

# i-mobile for SP アプリ向け広告表示SDK iOS版 設定資料



SDK バージョン 1.3.4

2012年08月版

# 目次

1. 概要
2. アップデートする際の注意点
  - 1.Ver1.2以前からアップデートする際の注意点
  - 2.Ver1.3.2以前からアップデートする際の注意点
3. SDK仕様
4. 管理画面の設定
  - 1.アプリの登録
  - 2.アプリのカテゴリ登録
  - 3.広告スポットの登録
  - 4.アプリ設定の取得
5. アプリの設定
  - 1.XcodeによるSDKの設定
  - 2.コードによる広告の表示方法
  - 3.Interface Builderによる広告の表示方法
6. 利用上の注意
7. トラブルシューティング
8. その他

# 1. 概要

- はじめに

この資料はiPhone/iPadアプリに広告を表示する為のSDKの設定方法を記載した技術資料です。

- 対象となるサービス



i-mobile for SP web



i-mobile for PC



i-mobile 携帯版



- 対象となる読者

iPhone/ iPad アプリ開発者

## 2.1. Ver 1.2 以前からアップデートする際の注意点

- Ver 1.2 以前からアップデートする場合

- Interface Builderを利用している場合、クラス名の指定の変更が必要です。

i-mobile SDKはVersion 1.3から広告表示ビューのクラス名が変更（IMAdView -> IMobileAdView）されてます。  
このためInterface Builderを利用している場合はCustom Classの指定を変更する必要があります。  
変更方法は、「5.3. Interface Builderによる広告の表示方法 1.アプリに広告表示ビューを配置する」の  
④～⑤を参照ください。

コードによる広告表示を行っている場合、いままでの名称（IMAdView）が利用可能です。

旧クラス名称(Ver1.2以前)	新クラス名称(Ver1.3以降)
IMAdView	IMobileAdView



## 2.2. Ver 1.3.2 以前からアップデートする際の注意点

- Ver 1.3.2 以前からアップデートする場合
  - Automatic Reference Counting(ARC)に標準対応しました。

i-mobile SDK はVer 1.3.3にて外部ライブラリ (ASIHTTPRequest、JSONKit)をフレームワーク化し、外部ライブラリに対してARCのための追加設定が不要になりました。

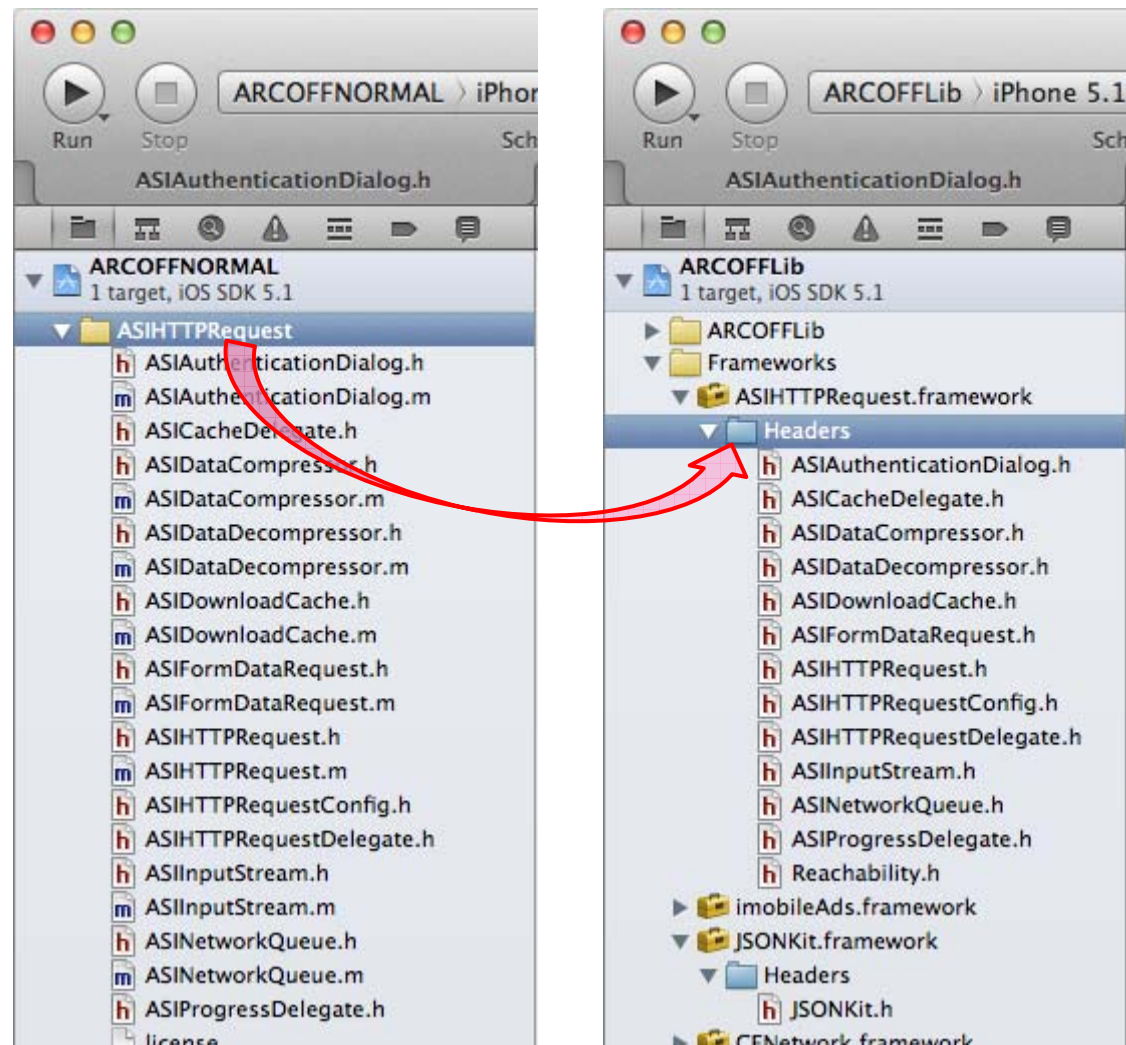
1.3.2以前に配布していた外部ライブラリのソース版と機能の差は無い為、

ARCを使用せず外部ライブラリを  
フレームワーク版に変更されない場合は

「imobileAds.framework」を上書きし、外部ライブラリのソースを上書きすることでアップデート可能です。

外部ライブラリをフレームワーク版に変更される場合、プロジェクトからASIHTTPRequest、およびJSONKitライブラリのヘッダとコードを削除した上で、外部ライブラリのフレームワーク版を追加してください。

また「Other Linker Flags」に  
"-ObjC"フラグを設定する必要があります。  
設定方法は「5. アプリの設定 - 1. Xcodeに  
よるSDKの設定 6」を参照ください。



## 3. SDK仕様

- 対応OS

iOS version 4以降

(iOS version 3以下については、動作保証外です。)

- テスト済み端末一覧

現在、以下の端末についてサポートしています。今後、発売される機種については随時サポートしていきます。

機種名	発売時期
iPhone3G	2008年7月
iPhone3GS	2009年6月
iPhone4	2010年6月
iPhone4S	2011年10月
iPod Touch 第2世代	2008年9月
iPod Touch 第3世代	2010年9月
iPod Touch 第4世代	2010年10月
iPad (第1世代)	2010年5月
iPad2	2011年4月
iPad (第3世代)	2012年3月

