



**Kreatívok technikai specifikációja  
gemiusDirectEffect+ (gDE+) és AdOcean  
hirdetés-kiszolgáló szerverekhez**

***Magyarország***

## I. ÁLTALÁNOS KÖVETELMÉNYEK

A kreatív előkészítése:

1. **Kérjük, küldje el a kampány során felhasználandó valamennyi kreatívot egyszerre, a médiatervvel együtt, legalább 3 munkanappal a kampányidőszak kezdete előtt.** Ellenkező esetben nem tudjuk garantálni az anyagok pontos ellenőrzését, illetve az oldal specifikus hibák javítását.
2. A kreatívoknak a táblázatban megadottak szerint **elfogadott méretűnek kell lennie**, az adott hirdetési típusnak megfelelően (III. pont). Ha a kreatív nem része a gDE+/AdOcean specifikációnak, de elfogadott az adott oldalakon, akkor a hozzá leginkább hasonló kreatív adatait kell követni a gDE+/AdOcean specifikációból.
3. A gDE+/AdOcean rendszer számára előkészített flash (.swf) kreatívoknak **rendelkezni kell kiegészítő .gif, vagy .jpg kreatívokkal.** A kiegészítő kreatív anyagok nem szükségesek a következők esetében: toplayer, brandmark, interstitial. A kinyíló típusú kreatívok esetében a kiegészítő kreatív méretének a bezárt állapot méretével kell megegyeznie.
4. A teljes kreatív készlettel együtt kérjük, küldje el **a flash (.swf) kreatív anyag háttérének hexadecimális színekódját.** Ezt a pontot mellőzheti, amennyiben a háttér fehér (#FFFFFF). Ez a követelmény figyelmen kívül hagyható még abban az esetben is, amikor a kreatív átlátszósággal rendelkezik (pl. toplayer). A Gemius/AdOcean nem vállal felelősséget az e pontban foglalt követelmények be nem tatása következtében fellépő hibákért a kreatív megjelenésében.
5. A kreatívok teljes készlete mellett kérjük, küldjön el **egy aktív URL címet is („landing page URL”), amelyre a kreatív anyagoknak hivatkozniuk kell,** valamint a kiszolgáló kódokat, amelyek használatával a hirdetés kiszolgálásra kerül, amennyiben gDE+ vagy AdOcean sablon nem áll rendelkezésre hozzájuk (ha nincs információ róla jelen specifikációban). A landing page URL címe nem lehet hosszabb 2000 karakternél.
6. **A hirdetés maximum 25%-kal terhelheti túl egy szabványos számítógép processzorát.** Szabványnak az Intel Celeron 1,7 GHz, vagy AMD Duron 1,7 GHz processzorral felszerelt számítógépeket tekintjük, melyekre telepítették a Flash Player 8-as verzióját.
7. **Az flash (.swf) kreatívok Flash 10-es verzióig támogatottak. Azonban ActionScript 3 használata esetén a Gemius már nem tud segíteni a szükséges függvények implementálásnak ellenőrzésében. A jelen dokumentumban foglalt függvények helyes beépítéséért mindig a kreatívot készítőké a felelősség.** Ha mégis szükség lenne a Gemius általi ellenőrzésre is és ActionScript 3-mal készült az SWF fájl, akkor vagy az FLA forrást kell elküldeni a Gemius tech-supportnak, vagy – ez a gyakoribb eset – csupán az exportált ActionScript forrást.
8. Az olyan kreatívok esetén, melyek tartalmazznak átlátszó területet, az átlátszó terület nem lehet kattintható. Csak a kreatív azon részei irányíthatják a felhasználókat kattintás után a hirdető weboldalára, melyek nem átlátszóak.
9. Tilos a böngésző ablakot megváltoztató (méret, pozíció) szkriptek alkalmazása. Kivételt jelentenek azok a kreatívok, amelyeknek ez feladata.

10. Tilos a felhasználót megfigyelő (e-tuning) szkriptek alkalmazása.
11. A hirdetés kiszolgálása alatt hibák, vagy figyelmeztetések megjelenését okozó kreatívokat, vagy kiszolgáló kódokat nem áll módunkban elfogadni.
12. **A Gemius/AdOcean nem vesz részt a kiszolgáló kódok elkészítésében a hirdetésekhez.** Kérjük, hogy az anyagokkal együtt küldjék el nekünk a kódokat is, melyekkel a kreatív anyagok kiszolgálása megtörténik (kivéve természetesen, ha már rendelkezésre áll a gDE+/AdOcean rendszerekben sablon az adott kreatívhoz).
13. Az SWF kreatívok mérete bármekkora lehet, amennyiben egy adott weboldalon/felületen az a méret elfogadott.
14. Ha a kampányban egy **kreatívon belül több clickTag** használata szükséges (azaz egynél több landing page URL-t kell egy bannerhez kötni), akkor az alábbi séma szerint kell a clickTag függvényeket a bannerbe kódolni (*kérjük, fordítson különleges figyelmet a kis- és nagybetűs különbségekre!*):  
  
