

# 有米 iOS 视频广告 SDK 开发者说明文档

## 前言

欢迎您使用有米 iOS 视频广告 SDK，请您参照此文档步骤来嵌入 SDK，或着参考 Demo 程序源码嵌入使用。

以下几点注意事项，请仔细阅读：

1. 一个应用 ID 和应用密钥只能使用在单个 APP 内，不能多个 APP 重复使用。
2. 嵌入完成，将获取到测试广告，如果测试没问题，需要到有米开发者后台审核上传应用进行审核，审核通过后方可获得正式广告，并且产生正常收益。
3. 不支持模拟器测试，测试广告时请使用真机来测试。

## 一、基本设置

### 1.1 必需添加的 Framework

- SystemConfiguration.framework
- CFNetwork.framework
- MediaPlayer.framework
- libz.dylib
- StoreKit.framework
- CoreMotion.framework
- AudioToolbox.framework
- libicucore.tbd
- AdSupport.framework
- CoreTelephony.framework
- Security.framework
- WebKit.framework

注意：cocos2d 游戏需导入 GameController.framework

### 1.2 添加文件到工程

添加整个 lib/ 文件夹到您的工程，里面包含界面所需的图片资源。

### 1.3 （重要）添加 Build Setting 配置

在 Build Settings 中的 Other Linker Flags 中添加 -ObjC 参数（注意大小写）

在 Build Settings 里找到 Other Linker Flags，然后在 release 项添加：

```
-Wl,-sectcreate,__RESTRICT,__restrict,/dev/null
```

## 1.4 （重要）视频SDK已兼容App Transport Security(ATS)，网络层使用https协议

SDK从4.1.2版本开始支持https协议

## 二、初始化并且播放视频

### 2.1 在应用初始化中初始化视频 SDK

```
//一次应用生命周期内只调用一次，请勿多次重复调用本方法
[UMVideoAd initAppID:@"填写您的AppId" appKey:@"您的AppKey" cacheVideo:YES];
```

其中 initAppID 和 appKey 请填入在有米开发者后台申请的 Appid 和 AppSecret，cacheVideo 表示是否预缓存视频文件。

### 2.2 调用视频播放

在需要播放视频的地方调用以下方法。

```
[UMVideoAd videoPlay:self videoPlayFinishCallBackBlock:^(BOOL isFinishPlay){
    if (isFinishPlay) {
        NSLog(@"视频播放结束");
    }else{
        NSLog(@"中途退出");
    }
} videoPlayConfigCallBackBlock:^(BOOL isLegal){
    //注意： isLegal在（app有联网，并且注册的appkey后台审核通过）的情况下才返回yes，否则都是返回no。
    NSString *message = @"";
    if (isLegal) {
        message = @"此次播放有效";
    }else{
        message = @"此次播放无效";
    }
    NSLog(@"是否有效：%@",message);
}];
```

**说明：**VideoPlayFinishCallBackBlock 是视频播放完成后马上回调，VideoPlayConfigCallBackBlock 会在有米的服务器最终确认这次播放是否有效后回调（播放完成后有网络请求，网络不好可能有延时）。isLegal 值为 true 时表示有效，否则为无效。

### 2.3 是否在非wifi模式下开启缓存视频文件 [可选]

```

/*
*
* 是否在非wifi模式下开启缓存视频文件： YES开启 / NO不开启
* [默认开启]
*/
+(void)videoDownloadOnUNWifi:(BOOL)ynDown;

```

## 三、播放成功效果通知

播放成功效果通知将在判断效果有效时通知开发者，可以根据通知判断是否给予用户奖励等后续行为。

### 3.1 客户端效果通知

```

// 调用视频广告播放
[UMVideoAd videoPlay:self videoSuperView:self.view
videoPlayerFrame:CGRectMake(0, 30, 320, (320)*4/7)
videoPlayFinishCallBackBlock:^(BOOL isFinishPlay) {

} VideoPlayConfigCallBackBlock:^(BOOL isLegal) {
    // 开发者根据播放结果给予用户奖励
    if (isLegal) {
        // 播放成功奖励用户相应奖励
    } else {
        // 播放失败无奖励
    }
}
}];

```

### 3.2 有米视频广告服务器回调协议

服务器回调说明请通过浏览器查看：[http://wiki.youmi.net/Youmi\\_video\\_callback\\_protocol](http://wiki.youmi.net/Youmi_video_callback_protocol)

## 四、增强功能（可选）

### 4.1 检查是否有视频可以播放

```

/*
isHaveVideoStatue 的值目前有两个
0: 现有可以播放视频
1: 暂时没有可播放视频
2: 网络状态不好
*/
[UMVideoAd videoHasCanPlayVideo:^(int isHaveVideoStatue){
    NSLog(@"是否有视频: %d", isHaveVideoStatue);
}];

