

i-mobile for SP Application 広告表示SDK Version.2

iOS 設定資料



2015年6月版

目次

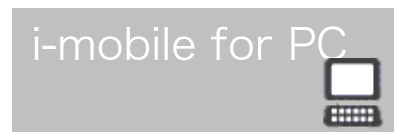
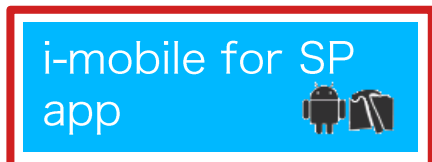
1. 概要
 1. はじめに
 2. 広告表示イメージ
2. 管理画面の設定
 1. アプリケーションの登録
 2. アプリケーションのカテゴリ登録
 3. 広告スポットの登録
 4. フィルタの登録 (任意)
 5. アプリケーションの設定取得
3. アプリの設定
 1. XcodeによるSDKの設定
 2. 広告の表示方法
 1. 全画面広告の表示方法(任意のアクション実行時に広告を表示する)
 2. 全画面広告の表示方法(任意のアクション実行前に広告を表示する)
 3. 全画面広告の広告の表示方法(起動時に広告を表示する ※テキストポップアップ広告のみ)
 4. 全画面広告の表示方法(広告が表示される向きを指定する)
 5. インライン広告の表示方法
 6. インライン広告の表示方法 (デバイスの横幅に合わせて表示する)
 3. テストID
 4. テストモード
4. サンプルアプリケーションの使い方
5. イベントの取得方法
6. AdMobメディエーション用アダプタ
7. よくある質問と回答
 - ・ 広告が表示されません (全画面広告)
 - ・ 広告が表示されません (インライン広告)
 - ・ 広告を一時的に非表示にしたい (インライン広告)
 - ・ i-mobileの管理画面で、アプリの承認が行われない
 - ・ XcodeによるSDKの設定
 - ・ SharedPreferencesに保存している情報について
 - ・ SDKが取得している情報および送信している情報について

1. 概要 - 1.はじめに

- はじめに

この資料はiPhone/iPadアプリに広告を表示するための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



- 対象となる読者

iPhone / iPad アプリ開発者

- 広告表示方式

全画面広告 : インタースティシャル広告 / テキストポップアップ広告
インライン広告 : バナー広告 [320x50] / ビッグバナー広告 [320x100] / ミディアムレクタングル広告 [300x250]
以下は、iPadのみ
バナー広告 [468x60] / ビッグバナー広告 [768x90] / スカイスクレイパー広告 [120x600]
ワイドスカイスクレイパー広告 [160x600] / スクエア(小)広告 [200x200] / スクエア広告(250x250)
レクタングル広告[300x250] / レクタングル(大)広告[336x280] / ハーフページ [300x600]

- 対応OS

- iOS 4.x以下 非対応
- iOS 5.x 非推奨 ※動作することは確認済ですが、動作保証対象外です
- iOS 6.x 対応
- iOS 7.x 対応
- iOS 8.x 対応

1. 概要 - 2. 広告表示イメージ

◀ 画面幅横

【インターstitial広告
表示イメージ】



【テキストポップアップ広告
表示イメージ】



▶ 画面幅横

【バナー広告
(320 x 50)表示イメージ】



【ビッグバナー広告
(320 x 100)表示イメージ】



【ミディアムレクタングル広告
(300 x 250)表示イメージ】



2. 管理画面の設定 - 1.アプリケーションの登録 (iPhone、iPad共通)

2.1. アプリケーションの登録 (※1)

- ① サイト/アプリ管理タブをクリック
- ② 新規iPhoneアプリボタンもしくは、新規iPadアプリをクリック
- ③ アプリケーション情報の入力
アプリケーション名称、App Store URL (※2)の情報を入力してください。
- ④ 情報を登録後、『新規登録』ボタンをクリックしてアプリケーションを登録します

① サイト/アプリ管理

② 新規iPhoneアプリ 新規iPadアプリ

③ サイト/アプリ登録

④ 新規登録

名称 * :
プラットフォーム : AP iPhone
App Store URL * [?] :
自社広告 [?]: 利用あり
配信比率: [] %
(0%~100%)
• 高度な設定

iPadアプリの場合は、表示されません。

※1 アプリケーションが i-mobile に承認されるまで実際の配信は行われません。
※2 App Store URLは、アプリを特定するためのURLを入力してください。
自身のアプリをマーケットにて検索した結果のURLで結構です。
まだマーケットに登録していない場合は、会社のURL等を入力してください。

2. 管理画面の設定 - 2.アプリケーションのカテゴリ登録

2.2. アプリケーションのカテゴリ登録

- ① サイト/アプリ管理タブをクリック
- ② 登録済みのアプリケーションのカテゴリリンクをクリック
- ③ カテゴリ登録

アプリケーションを表すカテゴリを少なくとも1つ登録してください。

カテゴリ設定

サイト/アプリ管理 > テストandroidアプリ > カテゴリ設定

カテゴリ選択

③

- スマートフォンアプリ
 - ゲーム
 - アクション
 - アーケード
 - アドベンチャー
 - ボード
 - カード
 - カジノ
 - さいころ
 - スポーツ
 - パズル
 - ライブ壁紙
 - レーシング
 - 教育
 - ファミリー
 - キッズ
 - ミュージック
 - ロールプレイング
 - シミュレーション
 - ストラテジー
 - トリビア
 - 単語
 - アプリケーション

変更を保存

サイト/アプリ管理

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iCloudアプリ 新規SPアプリ 新規iPhoneアプリ 新規Androidアプリ 新規iPadアプリ

名称	プラットフォーム	URL	編集	レポート
テストアプリ	AP iPhone	https://itunes.apple.com/jp/app/chitteru-ben/id999999999	② 編集 カテゴリ 広告スポット フィルタ 自社広告管理	レポート

2. 管理画面の設定 - 3. 広告スポットの登録 (インタースティシャル)

2.3. 広告スポットの設定

- ① サイト/アプリ管理タブをクリック
- ② 登録済みのアプリケーションのスポットリンクをクリック
- ③ 新規スポット登録ボタンをクリック
- ④ スポット登録

広告スポット（アプリケーション内に配信する枠）の登録を行います。

広告スポット名を入力し、広告スポットサイズとしてインタースティシャルを選択後、
広告の表示頻度の設定を行い、新規登録ボタンをクリックしてください。

サイト/アプリ管理
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PCサイト 新規SPサイト 新規iPhoneアプリ 新規Androidアプリ 新規iPadアプリ

名称	プラットフォーム	URL	編集	レポート
テストアプリ	AP iPhone	https://itunes.apple.com/jp/app/chitteru-ben/id959999999	カテゴリ 広告スポット フィルタ 自社広告管理	レポート

① レポート サイト/アプリ管理 フィルタ 収益の請求履歴 アカウント SDKダウンロード RTBとは

② 編集
カテゴリ 広告スポット フィルタ 自社広告管理

③ 新規広告スポット

広告スポット登録

サイト/アプリ管理 > テストアプリ > 広告スポット管理 > 広告スポット登録

④ 広告スポット名 * ?:

広告スポットサイズ (単位: ピクセル) * : インターステシヤル(全画面)

表示頻度 * ?:

