

➔ Specyfikacja techniczna

- Informacje ogólne
 - Dostarczanie kreacji
 - Mierzenie statystyk
- Kwestie techniczne
 - clickTag
 - Wiele clickTagów
 - Przekazywanie zmiennych
 - Zapętlone dźwięki
 - Multimedia
 - Alternatywne formy płaskie
 - Zamykacz
- Zabronione elementy
- Formy reklamowe
 - Płaskie
 - Double/Triple Billboard
 - Rectangle/Box
 - Skyscraper
 - Ekspandowane
 - ExpandBillboard
 - ExpandCorner
 - Billboard FX
 - Na warstwie
 - Toplayer
 - BrandMark
 - Interstitial
 - Inne
 - Tapeta / Screening
 - AdCursor
 - Mailingi
- Dodatki
 - Jak przygotować uniwersalną kreację
 - Zaszywanie kodów mierzących w kreacji

Specyfikacja techniczna

Informacje ogólne

Dostarczanie kreacji

Gotowa kreacja powinna mieć nazwę zgodną z formatem:

```
Favore_serwis_formareklamy_rozmiar.rozszerzenie
```

Np.

```
Favore_gry-online.pl_billboard_750x100.swf
```

Kreacje należy wysyłać e-mailem na adres **reklama@favore.pl**. Dodanie numeru zlecenia do tematu maila pozwoli na łatwiejszą segregację oraz uniknięcie pomyłek.

Kreacja uważana jest za kompletną wyłącznie jeśli został zdefiniowany dla niej URL docelowy (clickTag)

Mierzenie statystyk

Kliknięcia w banery powodują automatyczne przejście do reklamowanego serwisu. Ilość kontaktów użytkownika z reklamą oraz liczba kliknięć w baner jest rejestrowana w statystykach. Statystyki dostępne są on-line przez 24 godziny na dobę. Technologię mierzącą dostarcza adserwer BBmedia. Dopuszczalna różnica adserwerowa dla statystyk odsłon oraz kliknięć w odniesieniu do innego systemu zliczającego wynosi 5%.

Klient może zażyczyć sobie dołączenia osobnych skryptów mierzących odsłony oraz kliknięcia. Niektóre formy reklamowe mogą mieć podłączone dodatkowe pikselki mierzące interakcję (bez konieczności ingerencji w kreację).

Kwestie techniczne

clickTag

clickTag jest sposobem na mierzenie statystyk kliknięć w kreacje. Pozwala ustawić adres docelowy, który mierzy przekierowania, zamiast standardowego adresu. Aby ustawić clickTag w kreacji należy:

- na nowej warstwie wstawić button (o wymiarach równych obszarowi klikalnemu kreacji)
- przenieść warstwę nad wszystkie inne warstwy

- ustawić nieprzezroczystość buttona na 0%
- przypisać następującą akcję do buttona (nie do klatki!)

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

Kreacje pisane w ActionScript 3 powinny używać takiego kodu:

```
myButton.addEventListener(MouseEvent.CLICK, function() {  
    if (root.loaderInfo.parameters.clickTag) {  
        navigateToURL(  
            new URLRequest(root.loaderInfo.parameters.clickTag),  
            "_blank"  
        );  
    }  
});
```

Wiele clickTagów

W przypadku kiedy kreacja używa wiele adresów docelowych, zostaną one przekazane w sposób identyczny do pojedynczego clickTaga z tą różnicą, że do nazwy zmiennej dodany zostanie numer porządkowy, np. `clickTag1`, `clickTag2`, itd. Sposób użycia tych adresów w kreacji jest identyczny ze standardowym clickTagiem, czyli np.:

```
on (release) {  
    getURL(_root.clickTag2, "_blank");  
}
```

Jeśli nie ma potrzeby oddzielnego mierzenia osobnych clickTagów, można „zaszyć” adresy docelowe w kreacji, doklejając je z prawej strony zmiennej `clickTag`, np.:

```
// button 1  
on (release) {  
    getURL(_root.clickTag +  
        "http://example.com/?pierwszy-adres", "_blank")  
}  
// button 2  
on (release) {  
    getURL(_root.clickTag +  
        "http://example.com/?inny-adres", "_blank")  
}
```

