



Intégration des SDK Publicitaires pour formats IAB & Natif avec DoubleClick For Publishers (iOS)

V1 – 26/10/2015

Contact LA PLACE MEDIA :

Jean-Christophe WACK (jcwack@laplacemedia.com - 06 60 57 79 31)

Team Mobile LPM (mobile@laplacemedia.com)

SOMMAIRE

1- VUE D'ENSEMBLE

2- INTEGRATION DE L'ADAPTER DFP → MOPUB

3- INTEGRATION DU SDK MOPUB

4- INTEGRATION DE L'ADAPTER MOPUB → ADNETWORK

- Adapter MoPub → InMobi
- Adapter MoPub → Facebook
- Adapter MoPub → Flurry
- Adapter MoPub → PubNative

5- INTEGRATION DES SDKS ADNETWORK

- SDK InMobi
- SDK Facebook
- SDK Flurry
- SDK PubNative

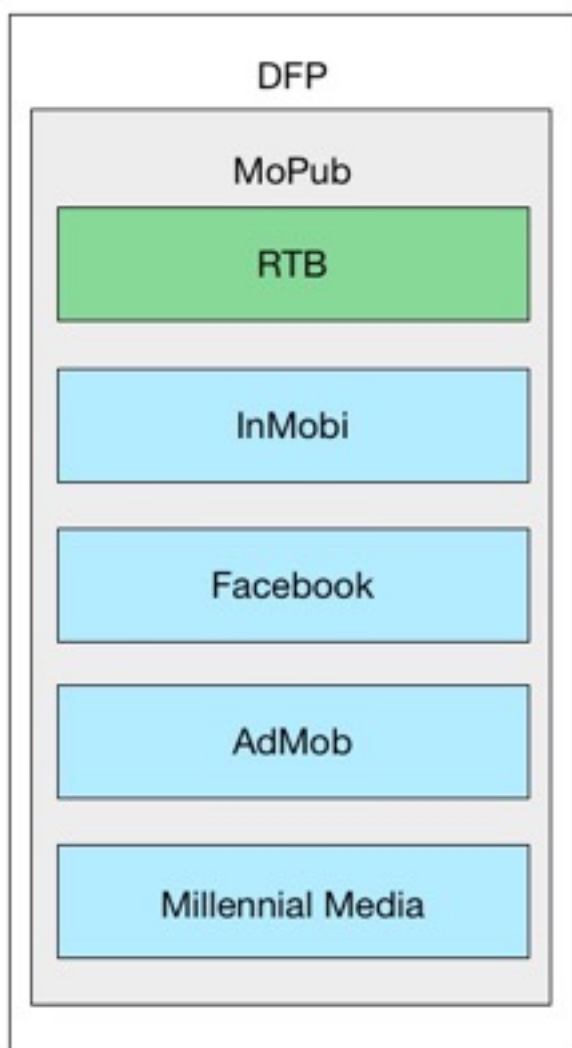
6- TEST D'INTEGRATION

1 VUE D'ENSEMBLE

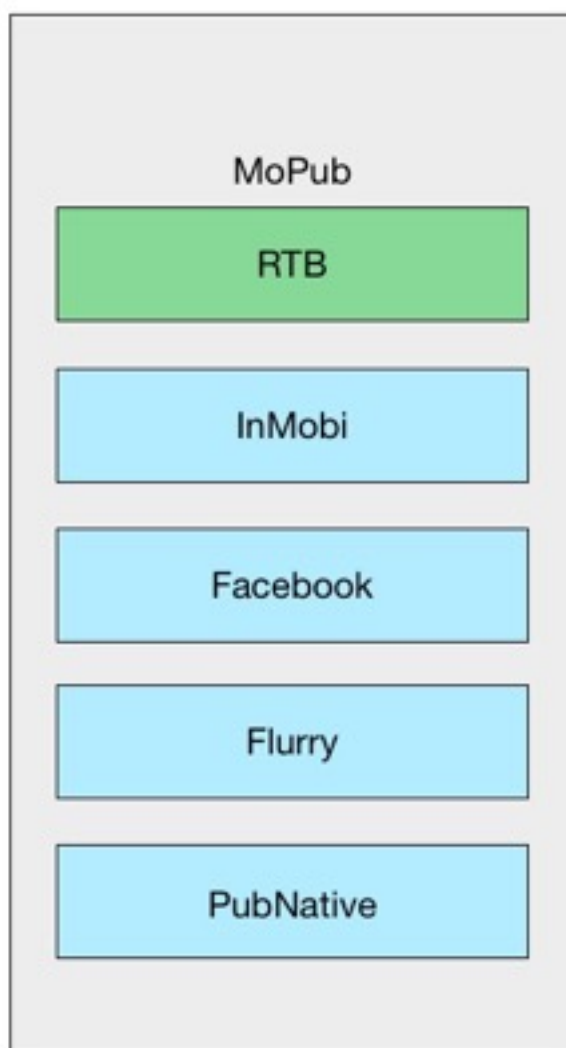
Ce document décrit l'intégration des SDK publicitaires La Place Media sous iOS pour l'affichage de publicités aux formats IAB et Natifs (in-feed) lorsque l'AdServer primaire est DFP.

