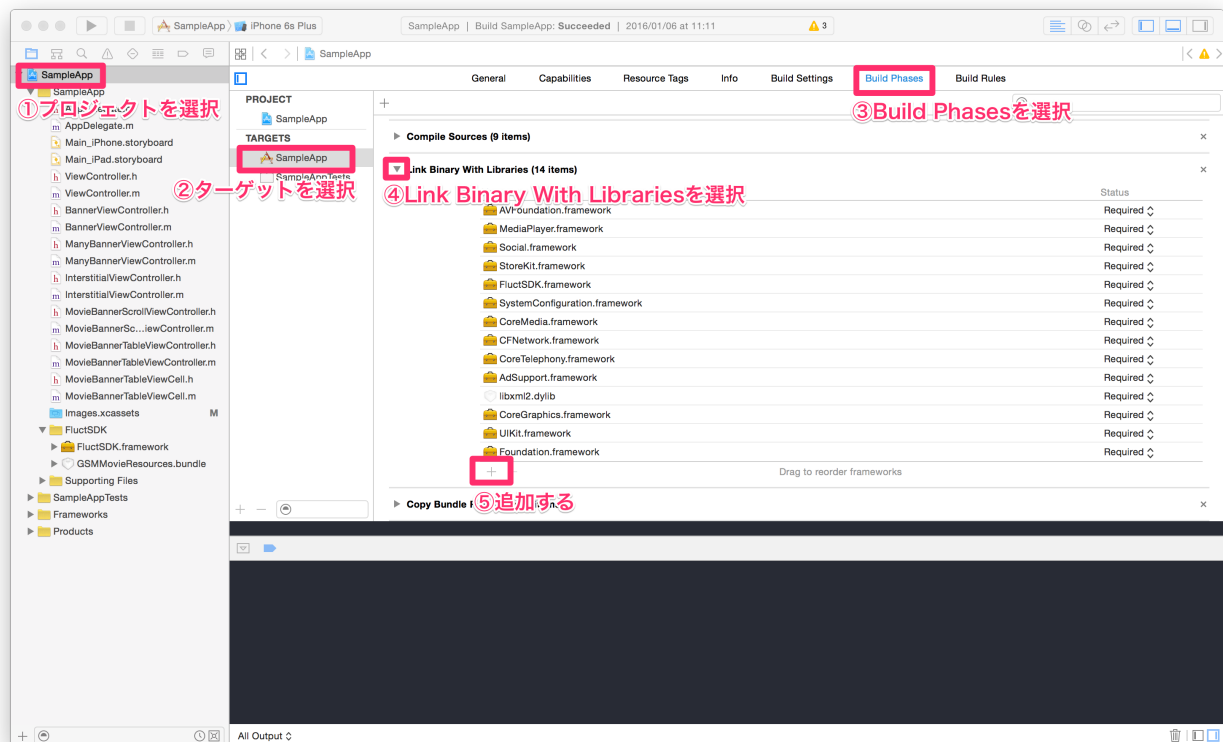
## 2. フレームワークの追加

以下の依存するフレームワークが組み込まれていない場合プロジェクトに追加してください。

- \* libxml2.tbd(Xcode6 以前では libxml2.dylib)
- \* SystemConfiguration.framework
- \* AdSupport.framework
- \* AVFoundation.framework
- \* MediaPlayer.framework
- \* CFNetwork.framework
- \* CoreMedia.framework
- \* CoreTelephony.framework
- \* Social.framework
- \* StoreKit.framework

以下の操作を行い、Framework 選択ダイアログを表示させます。

1. プロジェクトを選択する。
2. ターゲットを選択する。
3. Build Phases を選択する
4. Link Binary With Libraries ラベルの左の矢印を開く。
5. Link Binary With Libraries 内の「+」をクリックして必要な Framework を追加します。





## 広告の実装

### 1. 共通メディア ID の設定

全てのバナー広告、インタースティシャル広告でデフォルトで使用するメディア ID を設定します。通常、アプリケーション起動時に一度設定します。

貴社アプリのメディア ID は弊社担当営業にお問い合わせください。

サンプルコード

```
#import "AppDelegate.h"

#import <FluctSDK/FluctSDK.h> // (1.)

@implementation AppDelegate

- (BOOL)application:(UIApplication *)application didFinishLaunchingWithOptions:(NSDictionary *)launchOptions
{
    // Override point for customization after application launch.

    // (2.) メディア ID の設定
    [[FluctSDK sharedInstance] setBannerConfiguration:@"00000000108"];
    return YES;
}
```