Przekazywanie zmiennych

Kliknięcia w kreację przechodzą przez redirect (czyli przez adserwer), a dopiero potem trafiają na stronę docelową. Dlatego wszelkie doklejane parametry przekazywane są do adserwera, a nie do linka docelowego. Aby użyć zmiennego adresu docelowego, należy skonstruować go w całości samodzielnie i dokleić na końcu clickTag-a. Przykładowo, jeśli kreacja ma kierować na adres `http://example.com` i przekazywać parametr `kwota` o

wartości przechowywanej w zmiennej `_root.kwota`, akcja po kliknięciu na button powinna wyglądać tak:

```
on (release) {  
    getURL(_root.clickTag + 'http://example.com/?kwota='  
        + _root.kwota, "_blank");  
}
```

Zapętlone dźwięki

Zapętlone dźwięki są niedopuszczalne w kreacjach. Szczególnie w momencie, kiedy emisja reklamy powinna być zakończona (użytkownik kliknął w zamykacz). Kreacja powinna bezwzględnie zakończyć odgrywanie wszelkich dźwięków wraz z kliknięciem zamykacza lub po upływie czasu emisji (w przypadku toplayera).

Multimedia

Duże pliki multimedialne, takie jak muzyka w formacie mp3 lub materiały wideo w formacie flv nie mogą być zagnieżdżone w kreacji - jej rozmiar nie może przekroczyć wyznaczonej przez specyfikację maksymalnej wagi (w większości jest to 50KB). Pliki takie należy dostarczyć osobno. Zostaną umieszczone na serwerze WWW, a adres do nich zostanie przekazany do kreacji poprzez zmienną `FlashVars`. Formy reklamowe z wideo zawierają w koszcie mediowym pojemność 1MB lub 2MB (za dopłatą) plików multimedialnych.

Kreacja powinna składać się z 2 plików - SWF - ramka z odtwarzaczem, który zaciąga właściwe video oraz samego pliku FLV. Odtwarzacz powinien mieć przycisk MUTE (obraz głośniczka) wyciszający dźwięk w kreacji. Obraz może być zapętlony, jednak po jednej sekwencji dźwięk powinien wyciszyć się automatycznie.

Alternatywne formy płaskie

Dla kreacji typu billboard (billboard, box, skyscraper) oraz expand (expandbill, pushbill), mogą zostać przygotowane zastępcze kreacje w formacie rastrowym (JPG, PNG, GIF). Zostaną one wyświetlone użytkownikom z wyłączoną obsługą JavaScriptu.

Zamykacz

Kreacje emitowane na warstwie powinny posiadać zamykacz, całkowicie usuwający kreację. Powinien być to button zgodny z następującymi wytycznymi:

- wymiary obszaru klikalnego: **minimalnie 30×30 px**
- wymiary krzyżyka: **minimalnie 20×20 px**
- obszar klikalny zaznaczony linią o grubości nie mniejszej niż 2px lub **odznaczający się kolorem**

- krzyżyk zaznaczony linią o grubości nie mniejszej niż 2px
- położenie obszaru klikalnego stałe, zamykacz umieszczony w prawym górnym rogu obszaru kreacji
- kolor linii zaznaczenia krzyżyka oraz kolor tła (obszaru klikalnego) powinny ze sobą kontrastować
- do obszaru klikalnego należy podłączyć następującą akcję:

```
on (release) {  
  getURL(_root.adclose || 'javascript:onFinishedPlaying()');  
}
```

Wzorcowy zamykacz wygląda następująco:



Zabronione elementy

Kreacje w formacie **flash** nie mogą zawierać:

- dźwięku zapętlonego lub występującego cyklicznie. Maksymalna długość trwania dźwięku to 3 sekundy
- mechanizmów zapisujących, zmieniających bądź odczytujących pliki `cookie` oraz `shared objects`
- odwołań do zewnętrznych elementów multimedialnych (wyjątkiem od tej reguły są zaciągane na specjalnych zasadach materiały wideo/FLV)
- elementów powodujących błędy na stronie, błędne wyświetlanie oraz wyświetlanie komunikatów ostrzegawczych w przeglądarce.
- mechanizmów mających na celu śledzenie interakcji użytkownika ze stroną (za wyjątkiem kreacji)
- FPS (frames per second) o wartości wyższej niż 25. Kreacja nie może obciążać procesora więcej niż w 30%.

Formy reklamowe

Płaskie

Double/Triple Billboard

Billboard jest płaską formą reklamy, emitowaną zwykle w górnej, środkowej części serwisu. Kliknięcie w billboard powoduje przejście na adres docelowy kreacji.

