巨掌 IOS 积分墙SDK 开发者使用手册 V5.0

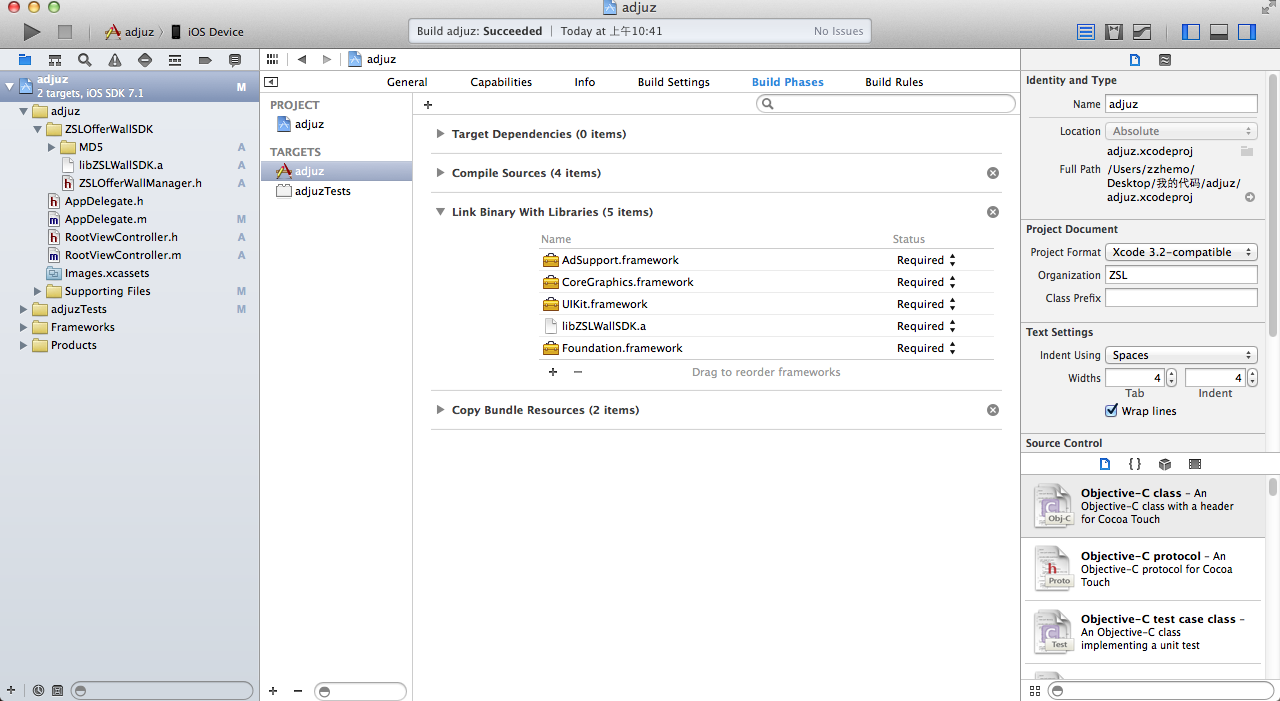


巨掌 IOS积分墙 SDK 可以帮助 IOS 平台应用快速植入巨掌积分功能，本文档包含了SDK的使用方法以及示例代码。

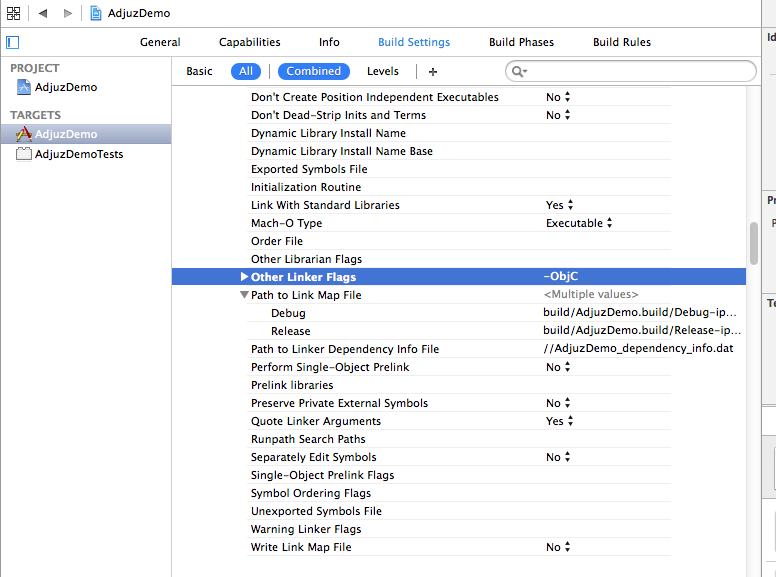
注意事项:巨掌积分 IOS SDK 编译时设置 Base SDK 为 5.1 版本,部署 target 为 3.0 iPhone 设备, 用户编译自己的应用时,可以设置将自己的应用部署到低版本的 iPhone OS,但是 Base SDK 必须 使用 5.1 或者以上版本,如开发工具未支持 5.1 或更高 SDK,请将开发工具升级到最新版本。

**第一步：添加积分墙 IOS SDK 到工程中**

1. 添加巨掌积分 IOS SDK 库文件和头文件应用程序工程中。文件存放在 lib 目录中。文件包括AdjuzWall.h，libZSLWallSDK.a。最后添加 AdSupport.framework 库文件。



2)为了解决在 IOS4.3 及以下版本的的系统中使用 SDK 所带来的兼容性问题,请在项目工程的 Build Settings –> Other Linker Flags 中添加 -ObjC (-ObjC 解决了 category 的问题,必须要加的),此添加不会对工程本身产生任何影响。



**第二步:在程序中初始化巨掌积分账户信息(选择接入方式)**

(简单,方便,用户体验更好,官方强烈建议开发者使用此方法接入)

1）.将.h头文件加入到应用SDK的UIViewController里，然后通过- (id)initAppKey:(NSString \*)appKey andAppUserId:(NSString \*)appUaerID方法实例化一个SDk管理对象。（其中的两个参数appKey需从官网下载，appUserID需开发者自己设定）

2）.通过实例化的对象调用方法-(void)openWall就可以实现巨掌积分的调用。

**第三步:巨掌积分方法调用**

一、添加头文件

在需要使用点积分接口的类中添加对 AdjuzWall.h 的引用

(1)获取用户虚拟货币

通过获取剩余虚拟货币接口可以从服务器端获取用户虚拟货币余额。通过实例化的管理类对象调用方法-(NSString \*)getSorceAndIsShow:(BOOL)isShow 实现。（）

【注】 方法为同步方法,调用结果将通过getSorceAndIsShow方法的返回值返回。自带提示框显示获取积分的结果，Bool类型的参数决定提示框是否显示。

(2)消费虚拟货币接口

通过传入扣除虚拟货币的数量进行虚拟货币的扣除，通过实例化的管理类对象调用方法-(void)spendSorce:(int )sorce方法实现。

【注】方法为同步方法,调用结果通过提示框显示。

(3)展示广告墙接口

通过实例化的管理类对象调用方法-(void)openWall .