間隔時間

0 秒

新規登録

広告を表示する頻度を設定できます。
頻度として、「間隔時間」と「スキップ回数」の設定が可能です。

間隔時間を設定した場合は、一度広告が表示された後、指定された時間の間は
広告表示処理を呼び出しても、広告が表示されなくなります。
スキップ回数を設定した場合は、設定された回数分、広告表示処理をスキップします。

2. 管理画面の設定 - 3. 広告スポットの登録 (テキストポップアップ)

2.3. 広告スポットの設定

- ① サイト／アプリ管理タブをクリック
- ② 登録済みのアプリケーションのスポットリンクをクリック
- ③ 新規スポット登録ボタンをクリック
- ④ スポット登録

広告スポット（アプリケーション内に配信する枠）の登録を行います。

広告スポット名を入力し、広告スポットサイズとしてテキストポップアップを選択後、
広告の表示頻度の設定を行い、新規登録ボタンをクリックしてください。

サイト／アプリ管理
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。

名前	プラットフォーム	URL	編集	レポート
テストアプリ	AP iPhone	https://itunes.apple.com/jp/app/chitteru-ben/id959999999	カテゴリ 広告スポット フィルタ 自社広告管理	レポート

レポート ① サイト／アプリ管理 フィルタ 収益の請求履歴 アカウント SDKダウンロード RTBとは

詳細 カテゴリ設定 広告スポット管理 パートナーサイトフィルタ 自社広告管理

編集

② カテゴリ 広告スポット フィルタ 自社広告管理

③ 新規広告スポット

広告スポット登録

サイト／アプリ管理 > テストアプリ > 広告スポット管理 > 広告スポット登録

広告スポット名 * [?]: ④

広告スポットサイズ (単位: ピクセル) *: テキストポップアップ (全画面)

表示頻度 (スキップ回数) * [?]: 0 回

新規登録

広告を表示する頻度として、「スキップ回数」の設定が可能です。
スキップ回数を設定した場合は、設定された回数分、広告表示処理をスキップします。

2. 管理画面の設定 - 3. 広告スポットの登録 (インライン広告共通)

2.3. 広告スポットの設定

- ① サイト/アプリ管理タブをクリック
- ② 登録済みのアプリケーションのスポットリンクをクリック
- ③ 新規スポット登録ボタンをクリック
- ④ スポット登録

広告スポット（アプリケーション内に配信する枠）の登録を行います。
広告スポット名を入力し、広告スポットサイズとしてスマートフォンバナー、スマートフォンビッグバナー、ミディアムレクタングルのいずれかを選択後、新規登録ボタンをクリックしてください。

The screenshot shows the 'Site/App Management' section of a management interface. A blue box highlights the 'Site/App Management' tab (①) and the 'Edit' button (②) for a specific application. A red box highlights the registration form (④) with the following fields:

- 広告スポット名 * [?]: [Empty text box]
- 広告スポットサイズ (単位: ピクセル) *: スマートフォンバナー(320x50 / 640x100)
- 表示方式: インライン
- アニメーションタイプ * [?]: Default
- 自動リフレッシュ * [?]: リフレッシュなし
- リフレッシュレート: 60 秒(10秒~120秒)

A blue arrow points from the 'Edit' button to the registration form. A pink callout box explains: ※この設定は、本SDKにてバナー、アイコン広告を表示する場合は使用しません。(スマートフォンビッグバナー、ミディアムレクタングルでは表示されません。)

A yellow callout box explains: リフレッシュレートに設定した秒数が経過するごとに、表示されている広告が変わります。「リフレッシュなし」にした場合は、広告の自動リフレッシュが行われなくなります。

2. 管理画面の設定 - 3. 広告スポットの登録 (iPad用インライン広告共通)

2.3. 広告スポットの設定

- ① サイト／アプリ管理タブをクリック
- ② 登録済みのアプリケーションのスポットリンクをクリック
- ③ 新規スポット登録ボタンをクリック
- ④ スポット登録

広告スポット（アプリケーション内に配信する枠）の登録を行います。

広告スポット名を入力し、広告スポットサイズとしてバナー、ビッグバナー、スカイスクレイパー、ワイドスカイスクレイパー、スクエア(小)、スクエア広告、レクタングル広告、レクタングル(大)広告、ハーフページ のいずれかを選択後、新規登録ボタンをクリックしてください。

サイト／アプリ管理
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PCサイト 新規SPサイト 新規iPhoneアプリ 新規Androidアプリ 新規iPadアプリ

名称	プラットフォーム	URL	編集	レポート
テストアプリ [停止中]	AP iPhone	https://itunes.apple.com/jp/app/chitteru-ben/id959999999	カテゴリ 広告スポット フィルタ 自社広告管理	レポート

レポート ① サイト／アプリ管理 フィルタ 収益の請求履歴 アカウ

詳細 カテゴリ設定 広告スポット管理 パートナーサイトフィルタ 自社広告管理

② 編集

カテゴリ 広告スポット フィルタ 自社広告管理

広告スポット登録

サイト／アプリ管理 > テストアプリ > 広告スポット管理 > 広告スポット登録

広告スポット名 * [?] :

④

広告スポットサイズ (単位: ピクセル) * : スマートフォンバナー(320x50 / 640x100)

表示方式:

アニメーションタイプ * [?] : Default

自動リフレッシュ * [?] :

リフレッシュなし

リフレッシュレート: 60 秒(10秒~120秒)

新規登録

※この設定は、本SDKにてバナー、アイコン広告を表示する場合は使用しません。
(スマートフォンビッグバナー、ミディアムレクタングルでは表示されません。)

リフレッシュレートに設定した秒数が経過するごとに、表示されている広告が変わります。
「リフレッシュなし」にした場合は、広告の自動リフレッシュが行われなくなります。

2. 管理画面の設定 - 4.フィルタの登録 (任意)

2.4. アプリケーションのフィルタ登録

アプリケーションに配信される広告のフィルタリングが行えます。(任意)
特定ドメインの広告、アダルト広告の排除が可能です。

- ① サイト/アプリ管理タブをクリック
- ② 登録済みのアプリケーションのフィルタリンクをクリック
- ③ フィルタ登録

パートナーサイトフィルタ

ドメインフィルタ

ドメインフィルタは、競合企業の広告など、特定の広告を貴サイトのページに表示しないようにブロックできます。指定の欄に、貴サイトのページに表示しない広告のサイトのドメインを記入し、【変更を保存】をクリックします。複数ある場合は1行1ドメインにてご登録をお願いします。

またドメインが不明な場合は、クリックせず広告内容をご記載のうえお問合せ下さい。

<フィルタリングボックス>

<関連広告のドメイン一覧>

下記は、現在パートナーサイトに関連付けられている広告のサイトのドメイン一覧です。「フィルタ」ボタンをクリックする事で、フィルタリングボックスに追加されます。登録される場合は最後にページ最下部にある【変更を保存】をお願いします。

③ フィルタ	代表的な広告	ドメイン
フィルタ		
フィルタ		
フィルタ		
フィルタ		

アダルトフィルタ

アダルトフィルタは、未成年に相応しくない広告を貴サイトのページに表示しないようにブロックできます。

賭フィルタ：※ (出会い系やコミュニティサイト、ギャンブル系の広告を除外します)

淫フィルタ：※ (電子書籍・萌え系コンテンツなどで、表現が過度なものも含め除外します)

フィルタしない

変更を保存

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] をされるとデータが復元できませんので、ご注意ください。