Standardowe rozmiary:

- Billboard: **750×100 px**
- DoubleBillboard: **750×200 px**
- TripleBillboard: **750×300 px**

Waga maksymalna: **50KB**.

Zobacz również:

- Do mierzenia kliknięć konieczny jest [clickTag](#)
- Mierzenie interakcji poprzez [zaszywanie kodów mierzących w kreacji](#)
- [Osadzanie multimediiów](#)

Rectangle/Box

Rectangle jest płaską formą reklamy, emitowaną zwykle w pomocniczej kolumnie serwisu lub wewnątrz właściwej treści (np. artykułu).

Rectangle/box może występować zarówno w miejscu otoczonym przez tekst jak i pomiędzy dwoma akapitami tekstu. Kliknięcie w rectangle powoduje przejście na adres docelowy kreacji.

Standardowe rozmiary: **300×250 px**

Waga maksymalna: **50KB**.

Rectangle/Box występuje w kilku popularnych rozmiarach, zależnie od serwisu: 300×250, 300×300, 336×280 itd.

Zobacz również:

- Do mierzenia kliknięć konieczny jest [clickTag](#)
- Mierzenie interakcji poprzez [zaszywanie kodów mierzących w kreacji](#)
- [Osadzanie multimediiów](#)

Skyscraper

Skyscraper (wieżowiec) jest płaską formą reklamy, emitowaną w dodatkowej kolumnie serwisu, umieszczonej zwykle po prawej stronie (obok głównej treści). Kliknięcie w skyscraper powoduje przejście na adres docelowy kreacji.

Standardowe rozmiary: **160×600 px**

Waga maksymalna: **50KB**.

Na niektórych serwisach skyscraper występuje w mniejszej formie o rozmiarze 120x600px.

Skyscraper ma możliwość scrollowania (wraz z przewijaniem strony). Nie wymaga to specyficznego przygotowania kreacji. Do skyscrapera zostanie dołączony automatycznie zamykacz w formie krzyżyka 20x20px.

Zobacz również:

- Do mierzenia kliknięć konieczny jest [clickTag](#)

- Mierzenie interakcji poprzez [zaszywanie kodów mierzących w kreacji](#)
- [Osadzanie multimediiów](#)

Ekspandowane

ExpandBillboard

ExpandBillboard jest rozwijaną formą reklamy, emitowaną zwykle w górnej, środkowej części serwisu. Kliknięcie w ExpandBillboard powoduje przejście na adres docelowy kreacji. Po najechaniu na główną część kreacji expand rozwija się do pełnych rozmiarów przykrywając część serwisu. Po zjechaniu myszką z kreacji, wraca do standardowych rozmiarów.

Standardowe rozmiary: **750×100 px** → **750×300px** (rozmiar całkowity/rozwinięty)

Waga maksymalna: **50KB**.

ExpandBillboard może również występować w wersji PushBillboard. Przygotowanie kreacji nie różni się niczym. Emisja reklamy na stronie będzie powodować przesuwanie zawartości strony zamiast wyświetlania kreacji ponad nią.

ExpandBillboard może występować w wersji pionowej jako ExpandSkyscraper. Jego wymiary podstawowe powinny być wtedy zgodne z rozmiarami skyscrapera, a docelowe (rozwinięte) to maksymalnie 320x600px. ExpandSkyscraper może rozwijać się w lewą lub w prawą stronę, zależnie od jego umieszczenia w serwisie (odpowiednio w prawej lub lewej kolumnie).

Kreacja powinna mieć wymiary równe wymiarom stanu rozwiniętego formy, jednak do czasu rozwinięcia wyświetlany będzie jedynie podstawowy obszar.

Aby uaktywnić rozwinięcie kreacji definiujemy następującą akcję przypisaną do buttona umieszczonego na najwyższej warstwie:

```
on (rollOver) {  
  getURL(_root.doexpand)  
}
```

Po zjechaniu myszką kreacja musi się schować, więc konieczny jest następujący kod:

```
on (rollOut) {  
  getURL(_root.dolittle)  
}
```

Zobacz również:

- Do mierzenia kliknięć konieczny jest [clickTag](#)
- Mierzenie interakcji poprzez [zaszywanie kodów mierzących w kreacji](#)
- [Osadzanie multimediiów](#)

ExpandCorner

ExpandCorner jest rozwijaną formą reklamy umieszczoną w prawym górnym rogu strony. Kliknięcie w ExpandCorner powoduje przejście na adres docelowy kreacji. Po najechaniu na główną część kreacji expand rozwija się do pełnych rozmiarów przykrywając część serwisu. Po zjechaniu myszką z kreacji, wraca do standardowych rozmiarów.