1. <FluctSDK/FluctSDK.h> をインポートします。

2. - [[FluctSDK sharedInstance] setBannerConfiguration:] を使用しメディア ID を設定します。

## 2. バナー広告表示

バナー型の広告を表示します。

サンプルコード

```
#import "ViewController.h"

#import <FluctSDK/FluctSDK.h> // (1.)

@implementation ViewController

- (void)viewDidLoad
{
    [super viewDidLoad];
    FluctBannerView *bannerView = [[FluctBannerView alloc] init]; // (2.)
    [self.view addSubview:bannerView]; // (3.)
}
```

1. <FluctSDK/FluctSDK.h> をインポートします。
2. FluctBannerView を生成します。
3. self.view に追加します。

※ FluctBannerView の デフォルトの frame は {0.0, 0.0, 320.0, 50.0} です。必要に応じて変更してください。

frame サイズ(広告サイズ) 変更サンプルコード

```
FluctBannerView *bannerView = [[FluctBannerView alloc] initWithFrame:CGRectMake(90, 200,
300, 250)];
[self.view addSubview:bannerView];
[bannerView addSubview:bannerView];
```

```
#import "ViewController.h"

#import <FluctSDK/FluctSDK.h>

@interface ViewController () <FluctBannerViewDelegate> // (1.)

@end

@implementation ViewController

- (void)viewDidLoad
{
    [super viewDidLoad];
    FluctBannerView *bannerView = [[FluctBannerView alloc] init];
    bannerView.delegate = self; // (2.)
    [self.view addSubview:bannerView];
}

- (void)fluctBannerView:(FluctBannerView *)bannerView callbackValue:(NSInteger)callbackValue {
    // (3.)
    NSLog(@"%d", (int)callbackValue);
}
```

バナー広告の各状態のコールバックを受け取ることが可能です。(任意)

1. コールバックを受け取るため FluctBannerViewDelegate を採用します。
2. delegate を設定します。
3. - (void)fluctBannerView:(FluctBannerView \*)bannerView callbackValue:(NSInteger)callbackValue が呼ばれます。引数 callbackValue は FluctBannerViewCallbackType を参照してください。

バナー広告 コールバック (FluctBannerViewCallbackType)

バナー広告の表示状態を通知します。通知される状態は下記の通りです。

- 0: FluctBannerLoad  
広告ロードの際に通知されます。
- 1: FluctBannerTap  
広告がタップされた際に通知されます。
- 2: FluctBannerOffline  
広告表示の際に圏外状態の際に通知されます。
- 3: FluctBannerMediaIdError  
設定されている FLUCT\_MEDIA\_ID が不正な際に通知されます。
- 4: FluctBannerNoConfig  
広告情報が取得できなかった際に通知されます。  
設定している FLUCT\_MEDIA\_ID を再度ご確認ください。
- 5: FluctBannerGetConfigError  
広告設定情報が取得できなかった際に通知されます。  
設定している FLUCT\_MEDIA\_ID を再度ご確認ください。
- 100: FluctBannerOtherError  
上記以外のエラーの際に通知されます。

### 3. 複数バナー表示

1つの画面内に複数のバナー型広告を表示することが可能です。  
必要な数の FluctBannerView を生成し self.view に追加します。各々の広告の位置は -[FluctBannerView setFrame:] で適宜変更してください。

### 4. 個別メディア ID の設定

各バナーには共通メディア ID とは異なるメディア ID を設定することが可能です。異なるサイズのバナー型広告を使用したい場合等に設定します。貴社アプリのメディア ID は弊社担当営業にお問い合わせください。

サンプルコード

```
#import "ViewController.h"

#import <FluctSDK/FluctSDK.h>

@interface ViewController ()

@end

@implementation ViewController

- (void)viewDidLoad
{
    [super viewDidLoad];
    // Do any additional setup after loading the view, typically from a nib.

    FluctBannerView *bannerView = [[FluctBannerView alloc] init];
    [bannerView setMediaID:@"00000000108"]; // (1.)
    [self.view addSubview:bannerView];
}
```