Une fois la procédure complétée, la situation sera la suivante :

- Sur les formats IAB (bannière et interstitiel), DFP sera l'AdServer primaire. MoPub sera l'AdServer secondaire et **unique** outil de médiation pour les AdNetworks suivants : Google AdMob, Millennial Media, InMobi et Facebook.
- Sur le format natif, MoPub sera l'AdServer primaire sur ce format et le **seul** outil de médiation au sein duquel seront intégrés les AdNetworks suivants : InMobi, Facebook, Flurry by Yahoo et PubNative.



Intégration des formats IAB



Intégration du format natif

Attention : Pour les formats IAB, DFP propose d'intégrer différents acteurs en tant que « médiation network » au même niveau que MoPub. Seul MoPub doit être intégré comme « médiation network » au sein de DFP. Les autres acteurs seront yieldés dans MoPub.

Prérequis : Avant de vous lancer dans la procédure suivante, assurez-vous d'être en possession...

- des Placement IDs MoPub et InMobi nécessaires pour votre application
- du SDK Flurry correspondant au différents emplacements natifs dans votre app
- du mock-up (fichier image) et du fichier .xib associé, correspondant à la mise en forme des créas natives
- du sample code créé par La Place Media
- d'un SDK DFP installé et fonctionnel dans votre application

2 INTEGRATION DE L'ADAPTER DFP → MOPUB

Téléchargez l'adapter DFP vers MoPub à l'adresse suivante :

http://mopub-dfp.mopub.com/ios/AdMobMediation_Adapter_MoPub_IOS_SDK.zip

La documentation pour intégrer cet adapter au sein de Xcode est disponible à l'adresse ci-dessous (points 2 et 3) :

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

3 INTEGRATION DU SDK MOPUB

Attention : le SDK MoPub existe sous 2 formes (MoPub Full SDK et MoPub base SDK). Vous devez déployer le MoPub Full SDK (lien ci-dessous)

<https://s3.amazonaws.com/mopub-ios-sdk/mopub-full.zip>

Le déploiement du SDK est décrit au lien ci-dessous (seules les instructions de la partie 'Incorporate the MoPub iOS SDK' doivent être suivies).

<https://github.com/mopub/mopub-ios-sdk/wiki/Getting-Started>

Attention : au moment de l'import des fichiers SDKs dans Xcode, cochez 'Copy Items into destination group's folder'.

MoPub étant l'AdServer primaire pour le format natif, il est nécessaire de coder l'appel à MoPub aux emplacements adéquats.

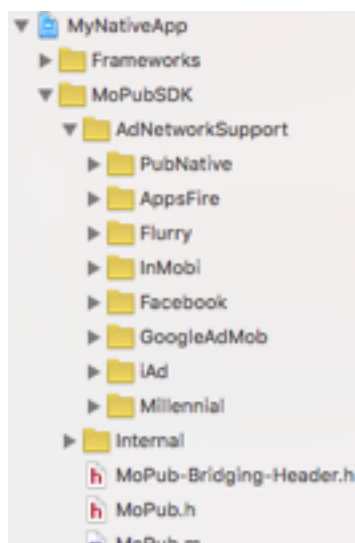
La procédure d'intégration est disponible à cette adresse :

<https://github.com/mopub/mopub-ios-sdk/wiki/Native-Ads-Integration>

Pour les formats bannière et interstitiel, il ne faut en revanche pas hard-coder l'appel à ces emplacements, l'appel étant fait via l'adapter DFP - MoPub.