Standardowe rozmiary: **90×90 px** → **750x550px** (rozmiar podstawowy/rozwinięty)

Waga maksymalna: **50KB**.

Kreacja powinna mieć wymiary ze stanu rozwiniętego, jednak nie wyświetlać nic poza podstawowym rozmiarem do czasu rozwinięcia.

ExpandCorner ma przypominać zagięty róg kartki, który po najechaniu odsłania treść reklamy, znadującej się „pod serwisem”.

Kreacja powinna mieć wymiary równe wymiarom stanu rozwiniętego formy, jednak do czasu rozwinięcia wyświetlany będzie jedynie obszar podstawowy.

Aby uaktywnić rozwinięcie kreacji definiujemy następującą akcję przypisaną do buttona umieszczonego na najwyższej warstwie:

```
on (rollOver) {  
  getURL(_root.doexpand)  
}
```

Po zjechaniu myszką kreacja musi się schować, więc konieczny jest następujący kod:

```
on (rollOut) {  
  getURL(_root.dolittle)  
}
```

Kreacja powinna posiadać zamykacz (patrz: [zamykacz](#)) ze zdefiniowaną akcją:

```
on (release) {  
  getURL(_root.adclose)  
}
```

Zobacz również:

- Do mierzenia kliknięć konieczny jest [clickTag](#)
- Mierzenie interakcji poprzez [zaszywanie kodów mierzących w kreacji](#)
- [Osadzanie multimediiów](#)

Billboard FX

Billboard FX jest rozwiniętą formą reklamy, emitowaną zwykle w górnej,

środkowej części serwisu. Kreacja taka jest przy otwarciu rozwinięta, posiada zamykacz, który pozwala na jej zamknięcie (powrót do standardowych rozmiarów billboarda). Zamknięcie Billboarda FX jest akcją jednorazową - zamknięty już się nie rozwinie.

Standardowe rozmiary:

- **Billboard FX: 750×100 px → 750x550px** (rozmiar całkowity/rozwinięty)
- **DoubleBillboard FX: 750×200 px → 750x550px** (rozmiar całkowity/rozwinięty)
- **Rectangle FX: 300×250 px → 500x500px** (rozmiar całkowity/rozwinięty)

Waga maksymalna: **50KB**.

Billboard FX może występować także jako DoubleBillboard FX, rectangle FX, skyscraper FX, etc.

Kreacja powinna mieć wymiary równe wymiarom stanu rozwiniętego formy, na początku wyświetla się właśnie w takiej postaci.

Wersja zwinięta powinna być obszarem 750×100 px (750×200 px lub 300×250 px) znajdującym się na środku wersji rozwiniętej, w którymś z jej rogów lub pośrodku boków.

Kreacja powinna mieć [wyraźny zamykacz](#), z następującym kodem:

```
on (release) {  
  getURL(_root.dolittle)  
}
```

Zobacz również:

- Do mierzenia kliknięć konieczny jest [clickTag](#)
- Mierzenie interakcji poprzez [zaszywanie kodów mierzących w kreacji](#)
- [Osadzanie multimediiów](#)

Na warstwie

Toplayer

Toplayer to forma reklamowa wyświetlana na warstwie ponad zawartością serwisu. Czas emisji tej kreacji wynosi 15 sekund. Toplayer musi zawierać [wyraźny zamykacz](#) o wymiarach nie mniejszych niż 20x20px.

Standardowe wymiary: **750x550px**

Maksymalna waga: **50KB**

Zamykacz w toplayerze powinien być warstwą aktywną (button) o wymiarach nie mniejszych niż 20x20px. Wygląd zamykacza powinien wyraźnie

odróżnić się od reszty kreacji. Wszelkie rozwiązania utrudniające zamknięcie topplayera przez użytkownika będą skutkować nie dopuszczeniem kreacji do emisji. Cała powierzchnia zamykacza powinna wywoływać następującą akcję:

```
on (release) {  
  getURL('javascript:onFinishedPlaying()');  
}
```

Po 15 sekundach kreacja powinna wywołać identyczną funkcję `getURL`.

Kreacja może zawierać prześwitujące obszary. Powinny być one nieklikalne.