Landing URL 1 -> **\_root.clickTag1**  
Landing URL 2 -> **\_root.clickTag2**, stb.
15. Amennyiben a kreatívot nem a gDE+/AdOcean szervere szolgálja ki, úgy az egyéb hirdetési szerver technikai specifikációját kell figyelembe venni a függvények beépítésénél. Általában a VOIP/azonnali üzenetküldő szoftverekben (pl.: Skype, Windows Live Messenger) a hirdetést nem a Gemius/AdOcean szervere szolgálja ki.

**Fontos:** a harmadik fél által használt ad szervereknek mindig saját specifikációja van a kreatívok megengedett méretére, FPS-ére (Frame/Secundum) vagy a használandó függvényekre nézve.

## II. AZ ANYAGOK TELJES KÉSZLETE ÉS ELNEVEZÉSEI

Az anyagok teljes készlete magában foglalja a következőket:

- A specifikáció követelményeinek megfelelő kreatívok teljes készlete,
- a céoldal(ak) aktív URL címe(i),
- kiszolgáló kódok, amennyiben szükségesek.

Az anyagok elnevezése:

- az alábbi típusú nevek használata: kreatív\_méret\_verzió\_weboldal;
- A nevekben használjon kisbetűket, aláhúzás jelet és számokat; a szóköz vagy speciális karakterek használata a fájlnevekben nem ajánlott.

Landing page URL-ek:

- Ha a kampányban egynél több landing oldal is van, akkor a médiaterven vagy egy külön táblázatban egyértelműen jelezni kell, hogy az egyes kreatívok mely landing oldallal legyenek összekötve.

## III. KREATÍVOK MÉRETEI, TARTALOMSZOLGÁLTATÓI KÖVETELMÉNYEK

**A kreatívok elsődlegesen megengedett mérete 50 kB.**

Ezen felül plusz költséggel jár a kreatívok Gemius általi kiszolgálása. Az maximálisan megengedett fájl méret 2 MB felár fizetése esetén, ennél nagyobb kreatívok kiszolgálása nem lehetséges.

**FIGYELEM:** kérjük, hogy a kampány indulása előtt legalább 5 munkanappal korábban jelezze nekünk, ha a kampányban 500 KB-nál nagyobb méretű fájlok is kiszolgálásra kerülnének. Kérjük, hogy továbbítsa felénk a nagy fájlokhoz tartozó tervezett megjelenésszámot és a fájlok kiszolgálásának idejét, hogy ezáltal megbecsülhessük szervereink potenciális terhelésének mértékét és szükség esetén bővíteni tudjuk az infrastruktúrát a problémamentes kiszolgálás érdekében.

**Idő alapú kampányoknál, a 80 kB-nál nagyobb méretű kreatívok kiszolgálását a kampány indulás előtt legalább 5 munkanappal** minden esetben a Gemius-szal jóvá kell hagyatni. A korábban jóvá nem hagyott kampányok esetében, a Gemius fenntartja a jogot arra, hogy azt azonnal leállítsa, amennyiben az a szervert veszélyes mértékben leterheli.

**Médiaügynökségeknek fontos szempont:** az animációk megengedett maximális ideje az interstitial vagy például toplayer formátumoknál tartalomszolgáltatóként különböző. Ezzel kapcsolatban a tartalomszolgáltatókkal kell egyeztetni a kreatívok elkészítése előtt. A korlátok<sup>1</sup> néhány magyarországi tartalomszolgáltató esetében:

Tartalomszolgáltató	Interstitial megengedett hossza	Toplayer megengedett hossza	Kinyíló (expanding) / Push követelmények <sup>2</sup>
Adaptive Media	8 mp	8 mp	A kreatív első alkalommal <i>on (rollOver)</i> eseményre, utána már csak <i>on (release)</i> (kattintás) eseményre nyílhat ki.
Axel Springer	8 mp	8 mp	A kreatív <i>on (rollOver)</i> eseményre nyílhat ki.
Evomedia	10 mp	15 mp	A kreatív <i>on (rollOver)</i> eseményre nyílhat ki.
Femina	8 mp	8 mp	Koncepciófüggő, nyílhat <i>on (rollOver)</i> vagy <i>on (release)</i> eseményre is.
Habostorta	10 mp	20 mp	Koncepciófüggő, nyílhat <i>on (rollOver)</i> vagy <i>on (release)</i> eseményre is.
HVG	12 mp	15 mp	Előzetes egyeztetés szükséges. Általában heti egyszer nyílhat <i>on (rollOver)</i> eseményre, utána csak kattintásra.
Index	8 mp	8 mp	a) <i>Szuperbanner:</i> a szuperbanner esetében nem az expanding, hanem a <i>Push</i> specifikáció szerint kell elkészíteni a kreatívet (nem fölénylik, hanem letolja a tartalmat)! Naponta felhasználónként csak 1x nyílhat ki a kreatív automatikusan, tehát interakció nélkül, ilyen esetben 8 mp után mindenképp be kell záródnia automatikusan. A felhasználó ezután már csak egy speciális, kreatívon elhelyezett „kinyit/bezár” gombbal nyithatja ki és zárhatja be a kreatívet (ilyen esetben nem kell 8 mp után automatikusan bezárni). b) <i>Egyéb kinyíló kreatívok:</i> Index-szel való megegyezés tárgya.
Origo	6-8 mp	8-10 mp	Az <i>on (rollOver)</i> eseményes és <i>automatikus</i> kinyílás feláras, a kattintásra nyílnak nincs plusz költsége.
Sanoma	8 mp	8 mp	Hetente egyszer lenyílhat magától, de csak 8 mp-ig maradhat úgy. Minden más alkalommal <i>on (release)</i> eseményre nyílhat csak.
Ringier	N/A	15 mp	Heti egyszer nyílhat <i>on (rollOver)</i> eseményre, utána csak kattintásra.

<sup>1</sup> Az értékek a 2008. novemberi állapotot tükrözik. **A Gemius nem vállal felelősséget azért, ha ezen értékek 2008. után megváltoznak!** Ettől függetlenül lehetőségeihez mérten törekedni fog arra, hogy a fenti listát frissítse.

<sup>2</sup> Ha az expanding banner kattintásra, vagyis *on (release)* eseményre nyílhat ki, akkor egy kinyit/bezár gomb kell a kreatívról, amely a banner állapotának megfelelően nyitja ki vagy zárja be a bannert.

## IV. A KREATÍVTÍPUSOK ÁLTALÁNOS KÖVETELMÉNYEI

### :: .GIF / JPG KREATÍVOK ::

- A kép méretének meg kell egyeznie a média tervben megadott mérettel.
- Amennyiben a képet a Flash verzió alternatívájának szánjuk, a kép kreatív nevének meg kell egyeznie a flash (.swf) kreatív nevével (természetesen kiterjesztésben különbözhet).

### :: FLASH (.SWF) KREATÍVOK ::

- A kreatív méretének meg kell egyeznie a média tervben megadott mérettel.
- Ha a kreatív nem átlátszó, akkor meg kell adni a háttérnek használt szín HEX színkódját.
- Minden flash (.swf) kreatívnek – típustól függetlenül – rendelkeznie kell hozzáfűzött **clickTag** változóval, amely lehetővé teszi az ad server számára a kattintások nyomon követését.
  1. Az elkészített animáción tetejére hozzunk létre egy új layert a **legmagasabb prioritással**.
  2. Ezen készítünk egy téglalap alakú területet, amit alakítsunk **gomb típusú szimbólummá**.
  3. Állítsuk ezt a gombot 100%-osan átlátszóvá.

### Actionscript 2

4. Adjuk a következő függvényt a gombhoz:

```
on (release)
{
    getURL(_root.clickTag, "_blank");
}
```

**FIGYELEM:** a **\_root.clickTag** paraméterben fontos a kis- és nagybetűk megkülönböztetése!

**FIGYELEM:** Skype-os bannerek AS2-es kattintási kódja:

```
on (release) {
    if (_root.clickTag != undefined) {
        if (_root.clickTag.indexOf("http") != -1) {
            getURL (_root.clickTag, "_blank");
        } else {
            getURL ("javascript:" + _root.clickTag, "_self");
        }
    }
}
```

## Actionscript 3

### 4. Rakjuk a következő kódsort a gomb első frame-jébe:

```
var clickTag:String=LoaderInfo(this.root.loaderInfo).parameters.clickTag;
target_button.addEventListener(MouseEvent.CLICK, targetUrlHandler);
function targetUrlHandler(mouseEvent:MouseEvent):void {
var interactiveObject:InteractiveObject = mouseEvent.target as
InteractiveObject;
    var li:LoaderInfo = LoaderInfo(interactiveObject.root.loaderInfo);
    var url:String = li.parameters.clickTag;
    if (url) {
        if (ExternalInterface.available) {
            try {
                var userAgent:String = ExternalInterface.call('function(){
return navigator.userAgent; }');
                if (userAgent && userAgent.indexOf("MSIE") >= 0) {
                    ExternalInterface.call('window.open', url, '_blank');
                    return;
                }
            } catch (e:Error) {
                //
            }
        }
        navigateToURL(new URLRequest(url), '_blank');
    }
}
```

