

Технические требования к баннерам Dogsales.ru

Типы баннеров:

1. Графический баннер (*.jpg, *.png, *.gif)
2. Flash-баннер (*.swf) + заглушка (*.jpg, *.png, *.gif)

Общие требования к баннерам

Размеры:

DS №1	1000x180 px	Главная страница, верхний баннер
DS №2	450x160 px	Главная страница, нижний левый баннер
DS №3	450x160 px	Главная страница, нижний правый баннер
DS №4	450x160 px	Внутренняя страница, сквозной, левый баннер
DS №5	450x160 px	Внутренняя страница, сквозной, правый баннер

Ограничения на размер баннера:

- Графические файлы (*.jpg, *.png, *.gif) — до 200 Кб;
- Swf-файлы (flash-ролики *.swf) — до 200 Кб.

Рекламный баннер должен иметь видимые границы (обведен в рамку, не совпадающую с цветом фона), фон баннера не должен быть прозрачным.

Не принимаются баннеры с мигающими крупными графическими или текстовыми элементами и/или фоном, с резкими перемещениями элементов, существенно отвлекающие пользователя от взаимодействия со страницей сайта, баннер не должен сильно нагружать процессор компьютера пользователя при отображении на странице.

Разработка Flash-баннера

Минимальные требования к среде разработки:

- ActionScript 2.0 и FlashPlayer не ниже 8.0
- ActionScript 3.0 и FlashPlayer не ниже 9.0

Что необходимо предоставить:

- Flash-баннер (*.swf);
- Картинку-заглушку (*.jpg, *.png, *.gif), для показа пользователям, у которых не установлен flash-плагин.

Картинка-заглушка должна иметь такие же размеры по ширине и высоте, как и flash-баннер.

Подготовка Flash-баннера

Для подсчета переходов с flash-баннеров в AdFox необходимо использовать стандартный метод getURL, первым параметром которого является ссылка в виде переменной link1, передаваемой во flash-баннер через FlashVars, вторым параметром является окно (target), в котором открывается ссылка.

Есть несколько способов подобного вызова:

Основной и рекомендуемый способ с использованием **ActionScript 2.0**.

Создайте прозрачную кнопку поверх всего баннера, и разместите на ней следующий код:

```
on (release)
{
    getURL(_root.link1, "_blank");
}
```

Заметьте, **переменную link1 создавать не нужно**. Если переход по рекламе должен осуществляться не в новом окне, а в текущем, то в обработчике события, в методе getURL второй параметр исправить на "**_self**".

Второй способ в случае, если необходимо использовать **ActionScript 3.0**:

Создайте прозрачную кнопку поверх всей анимации, дайте кнопке Instance имя **btn**, далее в кадре напишите код:

```
var obj:Object = this.root.loaderInfo.parameters;
var url:String = obj.link1;
btn.addEventListener(MouseEvent.CLICK,onClick);
function onClick(e:MouseEvent):void{
    navigateToURL(new URLRequest(url), "_blank");
}
```

Подсчет событий

Подсчет событий в баннерах реализован через вызов переменных **event_1 ... event_20**.

Для учета события в момент наступления действия, которое необходимо посчитать, вам нужно вызвать код:

Для ActionScript 2.0:

```
loadMovieNum(_root.event_N,300);
```

Для ActionScript 3.0:

```
import flash.net.sendToURL;
import flash.net.URLRequest;
var flashVars:Object = this.root.loaderInfo.parameters;
sendToURL( new URLRequest(flashVars.event_N) );
```

где N - это номер события, число от 1 до 20.