```

## 4.2 是否显示退出播放的提示框

设置是否显示退出播放时弹出的提示框，默认显示提示框。

```
[UMVideoAd videoCloseAlertViewWhenWantExit:YES];
```

以下设置退出提示框的提示内容

```
[UMVideoAd videosetCloseAlertContent:@"自定义：是否确认退出观看视频? "];
```

## 4.3 设置屏幕模式

是否强制横屏，默认是强制横屏（本方法仅全屏模式有效）。

```
[UMVideoAd videoIsForceLandscape:NO];
```

## 4.4 视频原生模式

您也可以需要选择使用原生自定义模式视频广告，不仅仅使用全屏模式。

```
// 前贴片视频比例推荐16/9（宽 / 高），最小宽度推荐320，最小高度推荐180
[UMVideoAd videoPlay:self videoSuperView:self.view
videoPlayerFrame:CGRectMake(0, 200, 320, 180)
videoPlayFinishCallBackBlock:^(BOOL isFinishPlay){

} videoPlayConfigCallBackBlock:^(BOOL isLegal){

}]];
```

### 4.4.1 原生模式下，点击 [全屏播放按钮] 的 notification 通知

若使用了原生模式，设置以下通知配置，允许用户点击 [全屏播放按钮] 的时候，会通知到您，您可以隐藏顶部状态栏进行全屏播放。

```
[[NSNotificationCenter defaultCenter] addObserver:self
selector:@selector(buttonFullScreenPressed:)
name:VideoNotificationFullButtonPress object:nil];

-(void)buttonFullScreenPressed:(id)sender{
    NSNotification *notification = (NSNotification *)sender;
    BOOL isForFullScreen = [[notification object] boolValue];
    [[UIApplication sharedApplication] setStatusBarHidden:isForFullScreen
withAnimation:UIStatusBarAnimationFade];
}
```

### 4.4.2 原生模式下添加横幅信息条

原生模式下，可以选择在底部开启展示视频简要介绍横幅条，增加用户点击概率，提升转化率。

```
UMBannerView *bannerView = [UMVideoAd videoBannerPlayerFrame:CGRectMake(0,
self.view.frame.size.height - 55, 320, 50)
videoBannerPlayCloseCallBackBlock:^(BOOL isLegal){
    NSLog(@"关闭banner");
}]];
[self.view addSubview:bannerView];
```

## 4.5插页广告调用方式

```
[UMVideoAd videoSpotPlay:[[[UIApplication sharedApplication]keyWindow]
rootViewController] videoSuperView:[[[UIApplication
sharedApplication]keyWindow] rootViewController].view
videoPlayFinishCallBackBlock:^(BOOL isFinishPlay){
    if (isFinishPlay) {
        NSLog(@"视频播放结束");
    }else{
        NSLog(@"中途退出");
    }
} videoPlayConfigCallBackBlock:^(BOOL isLegal){
    //注意: isLegal在（app有联网，并且注册的appkey后台审核通过）的情况下才返回
yes，否则都是返回no.
    NSString *message = @"";
    if (isLegal) {
        message = @"此次播放有效";
    }else{
        message = @"此次播放无效";
    }
    NSLog(@"是否有效: %@",message);
}]];
```

# 五、常见问题

## 5.1 关于iOS10

1.iOS10中国区用户第一次打开App会弹出是否限制网络使用的选择，如果用户禁用这个选项会获取不到广告，各位开发者可以自行做个网络连接判断并提醒用户打开网络连接。

## 5.2 常见问题

1. 具体接入代码示例可查看samples目录下例子程序
2. 测试过程发现视频界面无按钮图标？请检查是不是成功引入lib中的.bundle资源文件。
3. 如果您创建多个广告appid，请正确对应，一个appid只能对应一个应用（之前有开发者误把android的appid应用到ios的应用上）
4. 您在有米后台创建的应用需通过审核后才能显示正式的广告，否则是测试广告。
5. 请勿循环重复调用展示广告的方法，否则会导致应用出现不可预期的现象。
6. 在测试模式下，点击下载弹出内部App Store，在获取App时如果提示“您仅可以在沙箱技术模式下进行App内购买”的说明，是因为App Store不允许测试模式下购买App，并无问题。如有需要<跳转外部App Store>模式，请联系有米客服（商务）修改。

## 5.3 常见错误码

app不存在：1000  
不为空：1001  
为空：1002  
非法平台id：1003  
appid不对应平台id：1004  
包名未绑定：1100  
无广告：2007  
广告请求超时：2222  
包名错误：2225  
请求过快：3302 （一般是由于开发者测试的时候两次启动应用请求广告的间隔过短导致的/或者用户的手机更改过时间）  
重复请求：3303  
设备可安装的广告数达到上限,或视频播放已到媒介限定次数和广告限定次数：3312  
当请求时idfa为0（若用户iPhone关闭广告追踪）：2015