**FIGYELEM:** Skype-os bannerek AS3-as kattintási kódja ettől eltér:

### Skype-os bannerek AS3-as kattintási kódja:

```
var clickTag: String = LoaderInfo(this.root.loaderInfo).parameters.clickTag;
target_button.addEventListener(MouseEvent.CLICK, targetUrlHandler);

function targetUrlHandler(e: MouseEvent): void {
    if (clickTag) {
        if (clickTag.indexOf("http") == -1) {
            ExternalInterface.call(clickTag);
        } else {
            var req: URLRequest = new URLRequest(clickTag);
            if (!ExternalInterface.available) {
                navigateToURL(req, "_blank");
            } else {
                var strUserAgent: String =
String(ExternalInterface.call("function(){return navigator.userAgent;}")).toLowerCase();
                if ((strUserAgent.indexOf("msie") != -1 &&
uint(strUserAgent.substr(strUserAgent.indexOf("msie") + 5, 3)) >= 7)) {
                    ExternalInterface.call("window.open", req.url, "_blank");
                } else {
                    navigateToURL(req, "_blank");
                }
            }
        }
    }
}
```

## V. A SPECIÁLIS KREATÍVTÍPUSOK KÖVETELMÉNYEI

### :: BRANDMARK ::

Szükséges fájlok száma: 1

- a) a kreatívnek rendelkeznie kell a bezáró „X” gombbal, amely a **onCrossClick** függvényt hívja meg.

A bezáró „X” egy négyzet alakú, minimum 14x14 pixel nagyságú gomb, amely általában nem csak egy „X”-et, de „bezár” szót is tartalmazza.

- b) A kreatívnek rendelkeznie kell egy gombbal, amely lecsökkenti a hirdetést „kis formátumú”, vagyis keskeny-sáv formára, amely a **minimize** függvényt hívja meg.



- c) Ebben a sáv formában a hirdetés nem blokkolhatja a sáv körvonalánál nagyobb területen a weboldalt. A lecsökkentett állapotban látható terület méretét numerikus értékekkel az ad-szerver felületén az adott sablonban kell beállítani. Az alapértelmezett méretű hirdetés nem látható területén nem blokkolhatja semmilyen formában a weboldal tartalmára való klikkelést.

**FIGYELEM:** ennél a kreatívnál **a sáv nem lehet kattintható**, arra kattintva az nem irányíthatja a látogatót a landing oldalra.

- d) A kreatívnek rendelkeznie kell egy gombbal, amely visszaállítja a hirdetés standard méretre és amely a **maximize** függvényt hívja meg.

A kreatív standard méretét numerikus értékekkel az adott sablon beállításainál kell megadni.

## Actionscript 2

### a) bezáró X gomb:

```
on (release){
    if (flash.external.ExternalInterface.available){
        flash.external.ExternalInterface.call(_root.onCrossClick);
    }else{
        getURL("javascript:"+_root.onCrossClick+"()", "_self");
    }
}
```

## b) kis formátumba kicsinyítő gomb:

```
on (release){
    if (flash.external.ExternalInterface.available) {
        flash.external.ExternalInterface.call (_root.minimize);
    } else {
        getURL ("javascript:"+_root.minimize+" ();", "_self");
    }
}
```

## c) nagy formátumba helyező gomb:

```
on (release){
    if (flash.external.ExternalInterface.available) {
        flash.external.ExternalInterface.call (_root.maximize);
    } else {
        getURL ("javascript:"+_root.maximize+" ();", "_self");
    }
}
```

## Actionscript 3

```
var onCrossClick:String=LoaderInfo (this.root.loaderInfo) .parameters.onCrossClick;
var minimize:String=LoaderInfo (this.root.loaderInfo) .parameters.minimize;
var maximize:String=LoaderInfo (this.root.loaderInfo) .parameters.maximize;
closeButton.addEventListener (MouseEvent.CLICK,closeAds);
function closeAds (e:MouseEvent):void{
    if (onCrossClick) {
        ExternalInterface.call (onCrossClick);
    }
}
minButton.addEventListener (MouseEvent.CLICK,minimizeAds);
maxButton.addEventListener (MouseEvent.CLICK,maximizeAds);
function minimizeAds (e:MouseEvent):void{
    if (minimize) {
        ExternalInterface.call (minimize);
    }
}
function maximizeAds (e:MouseEvent):void{
    if (maximize) {
        ExternalInterface.call (maximize);
    }
}
```

## :: TOPLAYER (OVERLAY) ::

Szükséges fájlok száma: 1

A kreatívnek rendelkeznie kell egy bezáró X gombbal, amely a **onCrossClick** függvényt hívja meg. A bezáró X gomb egy négyzet alakú, minimum 14x14 pixel méretű gomb. Általában tartalmazza a „bezár” szót is.