- 開発環境

この資料では「Xcode 4.3.2以降」を想定した設定方法について記載します。

## 4. 管理画面の設定 - 1. アプリの登録

SDKを利用するにあたり、まずWeb上に公開されている管理画面にログインします。  
その後、以下の一連の設定を行います。※1

### 4.1. アプリの登録（※2）

- ① [サイト／アプリ管理]タブをクリックします。
- ② [新規iPhoneアプリ]ボタンをクリックします。
- ③ アプリの情報を入力します。  
[名称]、[App Store URL](※3)、**[パッケージ名](※4)**を入力します。
- ④ [新規登録]ボタンをクリックします。
- ⑤ アプリが登録されました。

The screenshot displays the i-mobile management interface with five numbered steps indicating the app registration process:

- Step 1:** The 'サイト／アプリ管理' (Site/App Management) tab is selected in the top navigation bar.
- Step 2:** The '新規iPhoneアプリ' (New iPhone App) button is highlighted in the 'サイト／アプリ管理' section.
- Step 3:** The 'サイト／アプリ登録' (Site/App Registration) form is shown. Fields for '名称' (Name), 'プラットフォーム' (Platform) (set to AP), 'App Store URL', and 'パッケージ名' (Package Name) are visible. The '自社広告' (Company Ad) section is also present.
- Step 4:** The '新規登録' (New Registration) button is highlighted at the bottom of the registration form.
- Step 5:** The 'サイト／アプリ管理' section shows a table of registered apps. The first row, 'Your App Name', is highlighted, showing its platform as 'AP' and URL as 'http://itunes.apple.com/jp/app/id000000000'.

※1 UIは現時点のもので、変更される場合がありますので、その際は画面内のヘルプ等を参照の上、操作を行ってください。

※2 アプリがi-mobileに承認されるまでは実際の配信は行われません。

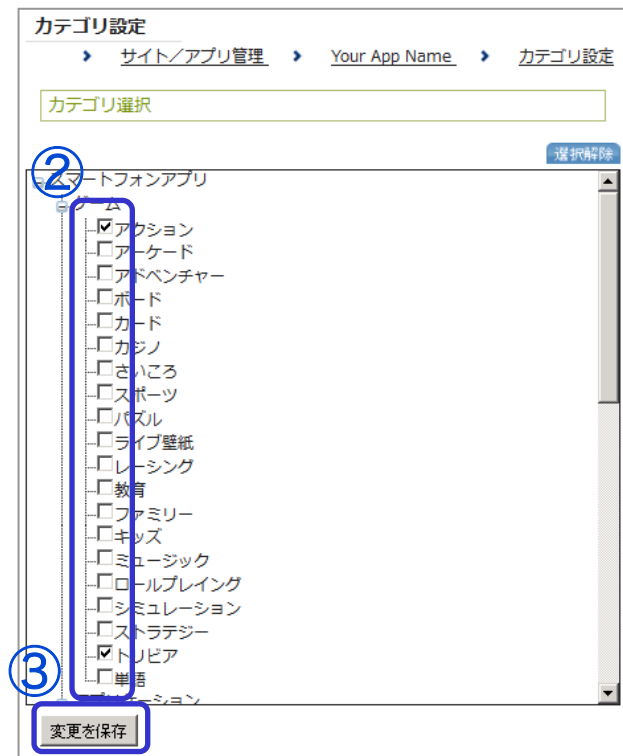
※3 [App Store URL]には、アプリをApp Storeにて検索した結果のURLを入力します。App Storeに登録していない場合、会社のURL等を入力します。

※4 [パッケージ名]には、APP Storeに登録する際の"Bundle Identifier"を入力します。**この後に説明するアプリの設定にて必要となります。**

## 4. 管理画面の設定 - 2. アプリのカテゴリ登録

### 4.2. アプリのカテゴリ登録

- ① 登録済みアプリの[カテゴリ]リンクをクリックします。
- ② アプリのカテゴリを少なくとも1つ選択します。
- ③ [変更を保存]ボタンをクリックします





## 4. 管理画面の設定 - 3. 広告スポットの登録

### 4.3. 広告スポットの登録 (※1)

- ① 登録済みアプリの[広告スポット]リンクをクリックします。
- ② [新規スポット登録]ボタンをクリックします。
- ③ 広告スポット（アプリ内に配信する枠）を入力します。
- ④ [広告スポット名]、[広告スポットサイズ] を入力します。
- ⑤ [新規登録]ボタンをクリックします。
- ⑥ 広告スポットが登録されました。

The screenshot shows the 'Site/App Management' page. Step 1 points to the 'New Ad Spot' button in the top right. Step 2 points to the 'New Ad Spot' button in the 'Ad Spot Management' section. Step 3 points to the 'Your App Name' breadcrumb. Step 4 points to the 'New Registration' button. Step 5 points to the 'New Ad Spot' button in the 'Ad Spot Management' section. The form fields for 'Ad Spot Name' and 'Ad Spot Size' are highlighted with a blue box.

**サイト/アプリ管理**

プラットフォーム: 全て 全て

検索

停止 再開 削除 ※『削除』をされますとデータを復元できませんので、ご注意ください。

新規iOSアプリ 新規SPアプリ 新規Androidアプリ 新規Androidアプリ

名称	プラットフォーム	URL	操作
Your App Name	Android	http://itunes.apple.com/jp/app/id000000000	広告スポット フィルタ レポート

**広告スポット管理**

サイト/アプリ管理 > Your App Name > 広告スポット管理

新規広告スポット

新規広告スポットから広告スポットを登録してください。

1.ご自身のアプリに貼りたい広告のサイズごとに右上にある「新規広告スポット」のボタンから広告スポットを追加します。

2.次に「アプリ設定取得」のボタンから設定を取得し、それをご自身のアプリ導入してください。

3.きちんと広告が表示されたら設定は成功です。

**広告スポット登録**

サイト管理 > Your App Name > 広告スポット管理 > 広告スポット登録

広告スポット名 \* [?]:

広告スポットサイズ (単位: ピクセル) \*

表示方式: インライン

新規登録

**広告スポット管理**

サイト管理 > Your App Name > 広告スポット管理

停止 再開 削除

新規広告スポット

※『削除』をされますとデータを復元できませんので、ご注意ください。

広告スポット	広告スポットサイズ (単位: ピクセル)	広告表示方式	広告タグ	表示広告種別	表示
メイン画面	スマートフォンバナー	インライン	アプリ設定取得	スマートフォン	レポート

※1 1つのアプリ内に複数のスポットを登録することが可能です。  
1つの画面内には1つの広告スポットのみ有効です。(iPad等の場合は別途ご相談ください。)  
画面ごとにスポットを用意した場合、アプリのそれぞれの画面の成果が別々に確認できます。

## 4. 管理画面の設定 - 4. アプリの設定取得

### 4.4. アプリの設定取得

- ① [広告スポット管理]画面の一覧から[アプリ設定取得]ボタンをクリックします。
- ② アプリの設定値をメモします。  
パブリッシャーID、メディアID、スポットIDをメモします。  
**※ この後に説明するアプリの設定にて必要となります。**