名前	プラットフォーム	URL	編集	レポート
デストアプリ	AP iPhone	https://itunes.apple.com/jp/app/chitteru-ben/id999999999	② カテゴリー 広告スポット フィルタ 自社広告管理	レポート

2. 管理画面の設定 - 5.アプリケーションの設定取得

2.5. アプリケーションの設定取得

- ① サイト/アプリ管理タブをクリック
- ② スポット管理タブをクリック
- ③ スポット一覧にてアプリ設定取得ボタンをクリックしてください。
- ④ アプリケーション設定取得

画面上の項目をメモしておいてください。この後に説明するアプリケーションの設定にて必要となります。

①

②

③

<input type="checkbox"/>	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	アニメーションタイプ	リフレッシュレート	表示
<input type="checkbox"/>	インターステシヤル	インターステシヤル(300x250 / 600x500)	インライン	アプリ設定取得	None	リフレッシュなし	レポート

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に導入してください。
3. きちんと広告が表示されたら設定は成功です。

④

アプリ設定取得

アプリ設定値

パブリッシャーID: ***

メディアID: ***

スポットID: ***

3. 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。（既に、インタースティシャル広告のスポット作成が完了していることが前提です。）

3.1. 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。

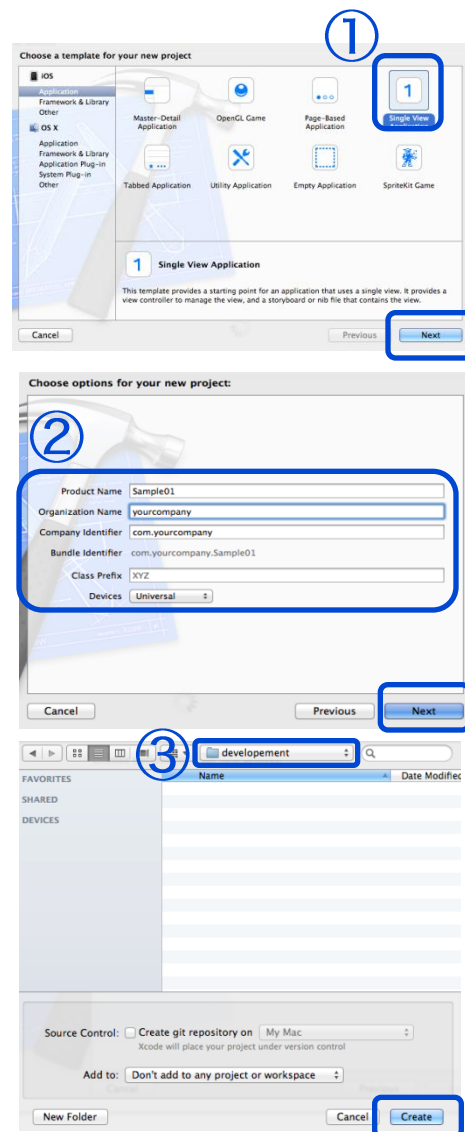
1) プロジェクトの新規作成

- ① Xcodeを起動し、新規に「Single View Application」を選択し、[Next]をクリックします。
- ② 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、「サイト/アプリ管理管理の広告スポット管理画面」で登録した「パッケージ名」となるように入力します。
 - Organization Nameは任意です。
 - Class Prefixは任意です。
 - Device Familyは任意です。

この例では以下のように入力します。※ 右図 参照

項目	入力値
Product Name	Sample01
Organization Name	yourcompany
Company Identifier	com.yourcompany
Class Prefix	
Device Family	Universal

- ③ プロジェクトの作成先として任意のフォルダを選択し、[Create]をクリックするとプロジェクトが作成されます。

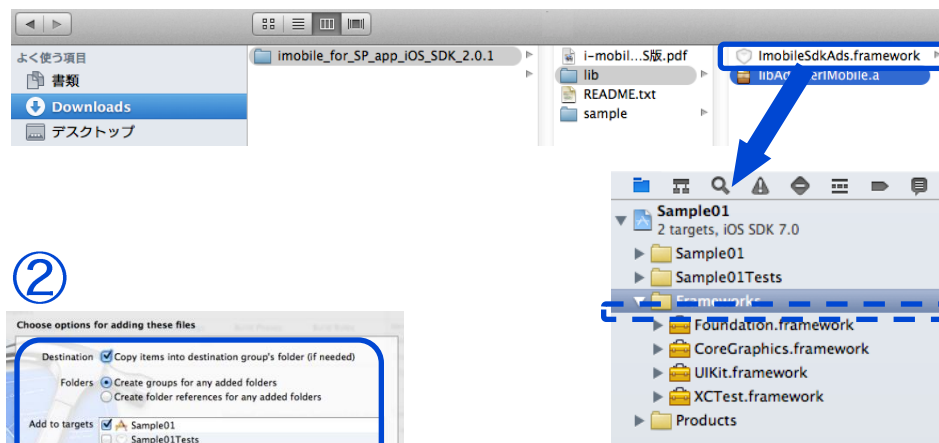


3. アプリの設定 - 1. XcodeによるSDKの設定2

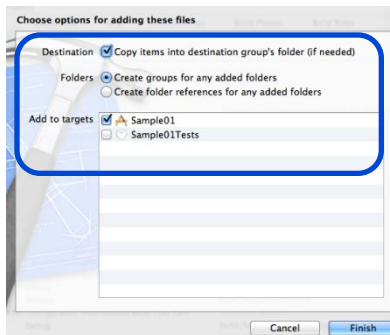
2) SDKをプロジェクトに追加する

- 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フォルダ内の「ImobileSdkAds.framework」フォルダ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、完了します。
 - Destinationオプションがチェックされている
 - 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"Sample01"がチェックされている
- ③ ドラッグ&ドロップした位置に、SDKが追加されます。

