

云蜻广告SDK说明文档

云蜻广告SDK说明文档

- 1、概述
- 2、集成准备
- 3、配置工程
 - 添加依赖项
- 4、开屏广告初始化及使用
- 5、icon广告使用说明
- 6、原生广告使用说明
- 7、激励视频使用说明
- 8、关于点开广告跳转微信小程序的功能

9、常见问题

10、关于审核

1、概述

本文档描述了iOS 开发者如何集成云蜻SDK产品。云蜻SDK提供了多种广告形式，包括：原生广告、广告墙、开屏、横幅、ICON、插屏等。

2、集成准备

- 1) 申请账号：开发者从云蜻SDK后台运营人员处获取账号、密码后，登录[云蜻SDK系统后台](#)。
- 2) 媒体位id：开发者每创建一个应用后，系统会自动生成媒体位id，可在云蜻SDK后台界面查看到已创建的应用以及对应的媒体位id。

3、配置工程

1. YXLaunchAD文件夹下的 YXLaunchAds.framework 、ThirdAdLibs文件夹以及其中的文件，这两个为广告SDK整体，如果项目中有的话可以不用导入。

将 上述添加到XCode项目中

添加依赖项

libxml2.tbd

WebKit.framework

AVFoundation.framework

Libz.tbd

Security.framework

AdSupport.framework

CoreLocation.framework

QuartzCore.framework

SystemConfiguration.framework

CoreTelephony.framework

CoreGraphics.framework

UIKit.framework

Foundation.framework

CoreMotion.framework

Libresolv.9.tbd

Libc++.tbd

2. 配置ATS Info.Plist:

```
<key>NSAppTransportSecurity</key>
<dict>
    <key>NSAllowsArbitraryLoads</key>
    <true/>
</dict>
```

3. 在Other Linker Flags添加配置 **-ObjC -all_load**

4、开屏广告初始化及使用

1. 导入

```
#import <YXLaunchAds/YXLaunchAdManager.h>
```

2. 遵循代理

```
<YXLaunchAdManagerDelegate>
```

3. 广告页面呈现在一个不是keywindow的windows上，建议开屏广告的初始化放在第一位。

● 非全屏示例:

```
YXLaunchAdManager *adManager = [YXLaunchAdManager shareManager];

adManager.waitDataDuration = 5;
adManager.duration = 5;
adManager.frame = CGRectMake(0, 0, [UIScreen mainScreen].bounds.size.width,
[UIScreen mainScreen].bounds.size.height);
adManager.mediaId = splashMediaID;
adManager.adType = YXScreenType;
adManager.imageOption = YXLaunchAdImageDefault;
adManager.contentMode = UIViewContentModeScaleAspectFill;
adManager.showFinishAnimate = ShowFinishAnimateNone;
adManager.showFinishAnimateTime = 0.8;
```

```
adManager.skipButtonType = SkipTypeTimeText;
adManager.delegate = self;

UIView *bottom = [[UIView alloc] initWithFrame:CGRectMake(0, [UIScreen
 mainScreen].bounds.size.height * 0.8, [UIScreen mainScreen].bounds.size.width,
 [UIScreen mainScreen].bounds.size.height * 0.2)];
bottom.backgroundColor = [UIColor clearColor];
UIImageView *logoImageView = [[UIImageView alloc] initWithImage:[UIImage
 imageNamed:@"yxadlogo"]];
//把logo置于 bottom 中心
logoImageView.frame = bottom.bounds;
logoImageView.contentMode = UIViewContentModeCenter;
[bottom addSubview:logoImageView];

adManager.bottomView = bottom;
[adManager loadLaunchAdWithShowAdwindow:self.window];
```

建议等待时间设置为5秒，展示时间设置为5秒。

App在从后台5分钟后到前台时 建议也加上开屏广告。使用示例详情见demo。

5、icon广告使用说明

1. 导入

```
#import <YXLaunchAds/YXIconAdManager.h>
```

2. 遵循代理

```
<YXIconAdManagerDelegate>
```

3. 使用示例

```
self.iconAd = [[YXIconAdManager alloc] initWithFrame:CGRectMake(100, 300, 40,
40)];
self.iconAd.mediaId = iconMediaID;
self.iconAd.adType = YXIconType;
self.iconAd.delegate = self;
[self.iconAd loadIconAd];
```