4 INTEGRATION DE L'ADAPTER MOPUB → ADNETWORK

Créez les dossiers 'InMobi', 'Facebook', 'Flurry' et 'PubNative' dans votre projet au chemin MoPubSDK/AdNetworkSupport/ (cf. screenshot ci-dessous)



L'arborescence du projet Xcode – Dossier MoPubSDK

Remarque : les dossiers Google AdMob, iAd et Millennial contenant leurs fichiers respectifs sont déjà présents dans le SDK MoPub. Les dossiers InMobi, Facebook, Flurry et PubNative sont à créer.

INTEGRATION DE L'ADAPTER MOPUB → INMOBI:

1/ Téléchargement de l'adapter et intégration

Au lien <https://github.com/mopub/mopub-ios-sdk/tree/master/AdNetworkSupport/InMobi>

Téléchargez les 4 fichiers suivants

- InMobiNativeAdAdapter.h
- InMobiNativeAdAdapter.m
- InMobiNativeCustomEvent.h
- InMobiNativeCustomEvent.m
- InMobiBannerCustomEvent.h
- InMobiBannerCustomEvent.m
- InMobiInterstitialCustomEvent.h
- InMobiInterstitialCustomEvent.m

Et les intégrer dans votre projet dans le dossier MoPubSDK/AdNetworkSupport/InMobi

2/ Initialiser les placements InMobi

Prérequis : Récupérez les IDs InMobi de votre App auprès de La Place Media (un ID par format publicitaire).

Dans le fichier **AppDelegate.m**, dans la méthode *application:didFinishLaunchingWithOptions*, initialisez chaque placement InMobi. Exemple :

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

    //Initialize InMobi
    [InMobi initialize:@« <YOUR_INMOBI_PLACEMENT_ID> »];