以上で、管理画面の設定は終了です。



# 5. アプリの設定 - 1. XcodeによるSDKの設定1

以下の一連の作業により、広告の表示が可能となります。

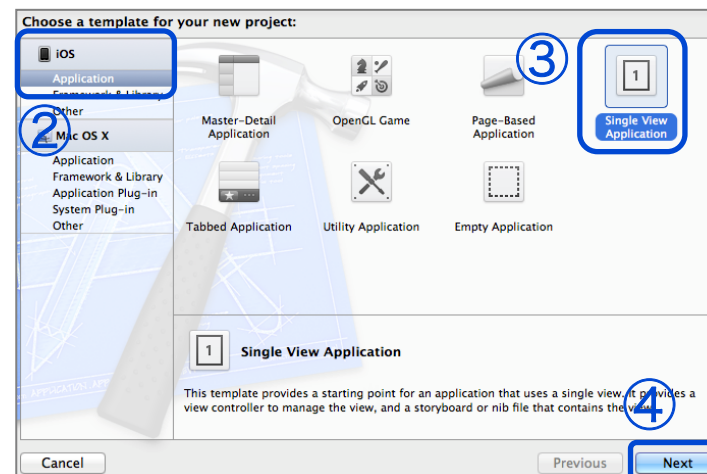
## 5.1. XcodeによるSDKの設定

新規に「Single View Application」プロジェクトを作成した場合を例に説明します。

### 1) プロジェクトの新規作成

「iOSAdSample」というプロジェクトを新規作成します。

- ① Xcodeを起動し、「Create a new Xcode project」をクリックします。
- ② 「iOS Application」を選択します。
- ③ 「Single View Application」を選択します。
- ④ 「Next」をクリックします。



次ページ

## 5. アプリの設定 - 1. XcodeによるSDKの設定1

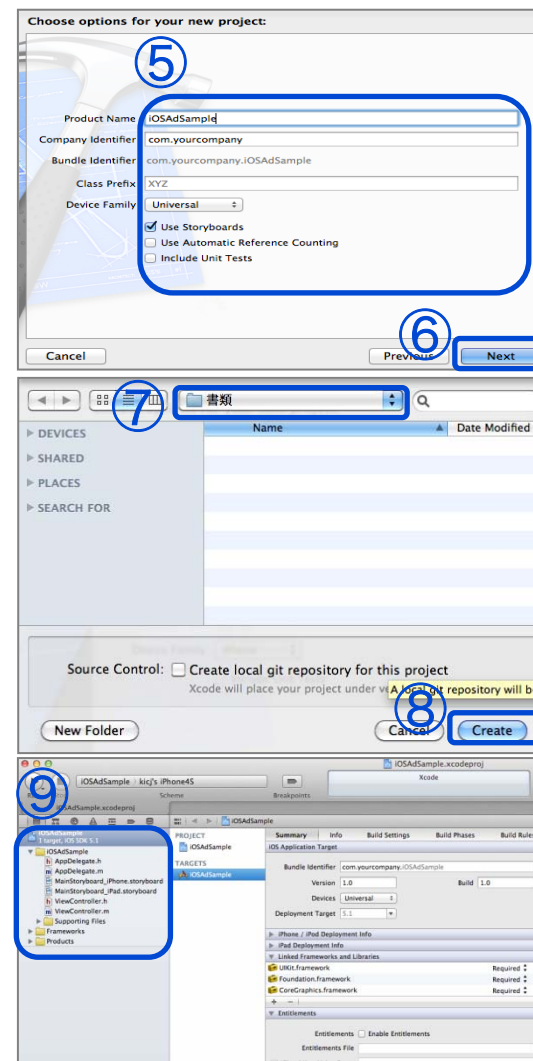
前ページ

- ⑤ プロジェクトの必須情報とオプション項目を入力します
- Product NameとCompany IdentifierをBundle Identifierが、「3.1. アプリの登録」で登録した「パッケージ名」となるように入力します。
  - Class Prefixは任意です。
  - Device Familyは任意です。
  - Use Automatic Reference Countingは任意です。※1
  - Use Storyboardsは任意です。
  - Include Unit Tests項目は任意です。

この例では以下のように入力します。

項目	入力値
Product Name	iOSAdSample
Company Identifier	com.yourcompany
Class Prefix	
Device Family	Universal
Use Automatic Reference Counting	無効
Use Storyboards	有効
Include Unit Tests	無効

- ⑥ 「Next」をクリックします。
- ⑦ 「ドキュメント(書類)」フォルダを選択します。
- ⑧ 「Create」をクリックします。
- ⑨ プロジェクトが作成されました。

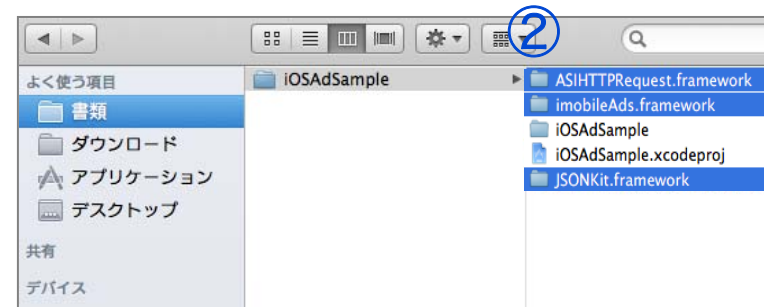
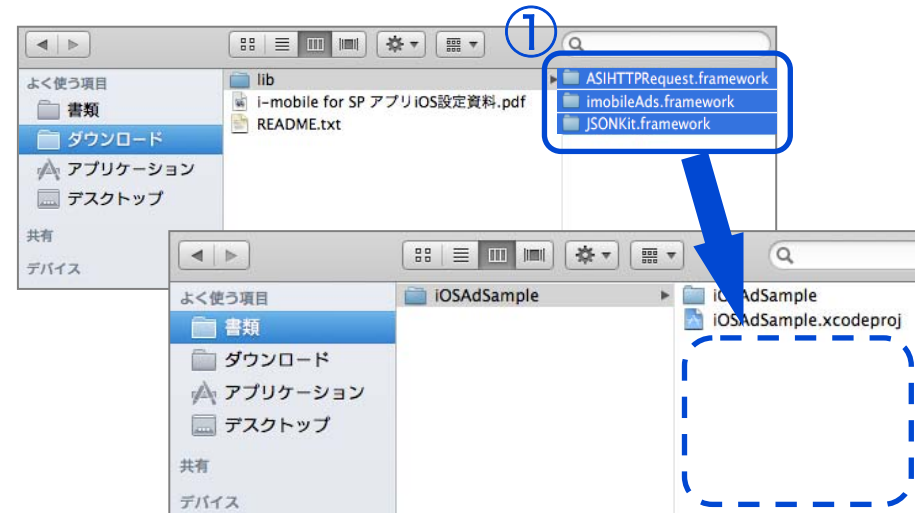


※1 ver1.3.3からUse Automatic Reference Countingにデフォルトで対応していますので「有効」でも特別な対応は必要ありません。