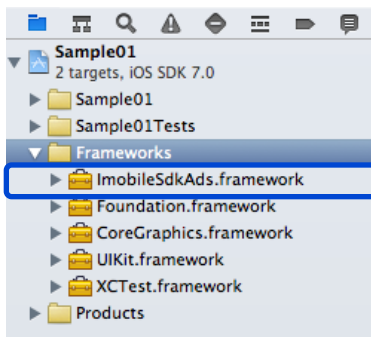
①



②



③



3. アプリの設定 - 1. XcodeによるSDKの設定 3

3) 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。

- SystemConfiguraion.framework
- AdSupport.framework
- CoreLocation. Framework

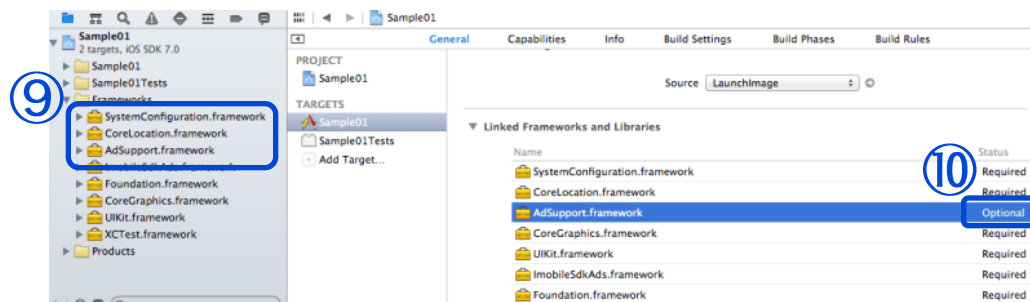
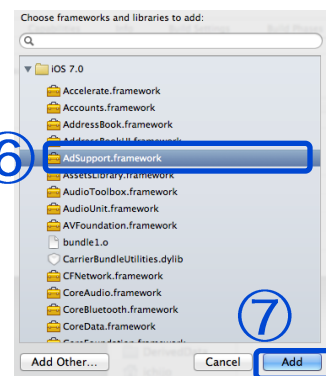
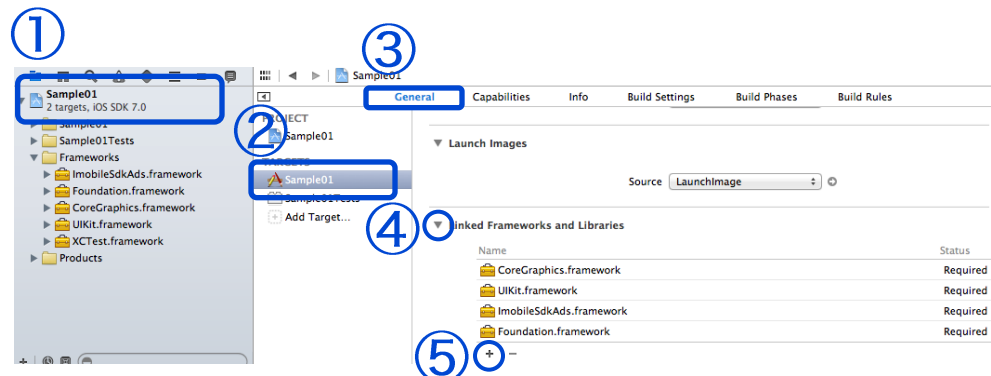
- ① Xcodeの[Project Navigator] で“Sample01”をクリックします。
- ② [Project Editor]でTARGETSの“Sample01”をクリックします。
- ③ [General]をクリックします。
- ④ [Link Frameworks and Libraries]を開きます。
- ⑤ [Link Frameworks and Libraries]の[+]ボタンをクリックします。
- ⑥ 「SystemConfiguraion.framework」 を選択します。
- ⑦ [Add] ボタンをクリックします。
- ⑧ 他のライブラリ・フレームワークについても同様に、⑤～⑦の手順を繰り返します。
- ⑨ プロジェクトにフレームワークがリンクされました。
- ⑩ AdSupport.frameworkだけRequiredからOptionalに設定変更します。

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、

3.1.XcodeによるSDKの設定 1)～3)

をもう一度、ご確認ください。



3. アプリの設定 - 2. 広告の表示方法 1 (全画面広告共通)

以下は、「3.1. 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。

3.2.1 全画面広告の表示方法(任意のアクション実行時に広告を表示する)

1) コードの記述例

- ① AppDelegate.mに「ImobileSdkAds/ImobileSdkAds.h」をインポートし「didFinishLaunchingWithOptions」に、広告の取得設定と広告の取得開始処理を記述します。

```
#import "AppDelegate.h"
#import "ImobileSdkAds/ImobileSdkAds.h"

@implementation AppDelegate

-(BOOL) application(UIApplication *)application didFinishLaunchingWithOptions:(NSDictionary *)launchOptions
{
    [[ImobileSdkAds registerWithPublisherID:@"publisherId" MediaID:@"mediald" SpotID:@"spotId"]; //広告の取得に必要な情報を設定します
    [[ImobileSdkAds startBySpotID:@"spotId"]; //広告の取得を開始します
}
}
```

項目	設定値	設定値の型
@ <i>"publisherId"</i>	i-mobileの管理画面より割り当てられたパブリッシャーID	NSString
@ <i>"mediald"</i>	i-mobileの管理画面より割り当てられたメディアID	NSString
@ <i>"spotId"</i>	i-mobileの管理画面より割り当てられたスポットID	NSString

※ここで入力した「publisherId」「MediaId」「spotId」は広告の取得開始や広告の表示に使用します

- ② 広告の表示を行いたいViewController.hに「ImobileSdkAds/ImobileSdkAds.h」をインポートします。

```
#import "ImobileSdkAds/ImobileSdkAds.h"

@interface ViewController :UIViewController
```

- ③ 広告の表示を行いたいViewController.mの任意のActionに広告の表示処理を追加します。

```
-(IBAction)ShowAd {
    [[ImobileSdkAds showBySpotID:@"spotId"]; //広告を表示します
}
}
```


3. アプリの設定 - 2. 広告の表示方法 2 (全画面広告共通)

以下は、「3.1. 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。

3.2.2 全画面広告の広告の表示方法(任意のアクション実行前に広告を表示する)

1) コードの記述例

- ① AppDelegate.mに「ImobileSdkAds/ImobileSdkAds.h」をインポートし「didFinishLaunchingWithOptions」に、広告の取得設定と広告の取得開始処理を記述します。

```
#import "AppDelegate.h"
#import "ImobileSdkAds/ImobileSdkAds.h"

@implementation AppDelegate

-(BOOL) application(UIApplication *)application didFinishLaunchingWithOptions:(NSDictionary *)launchOptions
{
    [ImobileSdkAds registerWithPublisherID:@"publisherId" MediaID:@"mediald" SpotID:@"spotId"]; //広告の取得に必要な情報を設定します
    [ImobileSdkAds startBySpotID:@"spotId"]; //広告の取得を開始します
}

```

項目	設定値	設定値の型
@ <i>"publisherId"</i>	i-mobileの管理画面より割り当てられたパブリッシャーID	NSString
@ <i>"mediald"</i>	i-mobileの管理画面より割り当てられたメディアID	NSString
@ <i>"spotId"</i>	i-mobileの管理画面より割り当てられたスポットID	NSString

※ここで入力した「publisherId」「MediaId」「spotId」は広告の取得開始や広告の表示に使用します

- ② 広告の表示を行いたいViewController.hに「ImobileSdkAds/ImobileSdkAds.h」をインポートし、「ImobileSdkAdsDelegate」をデリゲートとして記述します

```
#import "ImobileSdkAds/ImobileSdkAds.h"

@interface ViewController : UIViewController <ImobileSdkAdsDelegate>

```

- ③ 広告の表示を行いたいViewController.mの任意のActionにデリゲートおよび広告の表示処理を追加します。

```
-(IBAction)ShowAd {
    [ImobileSdkAds setSpotDelegate:@"spotId" delegate:self]; //デリゲートを設定します
    [ImobileSdkAds showBySpotID:@"spotId"]; //広告を表示します
}

```

- ④ ③の記述を行ったViewController.mに、デリゲートメソッド「imobileSdkAdsSpotDidClose」(広告が閉じられた際に呼び出されます)を追加し、広告が閉じられた後の処理を記述します。

```
-(void) imobileSdkAdsSpotDidClose:(NSString *)spodid {
    //広告が閉じられた後の処理を記述します。(画面遷移等)
}

```

3. アプリの設定 - 2. 広告の表示方法 3 (全画面広告 テキストポップアップ広告のみ)

以下は、「3.1. 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。

3.2.3 全画面広告の広告の表示方法(起動時に広告を表示する ※テキストポップアップ広告のみ)

