

微信小游戏接入小盟广告开发文档

一、添加request合法域名

微信公众平台|小程序后台 - 设置 - 开发设置：添加 request 合法域名。

https://engine.xmadx.net/
https://log.xmadx.net/

首页

开发管理

用户身份

数据分析

模板消息

客服反馈

附近的小程序

运维中心

微信支付

支付设置

推广

小程序插件

设置

设置

基本设置

开发设置

第三方服务

接口设置

开发者ID

开发者ID

AppID(小程序ID)

AppSecret(小程序密钥)

服务器域名

服务器配置

request合法域名

二、创建媒体ID和广告位ID

- 1. 登录小萌广告流量变现平台，广告管理 - 我的媒体 下注： AppID (小程序 ID)、AppSecret (小程序密钥 设置 - 开发者 ID 中。
- 2. 在 我的广告位 下，新建广告位，获取广告位ID。

注：注意区分banner、插屏、悬浮等是在页面上的不同位置；插屏是中间的方形图（背景暗掉），悬浮是位于右下角的小图片。

1 / 6



三、小游戏内开发

3.1 准备工作

- 1. 在接入之前，请确认您已经完成企业认证，并已经创建了媒体和广告位。
- 2. 以下开发过程是小盟广告接入的常规方案，目录结构和文件代码为开发案例，客户可根据自己的小游戏进行实际开发。
- 3. 开发实例以首页接入小盟广告为例，其他页面参考首页开发步骤即可。
- 4. 部分开发代码较多，可查看对应的文件。

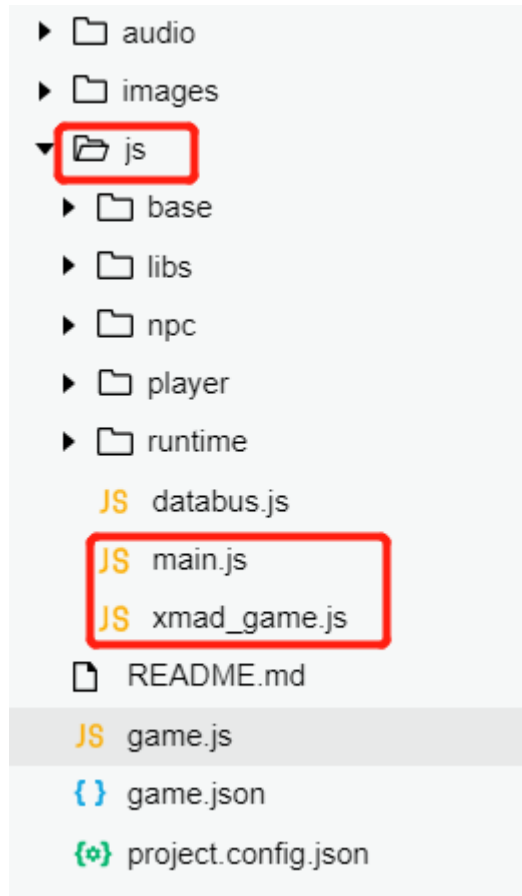
3.2 目录结构

该目录仅为涉及到的开发和修改的文件

```
--xmad_game//小游戏文件
----js//js文件
```

```
-----main.js
-----xmad_game.js
----game.js
```

开发目录结构截图



3.3 game.js

在 game.js 中引入main.js:

```
import Main from './js/main'
new Main()
```

3.4 js

js文件中涉及到接入小盟广告的有两个文件main.js 和xmad_game.js

3.4.1 xmad_game.js

xmad_game.js 文件具体代码见文件xmad_game/xmad_game.js 中的对应文件

注: xmad_game.js可设置app_key、广告位id、开发环境env

```
// 配置app_key
const app_key = 'xmad26fdcba154f2f145cc0ec8ec1b97'
```

```
// 配置广告位id
const adId = 'xmdd4212d06d7867e2ad135bfc53a428'
// 1为测试环境, 0为线上环境
const env = !0
```

3.4.2 main.js

在main.js中引入xmad_game.js

```
import Xmad from 'xmad_game'
```

其中 Xmad 是供开发者调用的方法, 入参主要由ctx、绘制信息、回调函数。

调用方式分两种

```
//第一种: 在已知图片上绘制
const img = wx.createImage()
img.src = 'https://timgsa.baidu.com/timg?
image&quality=80&size=b9999_10000&sec=1545484294846&di=6cd11cbc10dc080e63edd4912fa
19f61&imgtype=0&src=http%3A%2F%2Fpic.downcc.com%2Fupload%2F2017-
9%2F2017927103410552640.png'
img.onload = function () {
  ctx.drawImage(img, 0, 0, 300, 600)
  // 在img上绘制广告
  Xmad(
    ctx, // 此为 canvas.getContext('2d')
    { // 此为广告的绘制信息
      x: 10, // 位置x轴
      y: 10, // 位置y轴
      width: 100, // 绘制宽度
      height: 100 // 绘制高度
    },
    function (res) { // res为true, 说明有广告, 并已绘制完毕
      console.log('res', res)
    }
  )
}
//第二种: 所有图片都交给Xmad绘制
Xmad(
  ctx, //此为 canvas.getContext('2d')
  [ // 数组第一项到倒数第二项都是已知的图片, url是必备属性
    // 数组最后一项是广告图片, 不能有url属性
    {
      url: 'https://timgsa.baidu.com/timg?
image&quality=80&size=b9999_10000&sec=1545484294846&di=6cd11cbc10dc080e63edd4912fa
19f61&imgtype=0&src=http%3A%2F%2Fpic.downcc.com%2Fupload%2F2017-
9%2F2017927103410552640.png',
      x: 0,
      y: 0,
      width: 350,
```

```
        height: 600
      },
      {
        x: 10,
        y: 10,
        width: 100,
        height: 100
      }
    ],function (res) { // res为true, 则有广告并已绘制完成
      console.log(res)
    }
  )
}
```

