

HTML MPU (Общий случай)

1. Карточка баннера

Номер: 68H082.

Краткое описание: несколько взаимосвязанных HTML-креативов.

Тип кода: AjaxJS.

Пример: [пример](#) HTML MPU баннера с панелями заданного размера, [пример](#) HTML MPU баннера с большой панелью, раскрывающейся на 100% экрана.

Техническое описание: HTML MPU баннер состоит из нескольких HTML-панелей и управляющего скрипта баннера `script.js`. Как только все панели загружены, вызывается функция `ar_initDone`, указанная в `script.js`. Эта функция запускает логический сценарий ролика. Из каждой панели отправляются сообщения управляющему скрипту `script.js` о том, что панель загружена и готова принимать команды. Панели взаимодействуют друг с другом только через `script.js`. Для этого используется команда `sendSync` (метка синхронизации). Диспетчер сценария (функция `ar_startScene`) отслеживает команды от панелей и выполняет необходимые действия.

2. Подготовка баннера

Баннер состоит из нескольких файлов: управляющего файла `script.js`, скриптов `panel.js` и `mpuhtml.js`, нескольких HTML-панелей и одного или нескольких изображений.

[Скачайте](#) пример комплекта файлов.

2.1. Подготовка скрипта

Откройте текстовым редактором файл `script.js`.

Редактируемые параметры:

```
var ar_gif      = '0.png',
    ar_gif_href = '',
    ar_gif_width = '240px',
    ar_gif_height = '400px',
    ar_pix      = '';
```

- `ar_gif` – имя файла заглушки для маленькой панели. Укажите ваше имя
- `ar_gif_href` – альтернативный адрес перехода при клике по заглушке. Укажите нужный адрес.
- `ar_gif_width` – ширина заглушки. Укажите нужное значение
- `ar_gif_height` – высота заглушки. Укажите нужное значение
- `ar_pix` – ссылка стороннего счетчика. Если не нужен, оставьте поле пустым

Первичная инициализация баннера настраивается в функции `initDone`. Данная функция выполняется автоматически, когда все панели загружены. Редактируемые параметры:

```
ar_initDone = function initDone() {
    sendEvent(0);
    showPanel('panelBig');
    sendToPanel('panelBig', 'go', 'test');
},
```

- `sendEvent` – сообщить AdRiver о событии
- `showPanel('panelBig')` – открыть панель с указанным идентификатором
- `sendToPanel('panelBig', 'go', test)` – отправить панели команду перейти к определённой метке

Сценарий взаимодействия панелей настраивается в функции *ar_startScene*. Для настройки поведения панелей используйте команды *showPanel*, *hidePanel*, *sendToPanel*.

Панели добавляются соответствующим методом *a.MPUHTML.addPanel*:

```
/ создание нового баннера
a.MPUHTML = new adriver.MPUHTML(a, {width:'100%', height:'400px'}, myListener);

/ создание нового мастера
a.MPUHTML.addMaster(ar_initDone, ar_startScene);

/ добавление панелей
a.MPUHTML.addPanel('panelSmall', {width:'100%', height:'400px'}, 'panelSmall.html');
a.MPUHTML.addPanel('panelBig', {width:'100%', height:'100%', position:'absolute', left:0,
top:0, zIndex:65000}, 'panelBig.html', document.body);

/ запуск баннера
a.MPUHTML.start();
```

Методу передаются три параметра: идентификатор панели, объект с параметрами панели, имя файла панели (файл *.html*). Если панель должна занимать всю площадь экрана, четвертым параметром передается *document.body*.

Редактируемые параметры:

- panelSmall.html*, *panelBig.html* — имена файлов панелей. Впишите ваши имена файлов. Файлы могут быть загружены со стороннего сервера — в этом случае впишите полный адрес, начинающийся с «*http://*» или «*https://*».
- width*, *height* — высота и ширина мастера и панелей. При необходимости, укажите ваши значения.
- left*, *top* — смещение панелей. При необходимости, укажите ваши значения.

При необходимости, можно изменить другие параметры отображения баннера: *position*, *zIndex*.

Иногда требуется учитывать разные события в баннере, например, открытие вкладки и т.д. Всего доступно 10 событий с номерами от 0 до 9. Событие ноль (0) является служебным и сообщает о том, что баннер готов к показу. Перед тем, как регистрировать события 1 — 9, необходимо зарегистрировать событие ноль (0). Обычно это делается в функции *initDone*. Для регистрации событий используется команда *sendEvent(eventId)*. Если учитывать события не планируется, то команду *sendEvent(0)* в функции *initDone* можно не использовать.

[Подробнее](#) об учёте событий в баннерах.