## 5. アプリの設定 - 1. XcodeによるSDKの設定2

### 2) SDKをプロジェクトのフォルダへコピーする

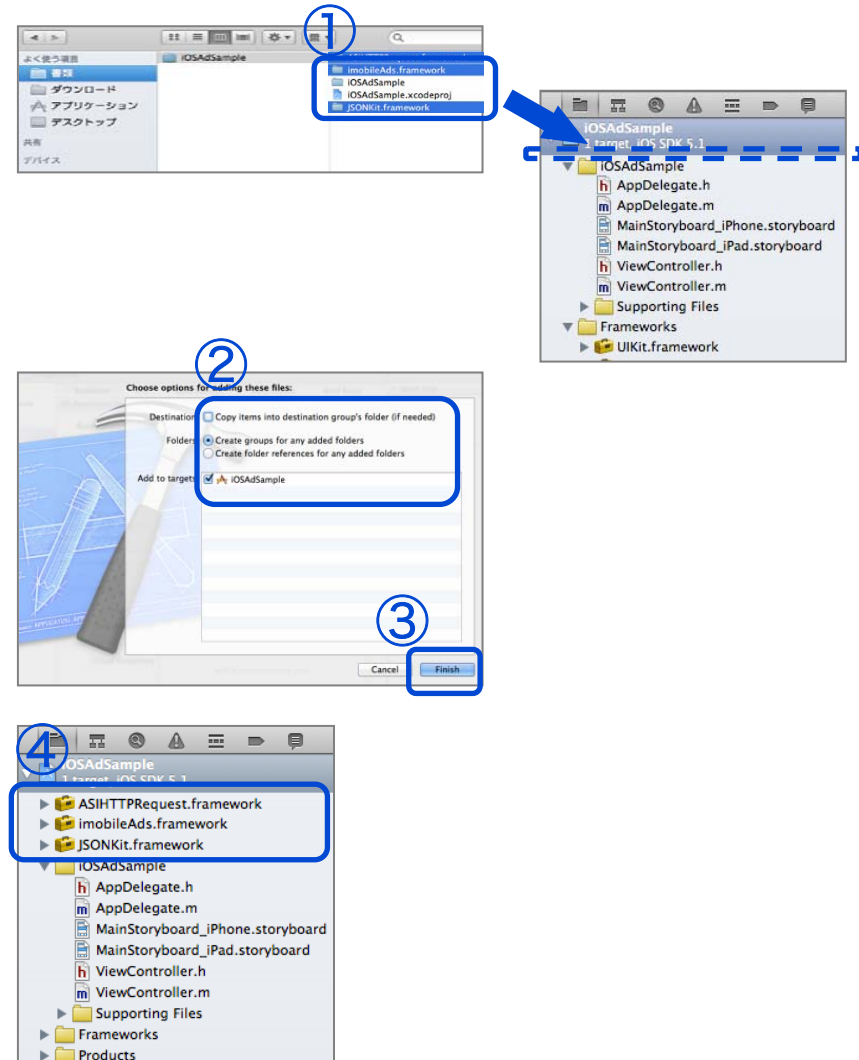
- ① ダウンロードしたzipファイルを解凍します。  
解凍後のlibフォルダ内にある以下フォルダを  
「1) プロジェクトの新規作成」の手順で作成した  
プロジェクトのフォルダに、ドラッグ&ドロップなどし、  
コピーしてください。
  - imobileAds.framework
  - ASIHTTPRequest.framework
  - JSONKit.framework
- ② SDKがプロジェクトのフォルダにコピーされました。



## 5. アプリの設定 - 1. XcodeによるSDKの設定3

### 3) SDKをプロジェクトに追加する

- ① 先ほどコピーしたSDKを  
ファインダーからXcode上の[Project Navigator]へ  
ドラッグ&ドロップします。
- ② ドラッグ&ドロップするとダイアログ表示されます。  
以下のオプションが選択されていることを確認します。
  - Foldersオプションの"Create groups for any added folders"が選択されている
  - Add to targetsオプションの"iOSAdSample"がチェックされている
- ③ 「Finish」をクリックします。
- ④ ドラッグ&ドロップした位置に、SDKが追加されます。

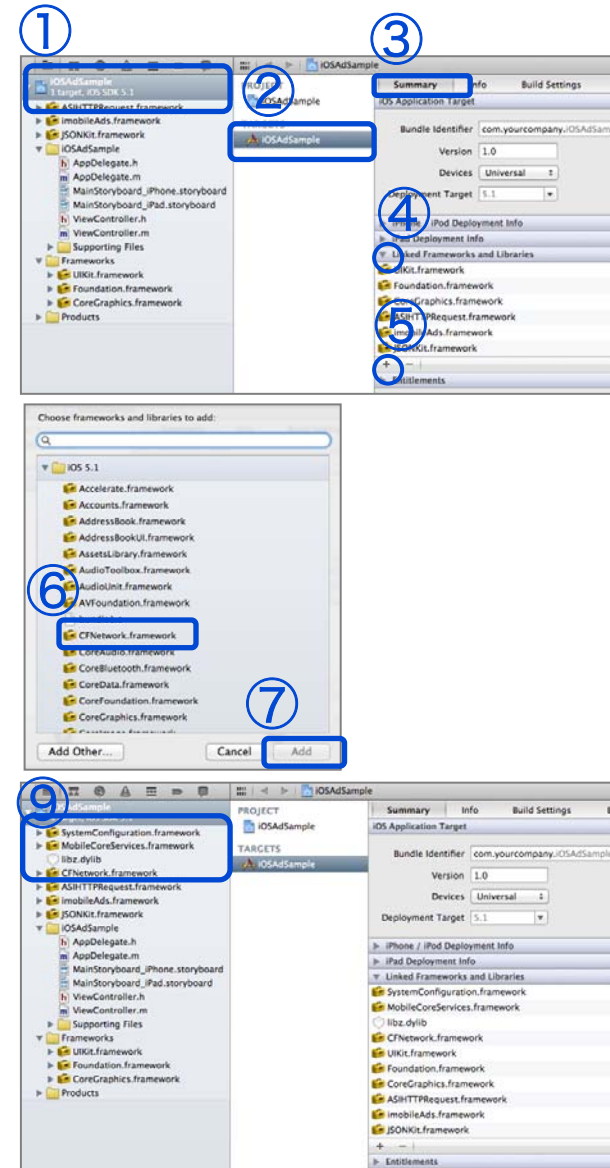


## 5. アプリの設定 - 1. XcodeによるSDKの設定4

4) 必要なフレームワークをプロジェクトにリンクする  
以下のフレームワークをプロジェクトへリンクします。

- CFNetwork.framework
- libz.dylib
- MobileCoreServices.framework
- SystemConfiguraion.framework

- ① Xcodeの[Project Navigator] で"iOSSample"をクリックします。
- ② [Project Editor]でTARGETSの"iOSSample"をクリックします。
- ③ [Summary]をクリックします。
- ④ [Link Frameworks and Libraries]を開きます。
- ⑤ [Link Frameworks and Libraries]の[+]ボタンをクリックします。
- ⑥ 「CFNetwork.framework」 を選択します。
- ⑦ [Add] ボタンをクリックします。
- ⑧ 以下のライブラリ・フレームワークについても同様に、⑤～⑦の手順を繰り返します。
  - libz.dylib
  - MobileCoreServices.framework
  - SystemConfiguraion.framework
- ⑨ プロジェクトにフレームワークがリンクされました。



