

# Technická specifikace reklamních formátů na tymuj.cz

## Obsah

1. Reklamní formáty na tymuj.cz.....	2
LeaderBoard.....	2
WideSkyscraper.....	2
Button.....	2
Krátké textové sdělení.....	2
2. Tlačítko v souboru FLASH (doporučený kód pro clickthru).....	3

## 1. Reklamní formáty na tymuj.cz

Reklamní formáty na tymuj.cz se řídí standartním doporučením od sdružení pro internetovou reklamu (viz. [www.spir.cz](http://www.spir.cz))

### LeaderBoard

Velikost (šířka výška): 745 x 100 px

Datová velikost: 40 Kb (včetně richmedia typů- kód+grafika + data, flash)

### WideSkyscraper

Velikost (šířka výška): 160 x 600 px

Datová velikost: 40 Kb (včetně richmedia typů- kód+grafika + data, flash)

### Button

Velikost (šířka výška): 120 x 60 px

Datová velikost: 10 Kb (včetně richmedia typů- kód+grafika + data, flash)

### Krátké textové sdělení

Max délka včetně mezer: 80 znaků

## 2. Tlačítko v souboru FLASH (doporučený kód pro clickthru)

Obecně doporučujeme používat tzv. Funkci „**clickthru**“, jinak není možné měřit počet kliků na stránce.

2.1 Vizualní chování tlačítka (změna kurzoru myši, zachytávání události atd) zajišťuje objekt 'button', který může obsahovat grafické prvky pro všechny stavy. Pro minimální řešení tlačítka stačí, když je vložen v „button“ prvku obdélník v požadované velikosti (typicky plný rozměr formátu banneru) na klíčovém snímku "hit".

2.2 Tlačítko musí být umístěno tak, aby nebylo zakryto jiným objektem nebo tlačítkem (typicky při vnoření tlačítka do movieclipu)

2.3 Při tvoření chování tlačítka přes objekt movieclip je nutné ošetřit zachytávání myši, přepínání stavu vzhledu kurzoru atd.

2.4 Proměnné pro odkaz a cíl otevíraného odkazu (a případně jiné hodnoty) jsou definované v objektu HTML spouštěného pluginu a jsou v rámci objektů Flash deklarovány na nejnižší úrovni - z tohoto důvodu je doporučeno vždy při odkazech na tyto proměnné používat při zápisu typologii s absolutní cestou ("\_root.").

### 2.5 Kód v **ACTIONSCRIPT2** na objektu 'button' pro použití v reklamních systémech

```
(release) {
if (_root.clickthru==undefined && _root.clickTag) {
_root.clickthru = _root.clickTag;
}
if (_root.clickthru==undefined && _root.clickTAG) {
_root.clickthru = _root.clickTAG;
}
if (_root.clickTarget ==undefined) {
_root.clickTarget = "_top";
}
getUrl(_root.clickthru, _root.clickTarget);
}
```

**ACTIONSCRIPT2 implementace/ vývojová prostředí:** Macromedia FLASH5-8 ( MF5, MF MX, MX2004, F 8), Adobe CS3/9 a CS4/10 (v režimu AS2), SWiSH Max2  
**AS2 je doporučovaná verze!!!**

### 2.6 **ACTIONSCRIPT3 (Adobe CS3,4 (9,10) + AS3)** –

kód není umístěn na tlačítku ale na prvním framu animace v hlavní scéně (musí být zároveň od tohoto framu být přítomný objekt tlačítka, jehož cesta a název se nastavuje na druhém řádku kódu -je to jediný řádek v kódu, který se musí editovat, nemá-li tlačítko přidělený název „AdbuttonJmeno“)

```

var clickT:Object = root.loaderInfo.parameters;
var Adbutton = root.AdbuttonJmeno; //plna cesta k objektu tlacitka
if (clickT.clickthru==undefined && clickT.clickTag) {
clickT.clickthru = clickT.clickTag;
}
if (clickT.clickthru==undefined && clickT.clickTAG) {
clickT.clickthru= clickT.clickTAG;
}
if (clickT.clickTarget==undefined ) {
clickT.clickTarget = "_top";
}
Adbutton.addEventListener( MouseEvent.CLICK, AdClick );
function AdClick( e:MouseEvent):void{
navigateToURL( new URLRequest( clickT.clickthru ), clickT.clickTarget );
}

```

## 2.7 ACTIONSCRIPT1 (Flash 4 a nižší, starší verze alternativních vývoj.prostředí).

V tomto případě je nutné (!) vytvořit animaci na 2 a více framů, protože předané proměnné odkazu jsou iniciované až od druhého snímku animace (objekt tlačítka s kódem může být přítomno i na prvním, ale musí být zároveň přítomno na následujícím až framu až do konce animace).

```

on (release) {
if (/:clickthru.length==0 && /:clickTag.length>1) {
/:clickthru = /:clickTag
} if (/:clickthru.length==0
&& /:clickTAG.length>1) {
/:clickthru = /:clickTAG
} if (/:clickTarget.length==0) {
/:clickTarget = "_top"
}
}
getURL (/:clickthru, /:clickTarget)
}

```

2.8 Tyto standardy kódů pro tlačítko měřeného odkazu jsou platné pro všechny typy reklam používajících formát flash. Atypické reklamy mají nad toto základní tlačítko další rozšíření standardů použitých skriptů v .SWF souborech a jsou popsány podrobně v příslušných dokumentech SPIR nebo návodech emitujících reklamních systémů.

2.9 Poslední verze skriptovacího jazyku ActionScript3 není pro účely reklamy zatím vhodná a není vyžadována a doporučována (viz bod 1.2.2 o důvodech pro nižší verze – AS3 přímo nesouvisí s verzí Flashe 9, je jen jednou z možných verzí jazyka). Tento kód není ještě významněji celosvětově standardizován a lze jej akceptovat jen z technických důvodů (vlastností jazyka, které nelze použít v AS2 kódu). Proměnnou *AdButtonJmeno* nahradte pojmenovaným prvkem tlačítka s jeho cestou (zapisuje se (na rozdíl od AS2) ve tvaru *root.movieclipstlacitkem.tlacitko* (je-li takové zanořování do movieclipu použito, jinak *root.tlacitko*).

2.10 Programovací postupy a konstrukce mohou být různé při dosažení stejného funkčního výsledku. V zájmu bezproblémového a bezchybného nasazení a rychlé a jednoznačné kontroly při vkládání reklam **důrazně doporučujeme dodržovat tuto syntaxi** a nevytvářet nestandardní a hůře zpětně čitelné variace funkčního odkazu.