A tartalomszolgáltatók által megszabott maximális animáció időtartam (5. oldal) után a kreatívnek automatikusan be kell záródnia!

### Actionscript 2

```
on (release){
    if (flash.external.ExternalInterface.available) {
        flash.external.ExternalInterface.call (_root.onCrossClick);
    }else{
        getURL("javascript:"+_root.onCrossClick+"()", "_self");
    }
}
```

### Actionscript 3

```
var onCrossClick:String=LoaderInfo (this.root.loaderInfo) .parameters.onCrossClick;
closeButton.addEventListener (MouseEvent.CLICK,closeAds);
function closeAds (e:MouseEvent):void{
    if (onCrossClick) {
        ExternalInterface.call (onCrossClick);
    }
}
```

## :: KINYÍLÓ (EXPANDING) ::

A kreatív teljes felületének aktívnak kell lennie az animáció egész ideje alatt (bezárt és kinyílt állapotban egyaránt), összekapcsolva a következő függvényekkel:

### Actionscript 2

```
on (rollOver){
    if (flash.external.ExternalInterface.available) {
        flash.external.ExternalInterface.call (_root.doexpand);
    }else{
        getUrl("javascript:"+_root.doexpand+" ();","_self");
    }
}
on (rollOut){
    if (flash.external.ExternalInterface.available) {
        flash.external.ExternalInterface.call (_root.dolittle);
    }else{
        getUrl("javascript:"+_root.dolittle+" ();","_self");
    }
}
```

### Actionscript 3

```
var doexpand:String=LoaderInfo(this.root.loaderInfo).parameters.doexpand;
var dolittle:String=LoaderInfo(this.root.loaderInfo).parameters.dolittle;
target_button.addEventListener(MouseEvent.ROLL_OVER, mouseRollOver);
target_button.addEventListener(MouseEvent.ROLL_OUT, mouseRollOut);
function mouseRollOver(e:MouseEvent):void{
    if (doexpand) {
        ExternalInterface.call (doexpand);
    }
}
function mouseRollOut (e:MouseEvent):void{
    if (dolittle) {
        ExternalInterface.call (dolittle);
    }
}
```

A bezárt és kinyílt állapotban a látható terület méretét numerikus értékekkel a sablonokban kell megadni. Ha az egeret a hirdetés fölé visszük, annak ki kell nyílnia, míg ha az egeret elvisszük a hirdetés területéről, akkor a kreatív újra eredeti méretére kell bezáródnia. Néhány tartalomszolgáltatónál csak kattintásra nyílnak ki és csukódhatnak be egy kreatív, erről bővebb információ a III. pontban található.

A kreatív csak első alkalommal nyílnak ki automatikusan, az alábbi megoldásokkal:

## Actionscript 2

```
// AD_ID: a unique string that we associate with a given creative, e.g.
"ProductX_240-480x120_publisher1"

so = SharedObject.getLocal (AD_ID);
if (so.data.num_of_disp > (new Date()).getTime() - (24*60*60*1000) ) {
    if (flash.external.ExternalInterface.available) {
        flash.external.ExternalInterface.call (_root.dolittle);
    } else {
        getURL("javascript:"+_root.dolittle+" ();", "_self");
    }
} else {
    var so:SharedObject = SharedObject.getLocal (AD_ID);
    so.data.num_of_disp = (new Date()).getTime();
    so.flush();
    if (flash.external.ExternalInterface.available) {
        flash.external.ExternalInterface.call (_root.doexpand);
    } else {
        getURL("javascript:"+_root.doexpand+" ();", "_self");
    }
}
```

**AD\_ID:** egy egyedi karaktersorozat, amelyet hozzárendelünk az adott kreatívhoz, pl.: "ProductX\_240-480x120\_publisher1". Ez lesz a flash „cookie”(Local Shared Object) neve.