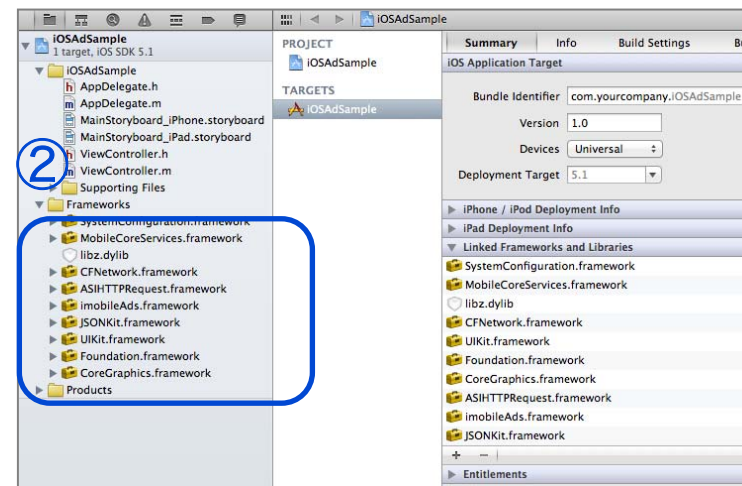
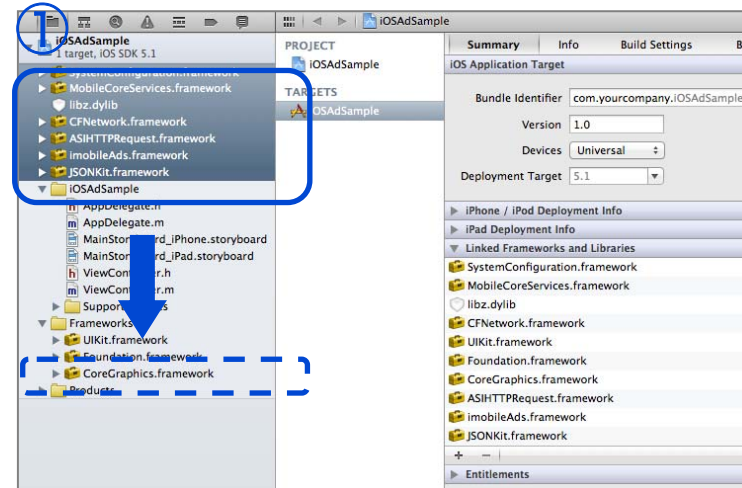


## 5. アプリの設定 - 1. XcodeによるSDKの設定5

5) 追加したライブラリ、フレームワークを  
「FrameWorks」フォルダへ移動する

- ① 以下のライブラリ、フレームワークを  
[Project Navigator] にて、[Frameworks] フォルダに  
ドラッグ&ドロップします。
- CFNetwork.framework
  - libz.dylib
  - MobileCoreServices.framework
  - SystemConfiguraion.framework
  - imobileAds.framework
  - ASIHTTPRequest.framework
  - JSONKit.framework

② ライブラリ・フレームワークが移動しました。

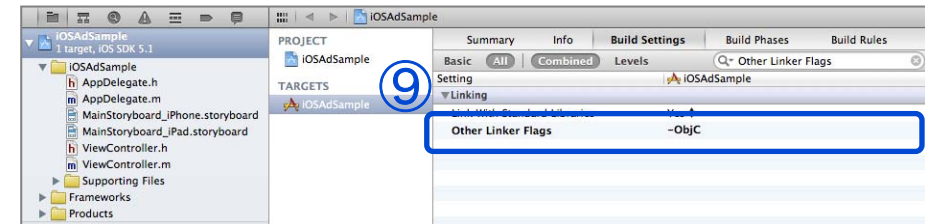
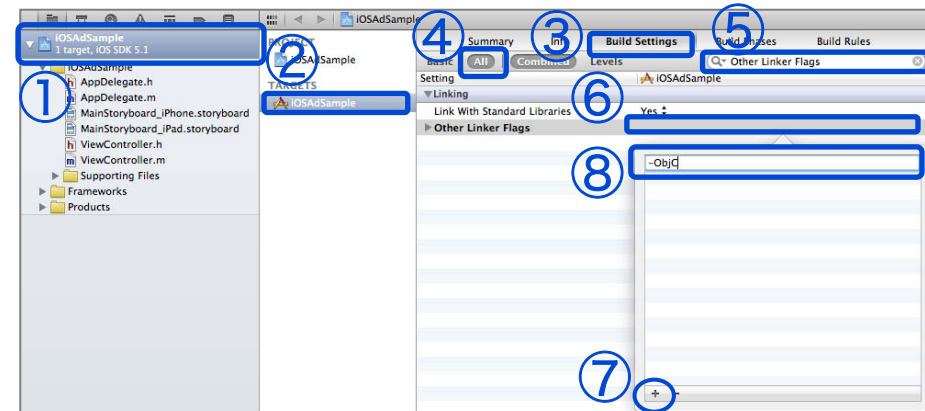




## 5. アプリの設定 - 1. XcodeによるSDKの設定6

6) 「Other Linker Flags」に"-ObjC"フラグを設定する

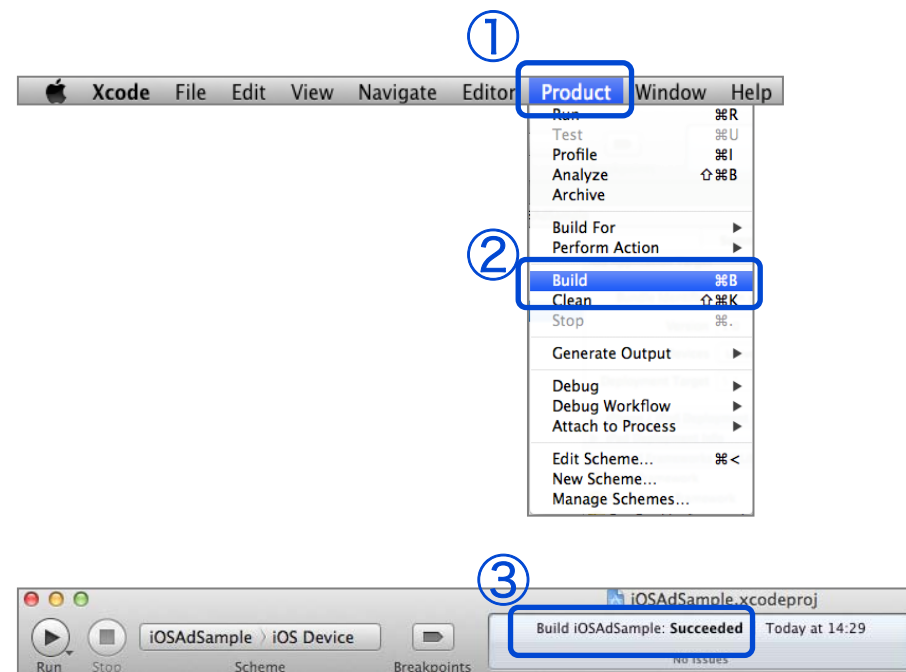
- ① Xcodeの[Project Navigator]で"iOSSAdSample"をクリックします。
- ② [Project Editor]でTARGETSの"iOSSAdSample"をクリックします。
- ③ [Build Setting]をクリックします。
- ④ [All]をクリックします。
- ⑤ "Other Linker Flags"を検索します。
- ⑥ [Other Linker Flags]の値欄をダブルクリックし、ダイアログを開きます。
- ⑦ [+]ボタンをクリックします。
- ⑧ "-ObjC"と入力します。
- ⑨ [Other Linker Flags]に"-ObjC"フラグが設定されました。



## 5. アプリの設定 - 1. XcodeによるSDKの設定7

### 7) アプリをビルドする

- ① メニューの[Product]をクリックします。
- ② [Build]をクリックします。
- ③ 「Build Succeeded」と表示されます。



以上の作業で、SDKの設定は終了です。

ビルドに成功しない場合、

5.1.XcodeによるSDKの設定1) ~ 7)

をもう一度、ご確認ください。

## 5. アプリの設定 - 2. コードによる広告の表示方法1

以下は、「5.1. XcodeによるSDKの設定」の手順が完了していることを前提とします。

### 5.2. コードによる広告の表示方法

コードによる広告の表示方法について、実装する場合の例を記述します。

#### 1) コードの修正

例)