1) コードの記述例

- ① AppDelegate.mに「ImobileSdkAds/ImobileSdkAds.h」をインポートし「didFinishLaunchingWithOptions」に、広告の取得設定と広告の取得開始処理および表示処理を記述します。

```
#import "AppDelegate.h"
#import "ImobileSdkAds/ImobileSdkAds.h"

@implementation AppDelegate

-(BOOL) application(UIApplication *)application didFinishLaunchingWithOptions:(NSDictionary *)launchOptions
{
    [ImobileSdkAds registerWithPublisherID:@"publisherId" MedialID:@"mediald" SpotID:@"spotId"]; //広告の取得に必要な情報を設定します
    [ImobileSdkAds startBySpotID:@"spotId"]; //広告の取得を開始します
    [ImobileSdkAds showBySpotID:@"spotId"]; //広告を表示します
}
}
```

項目	設定値	設定値の型
@ <i>"publisherId"</i>	i-mobileの管理画面より割り当てられたパブリッシャーID	NSString
@ <i>"mediald"</i>	i-mobileの管理画面より割り当てられたメディアID	NSString
@ <i>"spotId"</i>	i-mobileの管理画面より割り当てられたスポットID	NSString

※ここで入力した「publisherId」「Mediald」「spotId」は広告の取得開始や広告の表示に使用します

※ インターstitial広告についても同様の実装は可能ですが、テキストポップアップ広告と比べ、広告の取得に時間がかかるため、多くの場合、「showBySpotID」呼び出し時に 広告表示準備が完了していないため、広告の表示がされません。
また、テキストポップアップ広告は、「showBySpotID」 が呼び出されてから約2秒以内に 広告の取得および表示ができない場合は、広告の表示をキャンセルします。

3. アプリの設定 - 2. 広告の表示方法 4 (全画面広告共通)

以下は、「3.2.1. アプリの設定 広告の表示方法」の手順が完了していることを前提とします。

3.2.4 全画面広告の広告の表示方法(広告が表示される向きを指定する)

1) コードの記述例

- ・ 広告を常に縦の向きで表示する場合
[ImobileaSdkAds registerWithPublisherID:@"publisherId" MediaID:@"mediald" SpotID:@"spotId"]; メソッドの直後に
広告の向きを記述します。
広告を縦向きで設定するには、[ImobileSdkAds setAdOrientation]メソッドで
「IMOBILESDKADS_AD_ORIENTATION_PORTRAIT」を指定します。

```
#import "AppDelegate.h"
#import "ImobileSdkAds/ImobileSdkAds.h"

@implementation AppDelegate

-(BOOL) application(UIApplication *)application didFinishLaunchingWithOptions:(NSDictionary *)launchOptions
{
    [ImobileSdkAds registerWithPublisherID:@"publisherId" MediaID:@"mediald" SpotID:@"spotId"]; //広告の取得に必要な情報を設定します
    [ImobileSdkAds setAdOrientation:IMOBILESDKADS_AD_ORIENTATION_PORTRAIT]; //広告の向きを縦に指定します
    [ImobileSdkAds startBySpotID:@"spotId"]; //広告の取得を開始します
}
```

- ・ 広告を常に横の向きで表示する場合
[ImobileaSdkAds registerWithPublisherID:@"publisherId" MediaID:@"mediald" SpotID:@"spotId"]; メソッドの直後に
広告の向きを記述します。
広告を横向きで設定するには、[ImobileSdkAds setAdOrientation]メソッドで
「IMOBILESDKADS_AD_ORIENTATION_LANDSCAPE」を指定します。

```
#import "AppDelegate.h"
#import "ImobileSdkAds/ImobileSdkAds.h"

@implementation AppDelegate

-(BOOL) application(UIApplication *)application didFinishLaunchingWithOptions:(NSDictionary *)launchOptions
{
    [ImobileSdkAds registerWithPublisherID:@"publisherId" MediaID:@"mediald" SpotID:@"spotId"]; //広告の取得に必要な情報を設定します
    [ImobileSdkAds setAdOrientation:IMOBILESDKADS_AD_ORIENTATION_LANDSCAPE]; //広告の向き横を指定します
    [ImobileSdkAds startBySpotID:@"spotId"]; //広告の取得を開始します
}
```

広告の表示される向きの設定は、スポット単位ではなくアプリケーション単位に適用されるため、複数スポットを設定する場合でも、設定は一度だけで問題ありません。

3. アプリの設定 - 2. 広告の表示方法 5 (インライン広告共通)

以下は、「3.1. 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。

3.2.5 インライン広告の表示方法

1) コードの記述例

- ① 広告を表示させたいViewController.mに「ImobileSdkAds/ImobileSdkAds.h」をインポートし「viewDidLoad」に、広告の取得設定と広告の取得開始処理を記述します。

```
#import "ViewController.h"
#import "ImobileSdkAds/ImobileSdkAds.h"

@implementation ViewController

-(void) viewDidLoad
{
    [[ImobileSdkAds registerWithPublisherID:@"publisherId" MediaID:@"mediald" SpotID:@"spotId"];
    [[ImobileSdkAds startBySpotID:@"spotId"];
    [[ImobileSdkAds showBySpotID:@"spotId" ViewController:viewController Position:CGPointMake(x, y)];
}

//広告の取得に必要な情報を設定します
//広告の取得を開始します
//広告を表示します
```

項目	設定値	設定値の型
@ <i>"publisherId"</i>	i-mobileの管理画面より割り当てられたパブリッシャーID	NSString
@ <i>"mediald"</i>	i-mobileの管理画面より割り当てられたメディアID	NSString
@ <i>"spotId"</i>	i-mobileの管理画面より割り当てられたスポットID	NSString
<i>viewController</i>	広告を表示するViewController (例: self)	ViewController
<i>x, y</i>	広告を表示する位置	CGPoint

旧SDKとは広告表示処理の記述方法が変わっておりますので、旧SDKからの移行の場合は記述の変更が必要です。

3. アプリの設定 - 2. 広告の表示方法 5 (インライン広告共通)

以下は、指定したViewに広告を表示する方法です。

```
-(void)viewDidLoad {  
    [iMobileSdkAds registerWithPublisherID:@"publisherId" MediaID:@"mediald" SpotID:@"spotId"]; //広告の取得に必要な情報を設定します  
    [iMobileSdkAds startBySpotID:@"spotId"]; //広告の取得を開始します  
  
    UIView *adView = [[UIView alloc] initWithFrame:CGRectMake(x, y, width, height)]; //広告を表示するViewを作成します  
    [adView addSubview:adView]; //広告を表示するViewをViewControllerに追加します  
    [iMobileSdkAds showBySpotID:@"spotId" View:adView]; //広告を表示します  
}
```

項目	設定値	設定値の型
@ <i>"publisherId"</i>	i-mobileの管理画面より割り当てられたパブリッシャーID	NSString
@ <i>"mediald"</i>	i-mobileの管理画面より割り当てられたメディアID	NSString
@ <i>"spotId"</i>	i-mobileの管理画面より割り当てられたスポットID	NSString
<i>adView</i>	広告を表示するView	UIView
<i>x, y</i>	広告を表示する位置	CGRect
<i>width, height</i>	広告の幅、高さ	CGFloat

旧SDKとは広告表示処理の記述方法が変わっておりますので、旧SDKからの移行の場合は記述の変更が必要です。また、本方法を使うことにより、従来のSDKの様に広告をUIViewとして取り扱うことが可能です。