6、原生广告使用说明

1. 导入

```
#import <YXLaunchAds/YXFeedAdapterManager.h>
```

2. 遵循代理

```
<YXFeedAdapterManagerDelegate>
```

3. 使用示例

```
_feedManager = [YXFeedAdapterManager new];  
_feedManager.adSize = YXADSizeCustom;  
_feedManager.mediaId = feedMediaID;  
_feedManager.s2sWidth = 355;  
_feedManager.s2sHeight = 80;  
_feedManager.controller = self;  
_feedManager.delegate = self;  
_feedManager.adCount = 3;  
[_feedManager loadFeedAd];
```

请求成功后再去注册：

```
[feedManager registerAdViewForInteraction:self.registAdView];
```

7、激励视频使用说明

1. 导入

```
#import <YXLaunchAds/YXMotivationVideoManager.h>
```

2. 遵循代理

```
<YXMotivationDelegate>
```

3. 使用示例

```
self.motivationVideo = [YXMotivationVideoManager new];  
self.motivationVideo.delegate = self;  
self.motivationVideo.showAdController = self;  
self.motivationVideo.isVertical = YES;  
self.motivationVideo.mediaId = @"beta_ios_video";
```

8、关于点开广告跳转微信小程序的功能

！若需要此功能请配置

【1】 在你的工程文件中选择Build Setting，在"Other Linker Flags"中加入"-Objc -all_load"，在 Search Paths中添加 libWeChatSDK.a，WXApi.h，WXApiObject.h，

【2】 微信开放平台新增了微信模块用户统计功能，便于开发者统计微信功能模块的用户使用和活跃情况。开发者需要在工程中链接上:SystemConfiguration.framework, libz.dylib, libsqlite3.0.dylib, libc++.dylib, Security.framework, CoreTelephony.framework, CFNetwork.framework。

【3】 在Xcode中，选择你的工程设置项，选中“TARGETS”一栏，在“info”标签栏的“URL type”添加“URL scheme”为你所注册的应用程序id

【4】 在Xcode中，选择你的工程设置项，选中“TARGETS”一栏，在“info”标签栏的“LSApplicationQueriesSchemes”添加weixin

【5】 在你需要使用微信终端API的文件中import WXApi.h 头文件，并增加 WXApiDelegate 协议。

1.要使你的程序启动后微信终端能响应你的程序，必须在代码中向微信终端注册你的id。（在 AppDelegate 的 didFinishLaunchingWithOptions 函数中向微信注册id）

2.重写AppDelegate的handleOpenURL 和openURL方法：

9、常见问题

问：测试的时候无广告或者不展示广告。

答：首先检查网络是否正常，国外广告需要使用vpn代理，其次检查传入的 Key 和运营分配的是否一致。

10、关于审核

问：在将我的iOS应用程序提交给Apple进行审核时，我需要选择哪些与IDFA相关的选项？

答：将我们的SDK集成到您的iOS应用程序后，您需要将您的应用程序提交给Apple进行审核。作为此审核流程的一部分，系统会询问您的应用是否使用广告标识符（IDFA）。请选中“是”。然后，系统会询问您的应用如何使用它。问题将采用以下形式：

此应用使用广告标识符（选择所有适用的选项）？

1. 在应用内投放广告
2. 将此应用安装归因于之前提供的广告
3. 将此应用程序中采取的操作归因于先前投放的广告

如果您将使用AD框架，则必须选择第一个选项。

系统还会要求您选中一个框以确认您的应用是否符合iOS中用户的限制广告跟踪设置。SDK尊重iOS有限广告跟踪设置。当某人启用有限广告跟踪时，SDK仅使用通过使用广告标识符获得的数据，用于iOS开发者计划许可协议中定义的“有限广告目的”。请在提示时确保选中此框。

以这种方式标记这些问题将有助于确保顺利的审核过程。