- ① Viewコントローラのソースファイルに"imobileAds/IMAdView.h"をインポートします。

```
#import "ViewController.h"
#import "imobileAds/IMAdView.h"

@interface ViewController ()
@end

@implementation ViewController
```

- ② viewDidLoadメソッドのコメントを消し、以下のソースを追記し、保存します。  
IMobileAdViewメソッド「initWithFrame」のパラメータには、以下の値を入力ください。

項目	入力値
publisherId	i-mobileの管理画面より割り当てられたパブリッシャーID
mediaId	i-mobileの管理画面より割り当てられたメディアID
spotId	i-mobileの管理画面より割り当てられたスポットID
testMode	YES

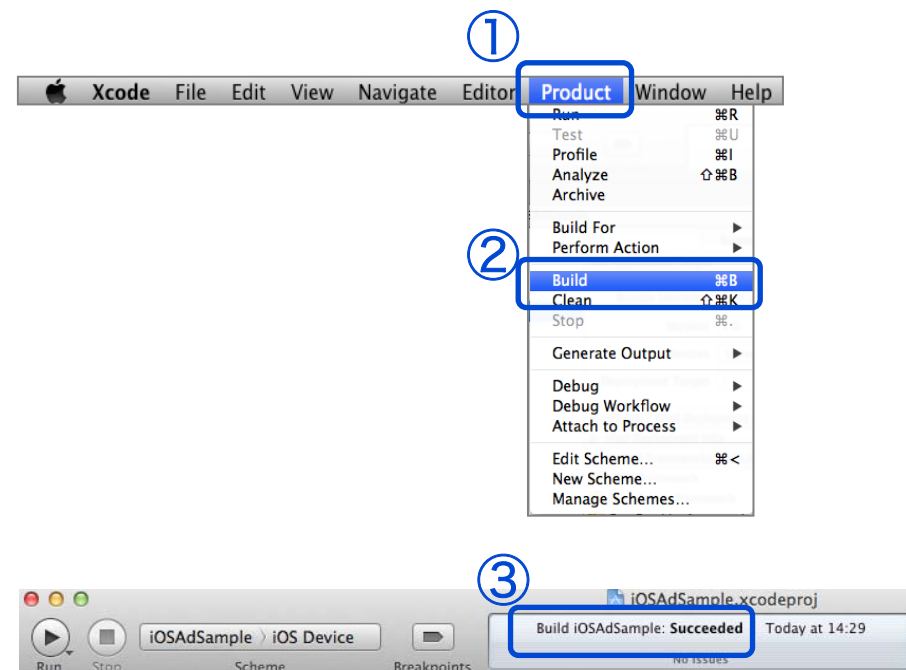
```
- (void)viewDidLoad {
    [super viewDidLoad];

    CGRect frame = CGRectMake(0, self.view.frame.size.height - kIMAdViewDefaultHeight,
        kIMAdViewDefaultWidth, kIMAdViewDefaultHeight);
    IMobileAdView *imAdView = [[IMobileAdView alloc] initWithFrame:frame
        publisherId:YOUR_PUBLISHER_ID
        mediaId:YOUR_MEDIA_ID
        spotId:YOUR_SPOT_ID
        testMode:YES];
    [self.view addSubview:imAdView];
    [imAdView release]; // ARC利用時は不要です
}
```

## 5. アプリの設定 - 2. コードによる広告の表示方法2

### 2) アプリをビルドする

- ① メニューの[Product]をクリックします。
- ② [Build]をクリックします。
- ③ 「Build Succeeded」と表示されます。



以上の作業で、アプリの設定は終了です。

ビルドに成功しない場合、

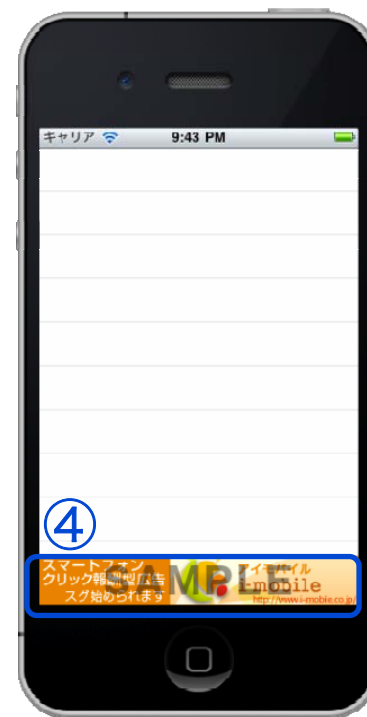
5.2.コードによる広告の表示方法 1)

をもう一度、ご確認ください。

## 5. アプリの設定 - 2. コードによる広告の表示方法3

### 3) アプリの実行

- ① [Scheme]をクリックします。
- ② [iPhone Simulator]を選択します。
- ③ [Run]ボタンをクリックします。
- ④ シミュレータが起動し、テスト広告がアプリ内に表示されます。



## 5. アプリの設定 - 2. コードによる広告の表示方法4

### 4) テストモードについて

テストモードでは以下のことが可能となります。

- エラー情報の出力(ログ、および広告枠にエラー情報が表示されます。)
- テスト広告配信によるi-mobileとの疎通確認
- テスト広告表示によるレイアウト調整

### エラーのメッセージと対策について

#### ① 初期設定エラー

- メッセージ：(IM)It is an initialization error. Please review setting.
- 対策：初期設定を行っていない可能性が考えられます。
- Interface Builderを利用の際は、IDの設定を行ってください。

#### ② 設定エラー

- メッセージ：(IM)Permission Error>> invalid setting(partner,media,spot)
- 対策：管理画面のアプリ設定値と同じIDを設定します。

#### ③ パッケージ指定エラー

- メッセージ：(IM) Permission Error>> can not accept package
- 対策：アプリケーションのパッケージ名を管理画面に正しく入力します。

#### ④ プラットフォームエラー

- メッセージ：(IM)Permisseion Error>> can not accept platform
- 対策：設定されているメディアID、スポットIDがiOSとは異なるプラットフォームが指定されてます。  
管理画面の設定を確認ください。

#### ⑤ 不明エラー

- メッセージ：Unknown Error
- 対策：ネットワークに接続できない。または不安定な状態が原因で起こることが多いです。



※ 管理画面にて正しいデータを登録後、反映までにしばらく時間がかかります。  
正しい値を指定した場合でもエラーとなる場合、しばらく待ってから再度テストを行ってください。

## 5. アプリの設定 - 2. コードによる広告の表示方法5

### 5) 本番モードによる広告配信確認

実際にユーザーに配信される広告を確認します。

※ i-mobile管理画面にてパートナーの登録申請が未承認の場合実際の広告は配信されません。

#### ① コードを修正します。

[IMobileAdView initWithFrame:publisherId:mediaId:spotId]メソッドを利用します。

```
CGRect frame = CGRectMake(
    0, self.view.frame.size.height-kIMAdViewDefaultHeight,
    kIMAdViewDefaultWidth, kIMAdViewDefaultHeight);
IMobileAdView *imAdView = [[IMobileAdView alloc] initWithFrame:frame
    publisherId:YOUR_PUBLISHER_ID
    mediaId:YOUR_MEDIA_ID
    spotId:YOUR_SPOT_ID];
```