バナー広告、ビッグバナー広告、ミディアムレクタングル広告、アイコン広告で広告の表示方法に違いはありません。指定されたスポットIDが

- ・バナースポットの場合は、バナー広告が表示されます
- ・ビッグバナースポットの場合は、ビッグバナー広告が表示されます。
- ・ミディアムレクタングルスポットの場合は、ミディアムレクタングル広告が表示されます。
- ・アイパッドスポットの場合は、アイパッド広告が表示されます。

※x座標、y座標は、表示する広告が全て表示される座標を指定してください。
width、heightには表示する広告がおさまるサイズを指定してください。

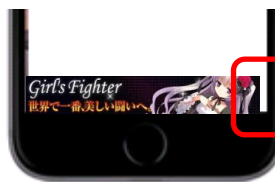
3. アプリの設定 - 2. 広告の表示方法 6 (インライン広告共通 ※iPad広告を除く)

3.2.6 インライン広告の表示方法 (デバイスの横幅に合わせて拡大表示する)

iPhone6,6plusの登場によって、横幅320px (~iPhone5s論理値)に加え、375px(iPhone6 論理値)、414px(iPhone6plus 論理値)が増えたことにより、従来のバナー広告 (320x50)、ビックバナー広告 (320x100) を従来通りに表示した場合、余白ができてしまいます。



~iPhone5s



iPhone6

375px - 320 px = 50px 分の余白ができます

showBySpotIDメソッドのSizeAdjust引数に「YES」を指定した場合、バナーを横幅いっぱいまで拡大表示し、余白ができない様に表示することができます。

※拡大されるサイズは、デバイスサイズの短い方のサイズまでです。(iPhone6の場合は375px、iPhone6Plusの場合は414pxまで)

```
//広告をデバイスサイズに合わせて表示します
```

```
[mobileSdkAds showBySpotID:@*spotId* ViewController:viewController Position:CGPointMake(x, y) SizeAdjust:YES];
```

※座標ではなくViewを指定するshowBySpotIDメソッドでも、同様にSizeAdjust引数が使用できます。



iPhone6

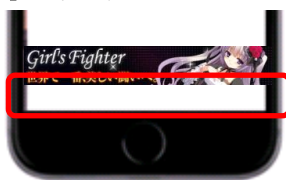
320x50のバナーが375x59 [50 × (375 ÷ 320) ※端数は切り上げ]に拡大され、余白無しで表示されます
※Viewを指定する場合は、Viewのサイズも拡大されたバナーのサイズに合わせる必要があります。

例: 320x50のバナーで画面モードがポートレートの場合のViewのサイズの算出方法

```
CGRect adRect = CGRectMake( X座標, Y座標,  
[UIScreen mainScreen] bounds].size.width,  
ceil( 50 * ([UIScreen mainScreen] bounds].size.width / 320 ));
```

拡大した場合、縦横比を維持するために、横幅に合わせて縦幅も併せて拡大されるため、必要に応じてY座標の調整(上方向)を行っています。

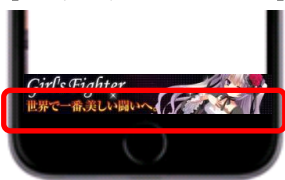
【Y座標を調整しないケース】



iPhone6

拡大された分の縦幅を表示できるスペースが下にある場合は、Y軸座標の調整は行いません。

【Y座標を調整するケース】



iPhone6

拡大された分の縦幅を表示できるスペースが下がない場合は、拡大された分の縦幅分から表示位置を以下の式によって算出します。

式: Y座標 = ①指定されたY座標 - (②拡大した縦幅 - ③下にあるスペース)

例: バナー広告 (320x50) を iPhone6 (縦幅667px論理値) で画面最下部に表示している場合、
① (667 - 50) - (②(59 - 50) - ③0) = 608 となります。

※Y座標の調整は、座標指定でshowBySpotIDを実行した場合のみおこなわれ、Viewを指定した場合は行われません。

3. アプリの設定 – 3. テストID

テストIDとは、スポット登録前やスポット登録直後は広告の配信がされないため、その場合に使用するIDです。

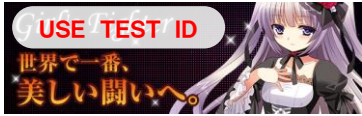
但し、テストIDを使用した場合は、右図のようなラベルが広告に表示され、クリック時にストアやLPページにではなく、弊社のサイトに遷移します。

また、インプも発生しません。

テストIDは、組み込み予定のアプリへの使用等、本サンプル以外で使用しても問題ありません。

※ リリース時は、必ずテストIDから実際のIDに変更してからリリースしてください。

【テストID使用時の表示イメージ】



【各広告種類ごとのテストID】

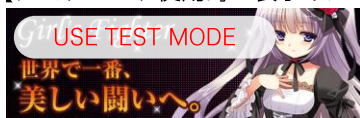
```
// バナー
#define banner_320_50_pid          @"34816"
#define banner_320_50_mid          @"135002"
#define banner_320_50_sid          @"342407"
// ビックバナー
#define banner_320_100_pid         @"34816 "
#define banner_320_100_mid         @"135002"
#define banner_320_100_sid         @"342408"
// Mレクタングル
#define banner_300_250_pid         @"34816"
#define banner_300_250_mid         @"135002"
#define banner_300_250_sid         @"342410"
// インタースティシャル
#define inter_pid                   @"34816"
#define inter_mid                   @"135002"
#define inter_sid                   @"342411"
// テキストポップアップ
#define textpopup_pid              @"34816"
#define textpopup_mid              @"135002"
#define textpopup_sid              @"342412"
```


3. アプリの設定 - 4. テストモード

テストモードを設定することにより、以下の動作を行うようになります。(SDKバージョン 2.0.0以降)

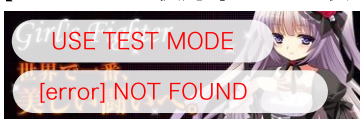
- ・ テストモードとして動作していることを示すラベルが表示されるようになります。

【テストモード使用時の表示イメージ】

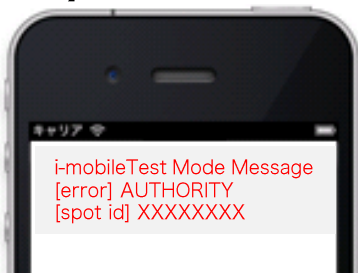


- ・ エラー時にエラー内容が表示されるようになります。

【テストモード使用時のエラー表示イメージ】



- ① インライン広告の showAdメソッド呼び出し後のエラー表示イメージ



- ② 全画面広告およびインライン広告 (showAdメソッド呼び出し前) のエラー表示イメージ
※ エラー発生時に表示位置の確定ができないため、画面上部にラベルとして表示されます。

※ この表示がされるのは、SDK Version2.0.8以降を用いた場合のみです

	パラメータ名	エラー内容
1	AUTHORITY	権限エラー
2	RESPONSE	データ不備
3	NETWORK NOT READY	ネットワーク未接続
4	NETWORK	ネットワークエラー
5	UNKNOWN	不明なエラー
6	AD NOT READY	広告取得中
7	NOT FOUND	広告切れ

- ・ インプが送信されなくなります。(管理画面上のインプ数のカウントに含まれなくなります。)
- ・ クリック時に、弊社のサイトに遷移するようになります。(管理画面上のインプ数のカウントに含まれなくなります。)