2.2. Подготовка панелей

В файлах *.html* каждой панели в тегах *<head></head>* необходимо подключить файл *panel.js*:

```
<script src="panel.js"></script>
```

При необходимости, файл *panel.js* можно не загружать в баннер, а разместить у себя на сервере. В таком случае, в параметре *src* необходимо прописать полный путь к файлу на сервере, например:

```
<script src="http://www.samplesite.com/scripts/banners/htmlmpu/panel.js"></script>
```

Также каждую панель необходимо зарегистрировать соответствующей командой:

```
registerPanel('panelName');
```

где *panelName* — это соответствующее имя панели (*panelSmall*, *panelBig* или другое).

Взаимодействие между панелями происходит при помощи следующих команд:

```
sendSync('hidePanelBig'); // сворачивание большой панели
sendSync('showPanelSmall'); // отображение маленькой панели
sendSync('hidePanelSmall'); // сворачивание маленькой панели
sendSync('showPanelBig'); // отображение большой панели
```

где `'hidePanelBig'` и т.д. – соответствующие команды, перечисленные в диспетчере сценария `ar_startScene` в управляющем файле `script.js`.

Осуществление перехода на сайт рекламодателя и учет клика реализуются вызовом следующей функции:

```
makeClick();
```

Если в баннере присутствуют кнопки с альтернативными адресами перехода, то адрес перехода следует указывать в функции `makeClick()` в качестве параметра. Клик по таким кнопкам будет учитываться в статистике баннера, а переход произойдет на указанный URL-адрес. Например:

```
makeClick("http://adriver.ru");
```

Отслеживание событий (клик по баннеру, клик по кнопке закрыть, наведение на креатив) осуществляется разработчиком в коде панели любым удобным для него способом. Например:

```
clickArea.onclick = function () {  
    sendSync('hidePanelBig');  
    sendSync('showPanelSmall');  
    makeClick();  
}
```

В примере отслеживается клик по области `clickArea` (определенной ранее), закрывается большая панель, показывается малая и осуществляется переход по ссылке рекламодателя, указанной в поле баннера "Url ссылки".

Для обозначения любого из обязательных элементов, необходимо присвоить содержащему этот элемент HTML-тэгу соответствующий ID:

- id `"button"` – назначается элементу, при клике (наведении) по которому осуществляется показ большой панели
- id `"close"` – назначается элементу, при клике по которому большая панель закрывается
- id `"creative"` – назначается элементу, при клике по которому осуществляется переход на сайт рекламодателя

Пример назначения элемента, при щелчке по которому открывается большая панель:

```
<p id="button">Открыть Большую панель</p>  
<script>  
window.onload = function () {  
  
    var button = document.getElementById('button');  
    button.onclick = function () {  
        sendSync('showPanelBig');  
    }  
}  
</script>
```

3. Загрузка баннера

1. Добавьте баннер special → AjaxJS → Generic-AjaxJS.
2. Укажите ссылку на сайт рекламодателя в поле Линк Баннера. При необходимости, укажите другие параметры.
3. Нажмите на кнопку Добавить. Вы попадете на страницу редактирования параметров баннера.
4. Включите баннер (галочка «Вкл.»), укажите [распределение в течение дня](#), задайте необходимые ограничения по количеству показов/кликов. При необходимости, настройте другие параметры. Для сохранения введенных значений нажмите на кнопку Сохранить.
5. Кликните по ссылке Загрузить баннер.
6. Выберите с помощью кнопки «Обзор» файл `script.js` и файлы `panelBig.html`, `panelSmall.html`, файл заглушки, файлы `panel.js` и `truhtml.js`, а также другие компоненты баннера, при их наличии.
7. Нажмите на кнопку Загрузить.

Размер загружаемых файлов должен соответствовать спецификации.

4. Ограничения на размер загружаемых файлов в системе AdRiver

- обычные графические файлы (в интерфейсе обозначены img width x height) — **200 Кб**;
- swf-файлы (в интерфейсе обозначены flash width x height) — **200 Кб**;
- другие типы файлов — **200 Кб**;
- для многокомпонентных баннеров ограничения проверяются отдельно для каждой составляющей.

Если вес файла превышает установленное для него значение, можно загрузить его на сторонний сервер или согласовать такое размещение со [службой технической поддержки AdRiver](#) и [коммерческим отделом](#) *. Для баннеров, расположенных на стороннем сервере, есть специальное поле - «Расположение на стороннем сервере» («Location баннера» в интерфейсе системы), в котором указывается полный путь к файлу.

Следует помнить, что при загрузке баннера со стороннего сервера должен быть указан путь не к его графической части, а к управляющему файлу (см. «[Что такое баннер и из чего он состоит](#)»). Притом, все файлы, подгружаемые в баннер (в том числе графические изображения), должны быть расположены там же, где и управляющий файл.

* Каждый частный случай подобного размещения имеет свои специфические особенности и рассматривается службой технической поддержки в отдельности.

5. Полезные ссылки

- [Типы](#) кодов в AdRiver.