#### ② ビルドして、アプリを実行すると以下のように実際に表示される広告がアプリ内に表示されます。




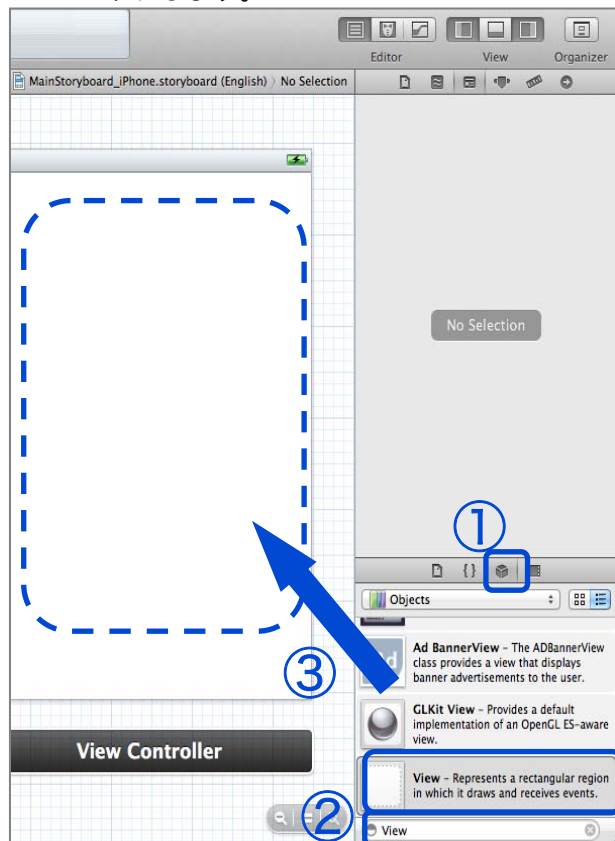
以上で、コードによる広告の表示方法は完了です。

# 5. アプリの設定 - 3. Interface Builderによる広告の表示方法1

プロジェクト作成時のオプション"Use Storyboards"の有効/無効の値に関わらず、操作は同じです。

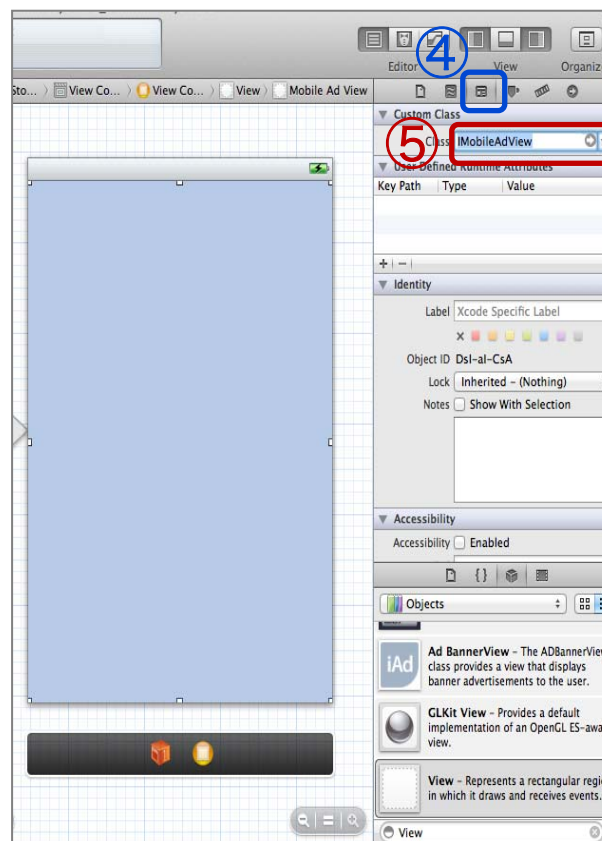
## 5.3. Interface Builderによる 広告の表示方法

- 1) 広告表示ビューを配置する  
広告を表示させたい画面を開きます。
- ① 右下エリアで「」を選択します。
  - ② Viewで検索します。
  - ③ Viewを表示させたい画面にドラッグ&ドロップします。




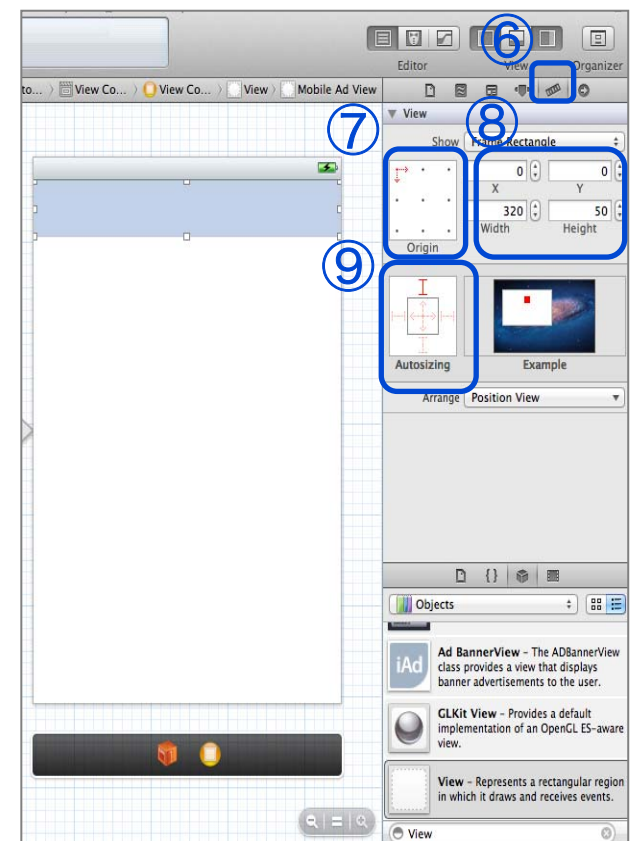
次にドラッグ&ドロップしたViewを選択した状態で

- ④ 右上のエリアで「」を選択します。
- ⑤ Custom Classに"IMobileAdView"と入力します。



次に広告表示位置の指定を行います。

- ⑥ 右上のエリアで「」を選択します。
- ⑦ Origin に左上を選択。
- ⑧ X=0,Y=0,Width=320,Height=50を入力します。
- ⑨ Autosizing に上のみ指定します。