【テストモードの設定方法】

任意の場所(「registerWithPublisherID」実行前を推奨)に、以下を追加します。

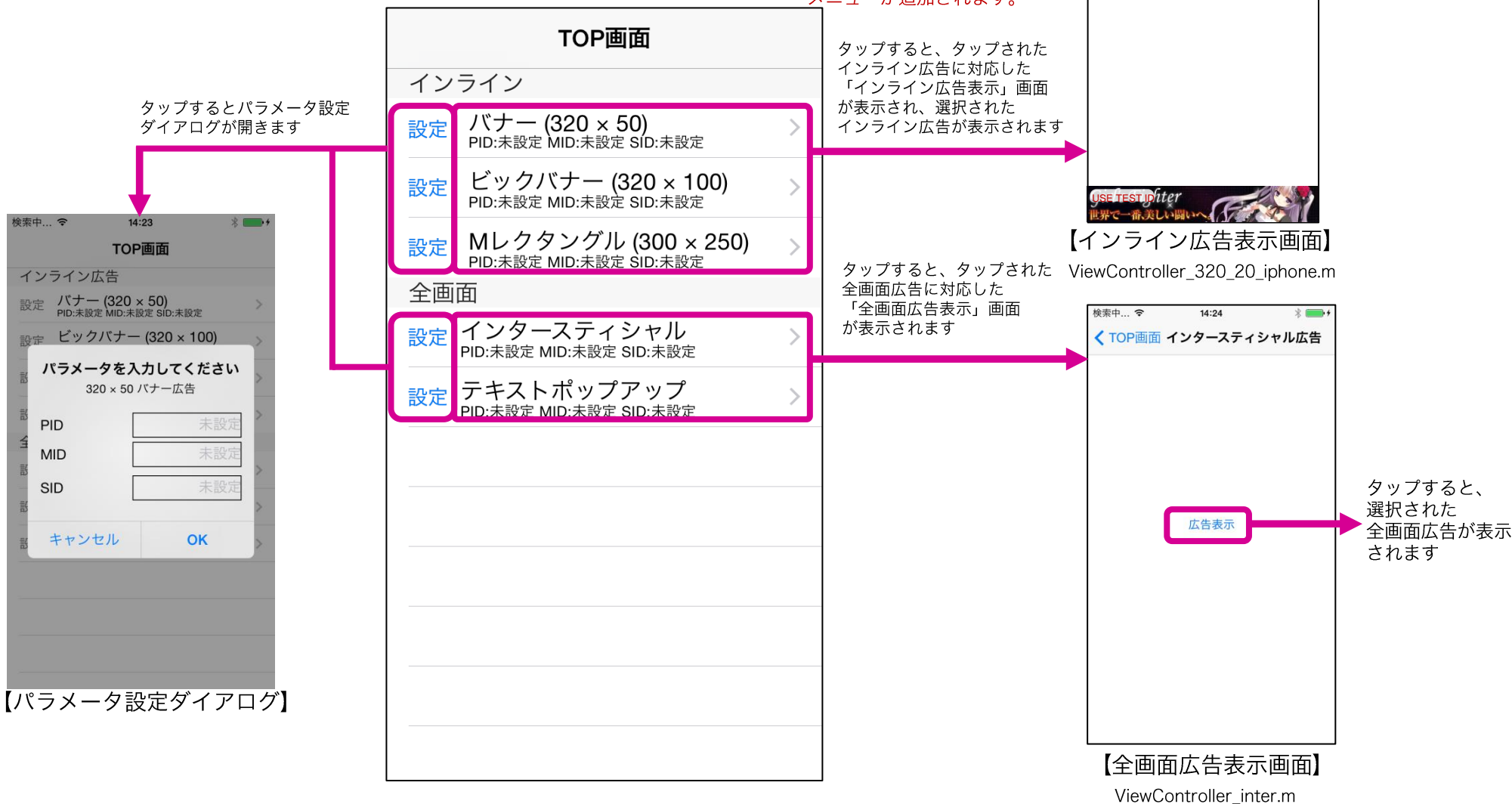
[ImobileSdkAds setTestMode:YES];

※ [ImobileSdkAds setTestMode:NO]; を実行することでテストモードを解除することができます。

4. サンプルアプリケーションの使い方

サンプルアプリケーションプロジェクトをXcodeで読み込み実行してください。
設定ダイアログから、各種IDを設定することにより、設定されたIDで広告の表示を行います。
未設定の場合は、デフォルト値としてテストIDを使用して広告の表示を行います。

※iPadの場合はiPadの広告メニューが追加されます。



5. イベントの取得方法

5.1. イベントの取得方法

アプリにデリゲートを設定することで、SDKからのイベント通知を取得することが可能になります。デリゲートの設定方法は「3.2.2 広告の表示方法(任意のアクション実行前に広告を表示する)」、取得可能なイベントは以下の通りです。

イベント	説明	デリゲートメソッド名
広告表示準備完了	広告の表示準備が完了した場合に呼ばれます。	- (void)imobileSdkAdsSpot:(NSString *)spotid didReadyWithValue:(ImobileSdkAdsReadyResult)value
広告取得失敗	広告の取得に、失敗した場合に呼ばれます。	- (void)imobileSdkAdsSpot:(NSString *)spotid didFailWithValue:(ImobileSdkAdsFailResult)value
広告表示準備中	広告の表示要求を行った際に、表示準備が完了していない場合に呼ばれます。	- (void)imobileSdkAdsSpotIsNotReady:(NSString *)spotid
広告クリック	広告をクリックした際に呼ばれます。	- (void)imobileSdkAdsSpotDidClick:(NSString *)spotid
広告表示完了	広告が表示された場合に呼ばれます。	- (void)imobileSdkAdsSpotDidShow:(NSString *)spotid
広告表示終了	広告を閉じた際に呼ばれます。スキップカウントを設定している場合、スキップされる毎に呼ばれます。	- (void)imobileSdkAdsSpotDidClose:(NSString *)spotid

- ・「didReadyWithValue」「didFailWithValue」を取得する場合は、start実行前に、setSpotDelegateを実行してください。
- ・テキストポップアップ広告については、広告情報をリアルタイムで取得しているため、「didReadyWithValue」が通知されることはありません。
- ・インライン広告については、「SpotIsNotReady」「DidClose」も通知されることはありません。

「- (void)imobileSdkAdsSpot:(NSString *)spotid didFailWithValue:(ImobileSdkAdsFailResult)value」が呼ばれた際のValueの値は以下の通りです。各エラーの詳細については、「4.2 サンプルアプリケーションの機能について」を参照ください。

	パラメータ名	エラー内容
1	IMOBILESDKADS_ERROR_AUTHORITY	権限エラー
2	IMOBILESDKADS_ERROR_RESPONSE	データ不備
3	IMOBILESDKADS_ERROR_NETWORK_NOT_READY	ネットワーク未接続
4	IMOBILESDKADS_ERROR_NETWORK	ネットワークエラー
5	IMOBILESDKADS_ERROR_UNKNOWN	不明なエラー
6	IMOBILESDKADS_ERROR_AD_NOT_READY	広告取得中
7	IMOBILESDKADS_ERROR_NOT_FOUND	広告切れ