1. -[FluctBannerView setMediaID:] を使用しメディア ID を設定します。

## 5. インターstitial広告表示

インターstitial広告を表示します。

サンプルコード

```
#import "ViewController.h"

#import <FluctSDK/FluctSDK.h> // (1.)

@interface ViewController ()
@property (nonatomic, strong, readonly) FluctInterstitialView *interstitialView; // (2.)
@end

@implementation ViewController

- (IBAction)showInterstitial:(id)sender{
    if (!self.interstitialView) {
        self.interstitialView = [[FluctInterstitialView alloc] init]; // (3.)
    }
    [self.interstitialView showInterstitialAd]; // (4.)
}
```

1. FluctInterstitialView.h をインポートします。
2. FluctInterstitialView を保持するプロパティを追加します。
3. FluctInterstitialView を生成します。
4. -[FluctInterstitialView showInterstitialAd] を呼び出しインターstitial広告を表示します。弊社設定で表示率を設定することができます。表示率に関しては弊社担当営業にお問い合わせください。

インタースティシャル広告の各状態のコールバックを受け取ることが可能です。

```
#import "ViewController.h"

#import <FluctSDK/FluctSDK.h>

@interface ViewController () <FluctInterstitialViewDelegate> // (1.)
@property (nonatomic, strong, readonly) FluctInterstitialView *interstitialView;
@end

@implementation ViewController

- (IBAction)showInterstitial:(id)sender{
    if (!self.interstitialView) {
        self.interstitialView = [[FluctInterstitialView alloc] init];
        self.interstitialView.delegate = self; // (2.)
    }
    [self.interstitialView showInterstitialAd];
}

- (void)fluctInterstitialView:(FluctInterstitialView *)interstitialView
    callbackValue:(NSInteger)callbackValue
{
    // (3.)
    NSLog(@"%ld", (long)callbackValue);
}
```

1. コールバックを受け取るため `FluctInterstitialViewDelegate` を採用します。
2. `delegate` を設定します。
3. `-[FluctInterstitialViewDelegate fluctInterstitialView:callbackValue:]` が呼ばれます。引数 `callbackValue` は `FluctInterstitialViewCallbackType` を参照してください。

インタースティシャル広告 コールバック(FluctInterstitialViewCallbackType)  
インタースティシャル広告の表示状態を通知します。通知される状態は下記の通りです。

- 0: FluctInterstitialShow  
広告表示がされた際に通知されます。
- 1: FluctInterstitialTap  
広告がタップされた際に通知されます。  
なお、広告がタップされた際はインタースティシャル広告は閉じられます
- 2: FluctInterstitialClose  
広告が閉じられた際に通知されます。
- 3: FluctInterstitialCancel  
広告表示が表示率に基づき表示されなかった際に通知されます。  
表示率に関しては、弊社営業まで問い合わせください。
- 4: FluctInterstitialOffline  
広告表示の際に圏外状態の際に通知されます。
- 5: FluctInterstitialMediaIDError  
設定されている FLUCT\_MEDIA\_ID が不正な際に通知されます。
- 6: FluctInterstitialNoConfig  
FLUCT\_MEDIA\_ID に設定されてない際に通知されます。
- 7: FluctInterstitialSizeError  
広告サイズが表示する端末サイズを超えた際に通知されます。
- 8: FluctInterstitialGetConfigError  
広告情報が取得できなかった際に通知されます。  
設定している FLUCT\_MEDIA\_ID を再度ご確認ください。
- 100: FluctInterstitialOtherError  
上記以外のエラーの際に通知されます。  
広告表示中に、同一インスタンスから広告表示要求が呼び出された際も通知されます。

インタースティシャル広告では背景色を指定することが可能です。

```
- (IBAction)showInterstitial:(id)sender{
    if (!self.interstitialView) {
        self.interstitialView = [[FluctInterstitialView alloc] init];
    }
    [self.interstitialView showInterstitialAdWithHexColor:@"#0000FF"]; // (1.)
}
```

1. -[FluctInterstitialView showInterstitialAdWithHexColor:] メソッドを使用してインタースティシャル広告を表示します。引数は #RRGGBB 形式の文字列で指定してください。