Ez a megoldás a *Local Shared Objects* nevű Flash adattípusokat használja. Ezek a cookie-hoz hasonló funkcionalitást nyújtanak, azaz változók tárolása válik lehetővé általuk a felhasználók számítógépén. Ezzel a módszerrel tároljuk el kinyíló kreatívok esetén azt az információt, hogy adott látogató először vagy már többszöri alkalommal lát egy kreatívot az adott napon és ennek megfelelően állítjuk be a kreatív alapállapotát. A fenti kód követelményei: minimum *Flash 6* és *ActionScript 1* verzió.

**FIGYELEM:** az expanding/kinyíló skyscraper-ek esetében figyelni kell arra hogy egy adott honlapon, amelyre a kreatív elkészült jobbra vagy balra (esetleg mindkét irányba) kell a kreatívnek kinyílnia és hogy ennek megfelelően kell azt elkészíteni. A kreatívot magába foglaló DIV méretének változtatását az ad-szerver kiszolgáló kód végzi **dolittle** és **doexpand** függvényekkel.

**FIGYELEM:** az expanding típusú kreatívok nem működnek iframe-be helyezés esetén. Éppen ezért, előre egyetelni kell a tartalomszolgáltatóval, hogy hol fog futni a hirdetés az oldalon.

## :: PUSH és UNPUSH::

Szükséges fájlok száma: 1

A push kreatívoknak kis méretben kell megjeleníteniük, és az esetek nagy többségében csak naponta egyszer tolhatják le az oldalt, ezért a kreatív teljes betöltődése után, a kreatívnek ellenőriznie kell, hogy aznap már megjelent-e.

```
// AD_ID: a unique string that we associate with a given creative, e.g.
"ProductX_240-480x120_publisher1"

so = SharedObject.getLocal (AD_ID);
if (so.data.num_of_disp > (new Date()).getTime() - (24*60*60*1000) ) {
    if (flash.external.ExternalInterface.available) {
        flash.external.ExternalInterface.call (_root.dopushunlock);
    } else {
        getURL("javascript:"+_root.dopushunlock+"();", "_self");
    }
} else {
    var so:SharedObject = SharedObject.getLocal (AD_ID);
    so.data.num_of_disp = (new Date()).getTime();
    so.flush();
    if (flash.external.ExternalInterface.available) {
        flash.external.ExternalInterface.call (_root.dopushlock);
        setTimeout (flash.external.ExternalInterface.call (_root.dopushunlock), 5000);
    } else {
        getURL("javascript:"+_root.dopushlock+"();", "_self");
        setTimeout ('getURL("javascript:"+_root.dopushunlock+"();", "_self"); '
, 5000);
    }
}
```

Ha nem akkor, meghívja a **dopushlock** függvényt, amely letolja a kreatív látható területét, arra a méretre, amelyet a hozzá tartozó sablonban beállítottunk. 5 másodperc után meghívásra kerül a **dopushunlock** függvény, ami fokozatosan visszacsukja a kreatívot annak kis méretére. Ezt követően válnak használhatóvá a **dopushon** és **dopushoff** függvények, melyek felhasználói interakcióra (az egérmutató kreatív fölé vezetésével) kezelik a letolást és

visszacskúást. A letolás vagy visszacsukás folyamata alatt javasolt az animációk letiltása a Flash-ben.

Amennyiben már megjelent a kreatív akkor is le kell futtatni a **dopushunlock** függvényt hiszen a **dopushon/off** függvények csak ezután működnek.

a) A kreatív egész felületének aktívnak kell lenni az animáció teljes hossza alatt (letolt és visszahúzódot állapotban egyaránt) az alábbi függvényekkel összekötve:

### Actionscript 2

```
on (rollOver){
    if (flash.external.ExternalInterface.available){
        flash.external.ExternalInterface.call (_root.dopushon);
    }else{
        getURL("javascript:"+_root.dopushon+"()", "_self");
    }
}
on (rollOut){
    if (flash.external.ExternalInterface.available){
        flash.external.ExternalInterface.call (_root.dopushoff);
    }else{
        getURL("javascript:"+_root.dopushoff+"()", "_self");
    }
}
```

### Actionscript 3

```
var dopushon:String=LoaderInfo(this.root.loaderInfo).parameters.dopushon;
var dopushoff:String=LoaderInfo(this.root.loaderInfo).parameters.dopushoff;
target_button.addEventListener(MouseEvent.ROLL_OVER, mouseRollOver);
target_button.addEventListener(MouseEvent.ROLL_OUT, mouseRollOut);
function mouseRollOver(e:MouseEvent):void{
    if (dopushon){
        ExternalInterface.call (dopushon);
    }
}
function mouseRollOut(e:MouseEvent):void{
    if (dopushoff){
        ExternalInterface.call (dopushoff);
    }
}
```

b) Teljes betöltődés esetén a kreatívnek a következő függvényt kell meghívnia:

### Actionscript 2

```
if (flash.external.ExternalInterface.available) {  
    flash.external.ExternalInterface.call (_root.dopushlock);  
} else {  
    getURL("javascript:"+_root.dopushlock+"()", "_self");  
}
```

### Actionscript 3

```
var dopushlock:String=LoaderInfo(this.root.loaderInfo).parameters.dopushlock;  
  
if (dopushlock) {  
    ExternalInterface.call (dopushlock);  
}
```

c) Betöltődés után 5 másodperccel a következő függvény meghívása szükséges:

### Actionscript 2

```
if (flash.external.ExternalInterface.available) {  
    flash.external.ExternalInterface.call (_root.dopushunlock);  
} else {  
    getURL("javascript:"+_root.dopushunlock+"()", "_self");  
}
```

### Actionscript 3

```
var dopushunlock:String=LoaderInfo(this.root.loaderInfo).parameters.dopushunlock;  
  
if (dopushunlock) {  
    ExternalInterface.call (dopushunlock);  
}
```

**FIGYELEM:** az unpush kreatívok kinyílt állapotban indulnak, így ebben az esetben a dopushlock függvény meghívása nem szükséges.



**FIGYELEM:** az push típusú kreatívok nem működnek abban az esetben, ha a kreatív egy iframe-en belül jelenik meg! Előre egyeztetni kell a tartalomszolgáltatóval, hogy hol fog futni a hirdetés az oldalon belül.

## :: PEEL AWAY ::

Szükséges fájlok száma: 1

Ez a fajta kreatív működése teljes egészében megegyezik a kinyíló kreatív működésével. A kreatív teljes felületének aktívnak kell lennie az animáció egész ideje alatt (bezárt és kinyílt formában egyaránt), összekapcsolva a **kinyíló (expanding)** formátum leírásában említett függvényekkel.

A kinyílt és összecukott állapotban a látható terület nagyságát numerikus értékekkel a sablonban állíthatjuk be. Az egérkurzort a kreatív fölé mozgatva, a kreatívnek ki kell nyílnia, majd amikor az egérkurzort levisszük arról, annak vissza kell csukódnia az eredeti méretbe.

## :: CORNER ::

Szükséges fájlok száma: 1

A kreatív teljes felületének aktívnak kell lennie az animáció egész ideje alatt (bezárt és kinyílt állapotban egyaránt) a **doexpand** és **dolittle** függvényekkel összekapcsolva, melyek részletes leírása a **kinyíló (expanding)** formátum alatt olvasható.

A kreatívnek tartalmaznia kell továbbá egy bezáró X gombot, amelyhez a **onCrossClick** függvény van hozzárendelve, melynek részletes leírása a **toplayer** kreatív formátumnál olvasható.

A bezáró X gomb egy négyzet alakú, minimum 14x14 pixel nagyságú gomb, amely általában tartalmazza a 'bezár' szót is.

A kreatív kinyílt és bezárt méretét numerikus értékekkel a sablonban állíthatjuk be.

## :: SCROLLER / SCROLL FOOTER ::

Szükséges fájlok száma: 1

- SWF kreatívok esetében a scrolling hatásnak magában a kreatívban kell megvalósulnia.
- Kép kreatív (GIF/JPG) esetében a képnek statikusnak kell lennie. Scrolling hatást speciális függvény hívással lehet megvalósítani.

A kreatívnek tartalmaznia kell 'X' bezáró gombot, amelyre kattintva a kreatív eltűnik, amelyet az **onCrossClick** függvény meghívása eredményezi. Az ehhez tartozó részletes leírás a **toplayer** speciális kreatív tartalmazza.

Ha maga a kreatív nem tartalmaz bezáró 'X' gombot, akkor sablonba épített sztenderd gombot kell használni.

## :: FULL SCREEN OVERLAY ::

Szükséges fájlok száma: 1

A kreatívnek tartalmaznia kell egy 'X' bezáró gombot, amelyre kattintva a kreatív eltűnik, amelyet az **onCrossClick** függvény meghívása eredményezi. Az ehhez tartozó részletes leírás a **toplayer** speciális kreatív tartalmazza.

Ha maga a kreatív nem tartalmaz bezáró 'X' gombot, akkor sablonba épített sztenderd gombot kell használni.

## :: DRAWBRIDGE ::

Szükséges fájlok száma: 3

Ez a kreatív formátum 3 SWF fájlt tartalmaz: két skyscraper és egy toplayer. Az ilyen fajta kreatív megjelenítése a skyscraper kreatívok megjelenítésével kezdődik, amit látogatói interakcióra (tipikusan az egérmutatót a kreatív fölé vezetve) a toplayer is megjelenik.