6. AdMobメディエーションアダプタ

本アダプタは、Google社 AdMobメディエーション機能からi-mobileの広告を利用する場合に必要なアダプタです。

- ・ 対応広告サイズ

バナー広告 [320x50] / ビッグバナー広告 [320x100] / ミディウムレクタングル広告 [300x250]

※ インターstitial広告には非対応です。

- ・ 適用手順

※ 以下は、「3.1. XcodeによるSDKの設定」までの手順が全て完了していることを前提としています。

また、AdMobメディエーションの設定と組み込みについても完了していることを前提としています。

AdMobメディエーションの設定については、以下のURLを参照してください。

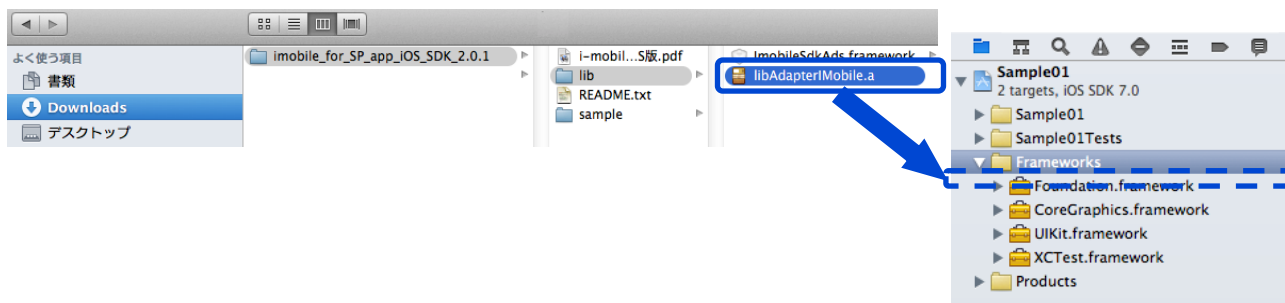
https://support.google.com/admob/v2/answer/3063564?hl=ja&ref_topic=3063091&rd=1

AdMobメディエーションの組み込み方法については、以下のURLを参照してください。

<https://developers.google.com/mobile-ads-sdk/docs/admob/mediation>

AdMobメディエーションアダプタ「libAdapterIMobile.a」ファイルをプロジェクトに追加します。

以上で、AdMobメディエーションからi-mobileの広告が配信されるようになります。



- ・ 注意事項

本アダプタは、SDK Version.2.x 専用です。旧来のSDK Version1.x には適用できません。

また、旧来のSDK Version1.x 用のアダプタとの共存はできません。

7. よくある質問と回答

・ 広告が表示されません（全画面広告）

広告を表示する準備が整っていない場合は、広告が表示されません。

広告が表示されない場合に、何か処理をしたい場合は、デリゲートメソッド「imobileSdkAdsSpotsIsNotReady」を実装してください。

・ 広告が表示されません（インライン広告）

広告の取得に失敗している可能性があります。

広告が表示されない場合に、原因を確認する場合はデリゲートメソッド「imobileSdkAdsSpot didFailWithValue」を実装し、(ImobileSdkAdsFailResult)valueのvalue値を確認してください。

・ 広告を一時的に非表示にしたい（インライン広告）

以下のソースの様に広告を表示するViewを指定し、Viewを表示／非表示にすることにより実現可能です。

```
// 広告を表示するためのViewを追加
UIView *adview = [[UIView alloc] initWithFrame:CGRectMake(0,0,320,50)];
[viewController.view addSubview:adview];
// 広告を表示するためのViewを指定して広告を表示
[imobileSdkAds showBySpotID:@"スポットID" View:adview];

// 広告を非表示(広告を表示するためのViewを非表示に設定)
adview.hidden = NO;
// 広告を再表示(広告を表示するためのViewを表示に設定)
adview.hidden = YES;
```

・ 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。)

7. よくある質問と回答

• SharedPreferencesに保存している情報について

本SDKでは、以下の情報を SharedPreferencesを利用してデバイスに保存しています。

Key	Value	利用目的	弊社サーバへの送信有無
"ImobileSdkAdsShowTimeOut" パートナーID + メディアID + スポットID ※ 設定されているスポットの数だけ登録	広告表示処理 (showAdメソッド) を呼び出してから、 広告表示を行う際のタイムアウト時間 (秒)	広告表示処理 (showAdメソッド) を 呼び出してから、広告表示をキャンセルす るまでの時間 (秒) を制御するために使用	○
"ImobileSdkAdsTextPopupSkipCount" パートナーID + メディアID + スポットID ※ 設定されているスポットの数だけ登録	管理画面にて設定されたテキストポップアップ広告の スキップ回数	テキストポップアップ広告の 表示スキップ制御に使用	○
"ImobileSdkAdsTextPopupSkipCounter" パートナーID + メディアID + スポットID ※ 設定されているスポットの数だけ登録	広告表示処理 (showAdメソッド) をスキップした回数 ※ 広告が表示された場合はリセット	テキストポップアップ広告の 表示スキップ制御に使用	○

7. よくある質問と回答

・ SDKが取得している情報および送信している情報について

総務書が取りまとめを行っている、「スマートフォンプライバシーイニシアティブ」「スマートフォンプライバシーイニシアティブII」において、アプリケーションが取得および送信している情報について、プライバシーポリシーを作成、公表するものとするという指針が提示されております。参考URL: 「スマートフォン等のアプリケーション配信事業者対象:利用者情報の取扱い、アプリケーション・プライバシーポリシーについて (JIPDEC)」

http://privacymark.jp/news/2014/0114/news_140114.pdf

「スマートフォン プライバシー イニシアティブ -利用者情報の適正な取扱いとリテラシー向上による新時代イノベーション-」 (総務省)」

http://www.soumu.go.jp/main_content/000171225.pdf

「スマートフォン プライバシー イニシアティブII ~アプリケーションの第三者検証の在り方~」 (総務省)

http://www.soumu.go.jp/main_content/000236366.pdf

アプリケーション、プライバシーポリシーにおいて、取得されている情報、および利用目的、第三者提供の有無等について記載するべきとの指針が提示されております。

本SDKにおいても、適切かつ効果的に広告を配信するために、いくつかの情報を取得し、送信しておりますので、以下に取得項目について記載いたします。

取得、送信情報	概要	利用目的	弊社サーバへの送信有無
パートナーID、メディアID、スポットID	i-mobileが発行しているID	配信する広告の適切な選定および不正対策のために利用	○
SDKのバージョン	SDKのバージョン		○
アプリケーションパッケージ名	広告を要求したアプリケーションパッケージ名		○
言語設定	デバイスの言語設定		○
OS	デバイスのOS		○
OSバージョン	デバイスのOSのバージョン		○
ネットワーク種別	デバイスの回線種別		○
デバイスブランド名	デバイスのブランド名 (メーカー名)		○
デバイス名	デバイス名 (機種名)		○
IDFA	iOSに設定されている広告配信を目的とした識別子		○
画面解像度	画面解像度	配信する広告の適切な選定のために利用	○
画面サイズ (縦/横)	画面サイズ		○
位置情報 (緯度/経度)	現在の位置情報 ※位置情報を利用可能なアプリケーションの場合のみ取得		○
インストール済パッケージ情報	デバイスにインストールされているパッケージ情報		×

弊社では、取得した情報につきまして提示した目的以外での利用および、第三者への提供については一切行っておりません。