通常インタースティシャル広告はユーザー操作により非表示になりますが、明示的に非表示にすることも可能です。

```
- (void)willRotateToInterfaceOrientation:(UIInterfaceOrientation)toInterfaceOrientation
duration:(NSTimeInterval)duration
{
    [self.interstitialView dismissInterstitialAd]; // (1.)
    self.interstitialView = nil;
}
```

1. 任意のタイミングで -[FluctInterstitialView dismissInterstitialAd] を呼び出しインタースティシャル広告を非表示にします。上記サンプルでは画面の回転時に非表示にしています。



## 6. 動画広告表示

※ 動画広告の詳細については弊社担当営業にお問い合わせください。

動画広告を表示します。

バナー、インタースティシャル共に表示が可能です。

基本的な導入方法は通常のバナー広告、インタースティシャル広告と同様ですので

「4.バナー広告表示」、「7.インタースティシャル広告表示」を参照ください。

バナー広告の場合は、通常のバナー広告の導入手順に加えて、下記のように rootViewController を設定してください。

また、UIScrollView や UITableView 等のスクロール可能な画面に広告を配置している場合、広告がユーザーに見えている時のみ再生されるようにするために以下のように UIScrollView の Delegate を実装してください。

※ rootViewController は現在表示中の UIWindow の rootViewController の値を設定してください。

サンプルコード

```
- (void)viewDidLoad
{
    [super viewDidLoad];
    self.bannerView = [[FluctBannerView alloc] init];
    self.bannerView.delegate = self;
    [self.view addSubview:self.bannerView];
    UIViewController *rc = [UIApplication sharedApplication].keyWindow.rootViewController;
    [self.bannerView setRootViewController:rc];
}

- (void) scrollViewDidScroll:(UIScrollView *)scrollView
{
    if (self.bannerView)
        [self.bannerView scrollViewDidScroll];
}
```

任意のタイミングで動画の再生/一時停止も可能です。

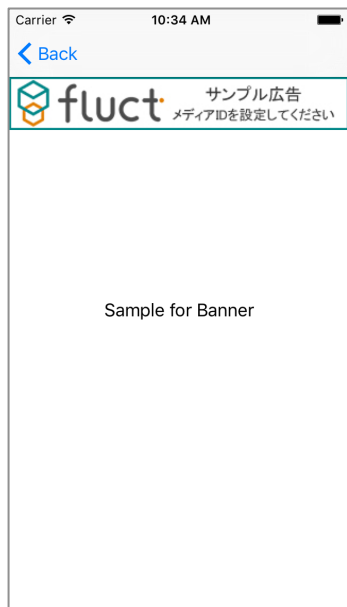
```
// 動画の再生
[bannerView playMovie];

// 動画の停止
[bannerView pauseMovie];
```

※全体のコードはサンプルアプリケーションをご確認ください。

## サンプルアプリケーションについて

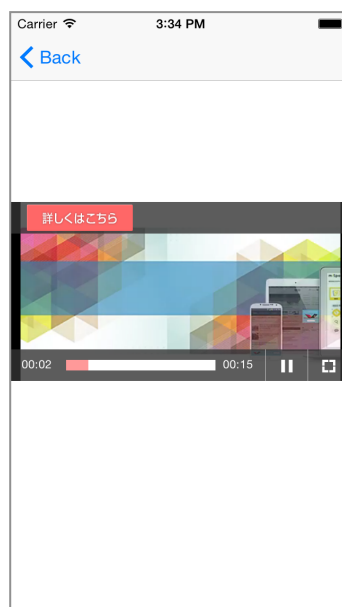
SampleApp フォルダ内のプロジェクトは、SDK が組み込まれた広告表示のサンプルアプリとなっております。導入の際にあわせてご参考して頂きますようお願い致します。



バナー広告表示画面



インタースティシャル広告表示画面



動画広告表示画面

## サンプルアプリ実行画面

## 取得情報について

FluctSDK では下記情報を取得し、アプリ利用者に適切な広告を表示する目的で使用しています。

	取得情報	備考
1	OS のメジャーバージョン	OS バージョン 6.1.2 の場合、「6」
2	IDFA (Identification For Advertisers)	ユーザーが IDFA の使用を制限している場合は、取得及び広告サーバへの送信は行いません
3	キャリア情報	mobileCountryCode-mobileNetworkCode 例 : 440-20
4	プラットフォーム情報	例 : iPhone5,2