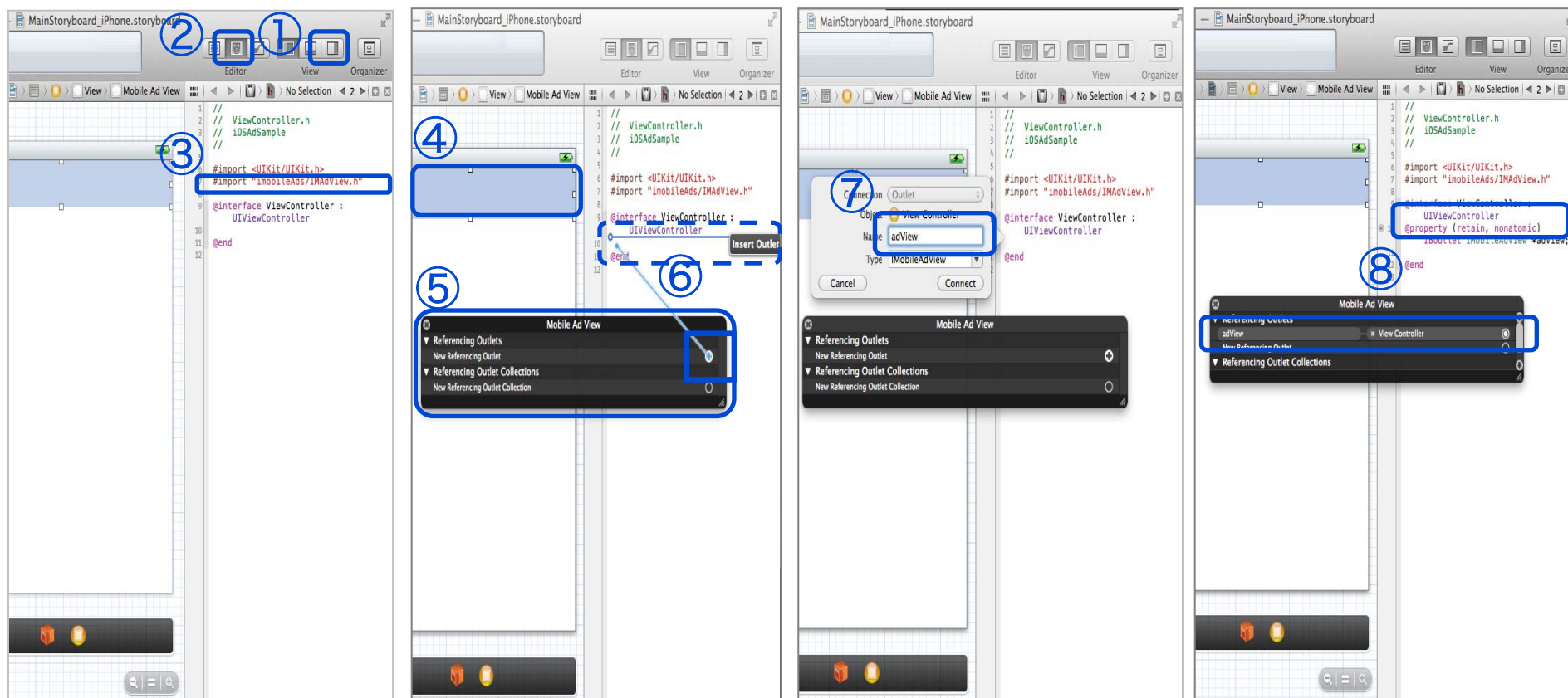
## 5. アプリの設定 - 3. Interface Builderによる広告の表示方法2

### 2) 広告表示ビューのOutlet設定を行う

Outletの設定をしていきます。

- ① 「」を選択し、ユーティリティペインを隠します。
- ② 「」を選択し、アシスタントエディタを開き、表示させたいビューのコントローラのヘッダファイルを開きます。
- ③ 「#import "imobileAds/IMAdView.h"」と入力します。

- ④ 広告表示位置のViewを副クリックします。
- ⑤ Outletの設定画面が開きます。
- ⑥ ○を@interface内にドラッグ&ドロップします。
- ⑦ 「adView」と入力し「Connect」ボタンを押します。
- ⑧ のようになればOutletとOutletの参照の設定は完了です。

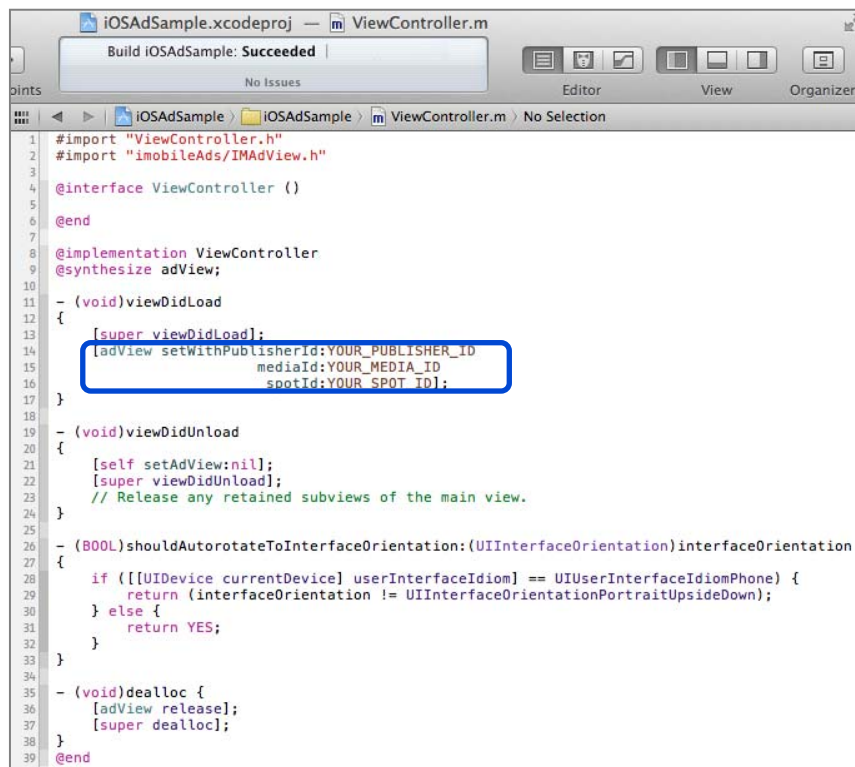


## 5. アプリの設定 - 3. Interface Builderによる広告の表示方法3!!!

### 3) ID設定を行う

"ViewController.m"ファイルを開き、viewDidLoadの位置でsetWithPublisherIdを呼び出します。YOUR\_PUBLISHER\_IDなどの位置には管理画面で発行されたIDを数値で入力してください。

以上でInterface Builderによる広告の表示方法は完了です。



## 6. 利用上の注意

- 適切な利用のお願い

- 1画面につき、1広告のみでご利用ください。  
(iPadなどで複数の広告を同一View内で表示する場合、別途ご相談ください。)
- 広告が画面内に収まるようにIMobileAdViewを配置してください。
- アプリにて回転対応を実装している場合、IMobileAdViewの回転対応も実装ください。

- 不適切な事例

SDKの不適切な利用を行った場合、広告配信を停止させて頂く場合があります。

以下の点や弊社規約をご確認の上、ご利用ください。

- 広告を隠す等し、impを不正に助長するような動作。
- 広告をクリックしていないにもかかわらず、クリックを不正に行っているかのような動作。

※ SDKの利用について不安な点がございましたら、i-mobileまでご相談ください。

- AppStoreへ登録する前に

AppStoreへ登録する前に以下の点を必ずご確認ください。

- AppStoreへ登録する前に、実機での動作確認を必ず行ってください。
- AppStoreへ登録する際は、「テストモード」から「本番モード」に必ず変更してください。

## 7. トラブルシューティング

- ・ 広告が表示されません

- ・ i-moibleの管理画面でアプリの情報を登録後、実際に広告配信が行われるまでに数時間かかる可能性があります。
- ・ テストモードでサンプルの広告が表示されることを確認してください。

- ・ i-mobileの管理画面で、アプリの承認が行われない

審査は原則1営業日で行われますが、最大5営業日かかる場合があります。

(サイト／アプリ管理一覧に 審査中 アイコンが表示されている場合は未承認となります。)

## 8. その他

- ・ 外部ライブラリについて

本SDKは、外部ライブラリとして以下を利用しています。

詳細については、各ライブラリのドキュメントをご確認ください。

1) ASIHTTPRequest

URL : <http://allseeing-i.com/ASIHTTPRequest/>  
ライセンス : BSD  
バージョン : 1.8.1-61(2012-07-30 updated ver)

2) JSONKit

URL : <https://github.com/johnezang/JSONKit>  
ライセンス : BSD | Apache License, Version 2.0  
バージョン : 1.4