A kinyitó felhasználói interakcióhoz a **doexpand** függvényt kell hozzárendelni. Az ehhez tartozó részletes leírást a **kinyíló (expanding)** kreatív formátum leírása tartalmazza.

A kreatív csoport középső eleme a toplayer, amelynek tartalmaznia kell egy bezáró - a **onCrossClick** függvényt - meghívó gombot. A függvény használatának részletes leírását a **toplayer** függvény leírása tartalmazza.

## :: SIDEKICK ::

Szükséges fájlok száma: 2

Ez a kreatív formátum 2 SWF fájlt tartalmaz: egy sima vagy skyscraper banner és egy az oldalt félig elfedő toplayer. Az ilyen fajta kreatív megjelenítése a kisebb kreatív megjelenítésével kezdődik (általában az oldal jobb oldalára igazítva), amit látogatói interakcióra (tipikusan a kreatívról kattintva) a weboldal vízszintes irányban elcsúszik, miközben a második (toplayer) kreatív az üres helyen megjelenik.

A kinyitó felhasználói interakcióhoz a **doexpand** függvényt kell hozzárendelni. Az ehhez tartozó részletes leírást a **kinyíló (expanding)** kreatív formátum leírása tartalmazza.

A nagyobb (toplayer) kreatívnek tartalmaznia kell egy bezáró - a **onCrossClick** függvényt - meghívó gombot. A függvény használatának részletes leírását a **toplayer** függvény leírása tartalmazza.

## :: POP-UP & POP-UNDER ::

Szükséges fájlok száma: 1

A pop-up és pop-under formátumokhoz kérjük, hogy az SWF fájlok legalább Flash 8-as verzióban készüljenek el. Sajnos a 8-asnál korábbi Flash verziók esetén problémák adódhatnak ezen formátumokkal Internet Explorer böngészőkben a IE böngésző sajátosságai miatt.

## VI. EGYEDI INTERAKCIÓK MÉRÉSE

Az egyedi interakciók méréséhez, a következő függvényt kell meghívni a flash kreatívban (gomb- vagy frame-re kattintáskor)

### Actionscript 2

```
if (flash.external.ExternalInterface.available) {  
    flash.external.ExternalInterface.call ("function_name");  
} else {  
    getURL ("javascript:function_name ();", "_self");  
}
```

Ahol a 'funcion\_name' az interface-ben megadott függvénynévvel egyezik meg teljesen, így biztosítható a mérés.

### Actionscript 3

```
ExternalInterface.call ("function_name");
```

Ahol a 'funcion\_name' az interface-ben megadott függvénynévvel egyezik meg teljesen, így biztosítható a mérés.

**Példa:** egyedi interakció mérése a hirdetés egy bizonyos gombjára történő kattintáskor:

## Actionscript 2

A következő kódot rendeljük hozzá a mérni kívánt eseményhez (gomb vagy frame)

```
on (release){
    if (flash.external.ExternalInterface.available) {
        flash.external.ExternalInterface.call ("function_name");
    }else{
        getURL ("javascript:function_name ();", "_self");
    }
}
```

## Actionscript 3

A következő kódot rendeljük hozzá a mérni kívánt eseményhez (gomb vagy frame)

```
on (release) {
    button1.addEventListener (MouseEvent.CLICK, pressButton1);
    function pressButton1 (e:MouseEvent):void{
        ExternalInterface.call ("function_name");
    }
}
```

Ahol a 'button1' azt a gombot jelenti, amire kattintva a 'function\_name' interakciót mérjük. Ezt az interakciót az interface-ben kell beállítani, megegyező névvel.

## ÉRDEMES TUDNI

### Hogyan ellenőrizhető le, hogy a Flash kreatívba helyesen lett-e beépítve a clickTag függvény a kattintások számlálására?

Másolja az ad szerveren tárolt kreatív URL címét a böngésző címsorába vagy hogyha nem rendelkezik hozzáféréssel, akkor töltsse fel bármilyen web szerverre. Szóköz vagy egyéb karakter közbeékelése nélkül illessze a tesztelni kívánt kreatív URL-jéhez a következő paramétert: **?clickTag=** és egy olyan weboldalt címét, ami nem egyezik a kampányban beállított landing oldallal, például <http://www.gemius.hu>. Majd meghívás után kattintson a kreatívról. Ha új ablakban/fülön az Ön által paraméterként megadott URL jelenik meg, akkor a kreatív helyesen lett elkészítve.

Frissítés dátuma: 2013. július 15.