    return YES;
}
```

INTEGRATION DE L'ADAPTER MOPUB → FACEBOOK:

1/ Téléchargement de l'adapter et intégration

Au lien <https://github.com/mopub/mopub-ios-sdk/tree/master/AdNetworkSupport/Facebook>

Téléchargez les 4 fichiers suivants

- FacebookNativeAdAdapter.h
- FacebookNativeAdAdapter.m
- FacebookNativeCustomEvent.h
- FacebookNativeCustomEvent.m
- FacebookBannerCustomEvent.h
- FacebookBannerCustomEvent.m
- FacebookInterstitialCustomEvent.h
- FacebookInterstitialCustomEvent.m

Et les intégrer dans votre projet dans le dossier MoPubSDK/AdNetworkSupport/Facebook

Aucune autre opération n'est nécessaire pour intégrer l'adapter MoPub → Facebook.

INTEGRATION DE L'ADAPTER MOPUB → FLURRY:

1/ Téléchargement de l'adapter et intégration

Au lien <https://github.com/flurry/FlurryAdapterForMoPubiOS>

Téléchargez les 6 fichiers suivants

- FlurryMPConfig.h
- FlurryMPConfig.m
- FlurryNativeAdAdapter.h
- FlurryNativeAdAdapter.m
- FlurryNativeCustomEvent.h
- FlurryNativeCustomEvent.m

Et les intégrer dans votre projet dans le dossier MoPubSDK/AdNetworkSupport/Flurry

INTEGRATION DE L'ADAPTER MOPUB → PUBNATIVE:

1/ Téléchargement de l'adapter et intégration

Au lien <https://www.dropbox.com/s/xt1uyowyrlnl4/pubnative-ios-mopub-adapter-master.zip?dl=0>

Téléchargez les 6 fichiers et le dossier contenus dans le dossier 'PNNativeCustomEvent' et les intégrer dans votre projet dans le dossier MoPubSDK/AdNetworkSupport/PubNative

5 INTEGRATION DES SDK ADNETWORK

INTEGRATION DU SDK INMOBI:

Veillez télécharger le SDK InMobi au lien ci-dessous :

https://www.dropbox.com/s/a04cc9kova5yflz/InMobi_iOS_SDK_v4.5.zip?dl=0

Importez les fichiers du dossier lib (.h et .a) dans votre projet, nous vous recommandons de placer le SDK InMobi dans un nouveau dossier 'SDK' au chemin suivant :

MoPubSDK/AdNetworkSupport/InMobi/SDK

Seuls les fichiers suivants sont nécessaires pour le bon fonctionnement des formats natifs:
InMobi.h, IMConstants.h, IMError.h, IMNativeDelegate.h, IMNative.h, libInMobi-4.5.3.a

Veillez suivre **uniquement** les instructions de la rubrique 'Configuration/Adding Frameworks' de la procédure ci-dessous (attention : les instructions sont adaptées à la nouvelle version du SDK InMobi qui diffère légèrement de l'ancienne).

<https://www.inmobi.com/support/integration/23692016/22051163/ios-sdk-integration-guide/>

La Place Media a déjà paramétré le compte InMobi (création du compte et des placement IDs).

INTEGRATION DU SDK FACEBOOK:

Veillez télécharger le SDK Facebook au lien ci-dessous :

<https://developers.facebook.com/docs/ios>

Installez le package sur votre ordinateur. Le SDK Facebook sera installé dans le dossier
~/Documents/FacebookSDK/FBAudienceNetwork

Le SDK Facebook prend la forme d'un Framework (FBAudienceNetwork.framework), nous vous recommandons de le déposer dans votre projet dans un nouveau dossier 'SDK' à créer au chemin suivant :

MoPubSDK/AdNetworkSupport/Facebook/SDK

La Place Media a déjà paramétré le compte Facebook (création compte et placement IDs).

Note : Si vous avez déjà intégré le SDK Facebook lors de l'intégration des formats bannière et/ou interstitiel, il faudra bien sûr ne pas refaire cette étape.

INTEGRATION DU SDK FLURRY:

Veillez nous demander le SDK Flurry spécifique à votre application.

Importez les dossiers 'Flurry' et 'FlurryAds' dans un nouveau dossier 'SDK' à créer au chemin suivant :

MoPubSDK/AdNetworkSupport/Flurry/SDK

La Place Media a déjà paramétré le compte Flurry (création compte et placement IDs).

INTEGRATION DU SDK PUBNATIVE:

Veillez nous demander le SDK PubNative au lien ci-dessous :

<https://www.dropbox.com/s/47ib3asbp4x8z2u/pubnative-ios-library-master.zip?dl=0>

Importez le contenu du dossier 'PubNative' sous MoPubSDK/AdNetworkSupport/PubNative. La Place Media s'occupe du paramétrage côté serveur.

6 TEST D'INTEGRATION

Assurez vous d'avoir bien renseigné vos IDs (MoPub et InMobi) aux endroits indiqués dans le document.

Ajoutez les UDID de nos mobiles dans votre interface developer.apple.com :

iPhone de T. Masereel	56801efe224a81f432c3c18b35d4687debd2a88b
iPhone JC. Wack	185340f077007825c348147d4eb8569021bc9d29
iPad LPM	9aa1ae0d1321c1409748f6b9657e69497c4a8ad4

Enfin, une fois que votre application est prête à être testée, envoyez-nous un lien pour télécharger votre App de test (.ipa) et convenons d'un rendez-vous téléphonique pour effectuer les tests ensemble.

ALTERNATIVE (SOUHAITABLE)

Le nouveau système de *beta testing* « testflight » disponible sur iTunesConnect permet de partager les binaires *ad hoc* plus facilement à partir d'un simple email:

jc.wack@gmail.com

tmasereel@laplacemedia.com

contact@laplacemedia.com

En cas d'incompréhension au cours de la lecture de ce document ou de n'importe laquelle des étapes de la procédure, **n'hésitez surtout pas à nous contacter.**

Jean-Christophe WACK (jcwack@laplacemedia.com - 06 60 57 79 31)

Team Mobile LPM (mobile@laplacemedia.com)