Zobacz również:

- Do mierzenia kliknięć konieczny jest [clickTag](#)
- Mierzenie interakcji poprzez [zaszywanie kodów mierzących w kreacji](#)
- [Osadzanie multimedii](#)

BrandMark

BrandMark to forma reklamowa wyświetlana na warstwie ponad zawartością serwisu, która swoim wyglądem przypomina wyskakujące okienko (popup). Kliknięcie na kreację przenosi pod adres docelowy. BrandMark musi zawierać następujące elementy: zamykacz, minimalizator oraz maksymalizator.

Standardowe wymiary: **300x300px**

Maksymalna waga: **50KB**

BrandMark powinien zawierać trzy przyciski, przypominające przyciski otwartego okienka popup - zamykacz, minimalizator i maksymalizator. Zamykacz powinien być wyraźny. Kreacja nie może utrudniać klikania w zamykacz. Minimalizator służy do zwinięcia kreacji do paska o wysokości około 40px. Maksymalizator przywraca kreację do normalnego stanu. Maksymalizator i minimalizator mogą wyświetlać się naprzemiennie, zależnie od stanu (rozwinęta/zwinięta) kreacji. Dla tych przycisków muszą być zdefiniowane odpowiednie akcje:

Zamykacz:

```
on (release) {  
  getURL('javascript:onFinishedPlaying()');  
}
```

Minimalizator:

```
on (release) {  
  getURL('javascript:bm_min()');  
}
```

Maksymalizator:

```
on (release) {  
  getURL('javascript:bm_max()');  
}
```

Kreacja może zawierać prześwitujące obszary. Powinny być one nieklikalne.

Zobacz również:

- Do mierzenia kliknięć konieczny jest [clickTag](#)
- Mierzenie interakcji poprzez [zaszywanie kodów mierzących w kreacji](#)
- [Osadzanie multimediiów](#)

Interstitial

Interstitial to pełnoekranowa animacja flash. Ze względu na ograniczenia techniczne, interstitial nie będzie zajmował całej powierzchni ekranu, ale całą dostępną przestrzeń wewnątrz okienka przeglądarki.

Standardowe wymiary: **800x468px** (skalowalne)

Maksymalna waga: **50KB**

Standardowe rozmiary interstitiala zostaną dopasowane do dostępnej przestrzeni w okienku przeglądarki. Oznacza to zachowanie proporcji kreacji oraz dodanie pasków jednakowego koloru na brzegach kreacji (jeśli będzie taka konieczność). Wraz z kreacją musi być dostarczony kolor tła (najlepiej w postaci #RRGGBB).

Kreacja musi być wyposażona w clickTag oraz wyraźny zamykacz, o wymiarach nie mniejszych niż **30x30 px** z podpiętą akcją:

```
on (Release) {  
  getURL('javascript:onFinishedPlaying()', '')  
}
```

Po 15 sekundach emisji kreacja powinna wykonać identyczną funkcję (getURL) i zakończyć całkowicie animację oraz dźwięki.

Zobacz również:

- Do mierzenia kliknięć konieczny jest [clickTag](#)
- Mierzenie interakcji poprzez [zaszywanie kodów mierzących w kreacji](#)
- [Osadzanie multimediiów](#)

Inne

Tapeta / Screening

Tapeta jest tłem serwisu o dużej rozdzielczości. Ta forma reklamy jest nieklikalna. Istnieje możliwość zdefiniowania tła serwisu dopełniającego obszar tapety. Tapeta może się zmieniać w reakcji na działania użytkownika.

Standardowe rozmiary: **1024x768px** lub **1280x1024px**

Maksymalna waga: **50KB**

Format pliku: **JPG** lub **PNG**.

Tapeta w formie screeningu to połączenie standardowej tapety z Billboardem lub DoubleBillboardem w taki sposób, aby granica pomiędzy nimi była niezauważalna (zawartość billa jest dopasowana do zawartości tapety). Obszar kreacji billboardowej jest klikalny.

Interactive surround, czyli dynamiczny screening, to połączenie wielu obrazków tapet poprzez billboard reagujący na akcje użytkownika (np. na kliknięcie lub najechanie na pewien element). W dowolnym momencie może zostać wywołana zaimplementowana w billboardzie akcja:

```
getURL('javascript:swap_site_skin(1)', '');
```

Gdzie liczba „1” jest dowolną liczbą z zakresu od 1 do liczby dostarczonych plików ze „skórkami”. Skórka o danym indeksie zostanie ustawiona jako tapeta.