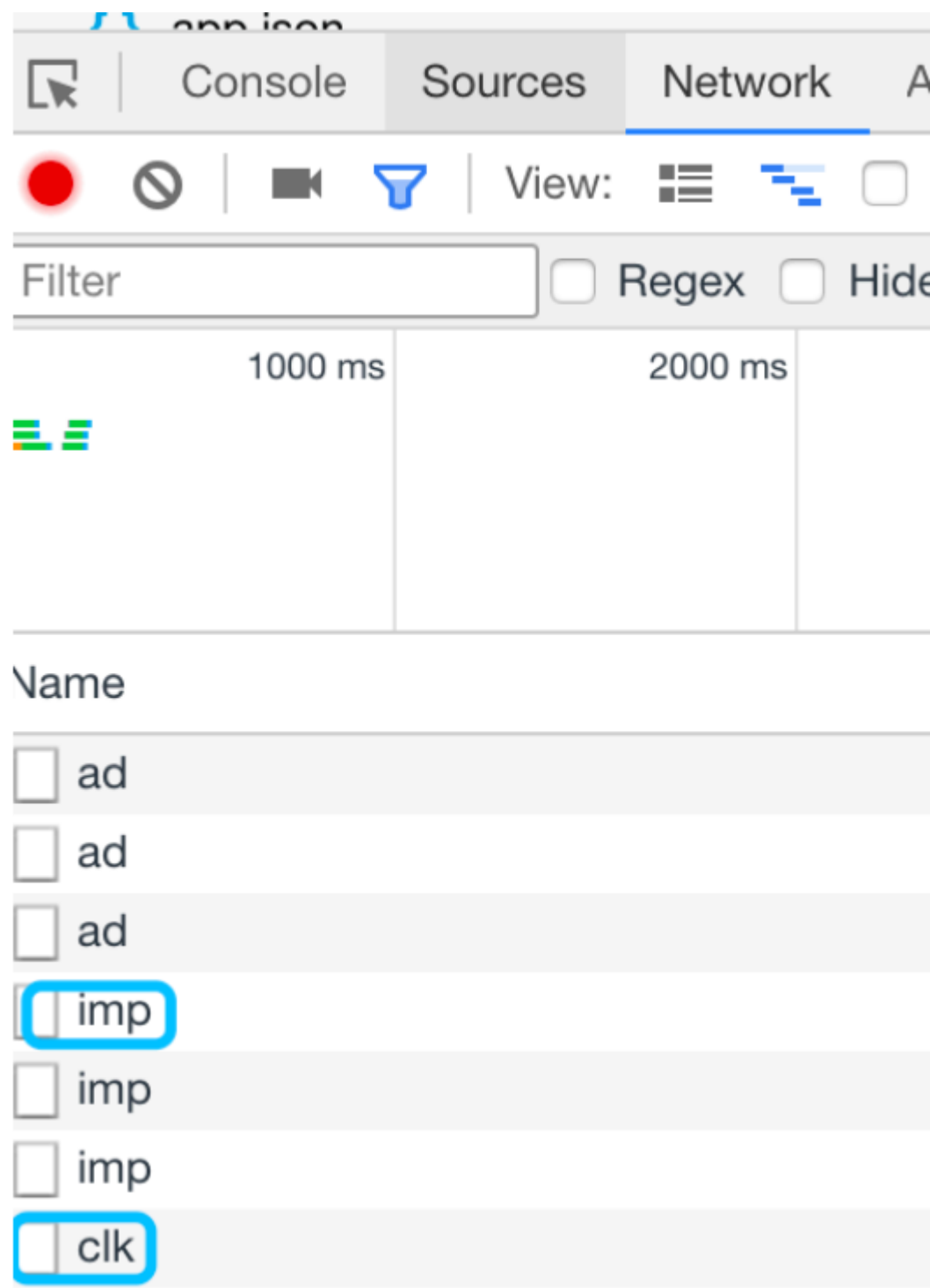
3.5 API接入文档

API接入文档可以参看文件xmad_mini下的文档《小盟广告平台 API 接入文档V1.0》

四、广告展示和操作

4.1 广告展示

媒体可在微信开发者工具，在加入广告位的对应位置拉取到测试广告（带有“小盟广告”文字的白底图片）。测试期间数据不会反映到您的后台，核对数据请联系我方人员。在network中，有imp上报，点击广告位图片，有clk上报，则为配置成功。如下图所示：



4.2 广告操作

智投广告：通过长按识别小程序码跳转到广告主小程序。（跳转小程序） 直投广告：通过在app.json配置广告主小程序appid后，点击广告后跳转。（跳转小程序）