Uwaga: Nie wszystkie serwisy są przygotowane technicznie do emisji screeningu.

Zobacz również:

- Do mierzenia kliknięć konieczny jest [clickTag](#)
- Mierzenie interakcji poprzez [zaszywanie kodów mierzących w kreacji](#)
- [Osadzanie multimediiów](#)

AdCursor

AdCursor to forma reklamowa wyświetlająca niewielką grafikę (logo) w pobliżu wskaźnika myszy.

Standardowe wymiary: **32x32px**

Maksymalna waga: **5KB**

Format: **GIF**, **JPG** lub **PNG**

Mailingi

Wysyłka reklamowa do bazy liczącej ponad 100tys firm. Możliwość wskazania kryteriów doboru adresatów: branża, województwo, wielkość miasta, wykształcenie, wiek, zarobki.

Waga: **łącznie do 40 kB**

Format: **HTML**

Format grafiki: **GIF**, **JPG** lub **PNG**

Zalecenia:

1. Mailing powinien być zrobiony na tabelach.
2. Elementy graficzne nie mogą być umieszczane jako tło (np. w komórkach

tabeli).

3. Elementy graficzne oraz inne elementy np tekst, nie mogą być umieszczane na warstwach (div).

Proszę o przesłanie wraz z kreacją dodatkowych informacji tj:

1. Nazwa nadawcy: Favore.pl (na zlecenie.....)
2. Tytuł maila:
3. Adres zwrotny:@favore.pl (bądź własny)

Dodatki

Jak przygotować uniwersalną kreację

Specyfikacje techniczne różnych sieci reklamowych oraz portali różnią się w pewnym stopniu. Można jednak zaoszczędzić sobie trochę pracy i przygotować kreację uniwersalną.

Weźmy expand billboarda jako przykład. Akcja zdefiniowana przy najechaniu może się różnić, np:

```
on (mouseover) {  
  getURL(_root.adrozwin, '')  
}
```

```
on (mouseover) {  
  getURL(_root.doexpand, '')  
}
```

```
on (mouseover) {  
  getURL('javascript:doexpand()', '')  
}
```

Aby uniknąć tworzenia oddzielnych wersji, można zastosować następujący kod:

```
on (mouseover) {  
  getURL(_root.adrozwin || _root.doexpand || "javascript:doexpand()",  
  '')  
}
```

W takiej konstrukcji zostanie użyta pierwsza wartość, która będzie dostępna, a zmienne niezdefiniowane - odrzucone.

Podobnie można wykonać clickTag:

```
on (release) {  
  getURL(_root.clickTag || _root.click || _root.clickthru ||  
  "http://example.com", '_blank')  
}
```

Priorytet otrzyma zmienna clickTag, lecz jeśli jej nie będzie, flash użyje click i

tak dalej, aż dojdzie do momentu, w którym adres zostanie przedstawiony w formie dosłownej, co będzie oznaczać, że dany adserwer nie obsługuje clickTag.

Zaszywanie kodów mierzących w kreacji

W przypadku, gdy nie możemy dostarczyć kodów mierzących razem z kreacją/kodem emisyjnym, możemy zamieścić kod mierzący (piksel) w pliku SWF. Przykładowo, dla kodu Gemiusa postaci:

```
_gde_rafhiplosn = new Image(1,1);
_gde_rafhiplosn.src='http://garbo.hit.gemius.pl/_'+(new
Date()).getTime()
+ '/redot.gif?id=dwNF...oylH.V7/stparam=rafhi...';
```

Wstawiamy w pierwszej klatce kreacji kod ActionScript:

```
if (!_root.statSent) {
    _root.createEmptyMovieClip(
        "stat_" + String(Math.random()).substr(2,6),
        _root.getNextHighestDepth()).loadMovie(
            'http://garbo.hit.gemius.pl/_'+(new Date()).getTime()
            + ' /redot.gif?id=dwNF...oylH.V7/stparam=rafhi...'
        );
    _root.statSent = 1;
}
```

Efekt będzie podobny do wstawienia kodu mierzącego/piksla do kodu emisyjnego kreacji.

 [Creative Commons Attribution-Share Alike 2.5 Poland License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.5/pl/).

- [maciej.lebkowski at arbointeractive.pl](mailto:maciej.lebkowski@arbointeractive.pl) (contact & technical stuff)
- [zbigniew.lebkowski at arbointeractive.pl](mailto:zbigniew.lebkowski@arbointeractive.pl) (translations)