11. 活动平台

11.1 礼物发送方式

API 调用

直接通过 API 调用发放活动礼物，CP 需要提供规定 API 1. 平台将请求体用 base64 编码后放在 payload 字段 2. 使用 登录 文档中平台发行的 appSecret 做为密钥，通过 HMAC_SHA256 算法生成签名，签名放在 signature 字段 3. CP 收到请求后，用 appSecret 作为密钥，HMAC_SHA256 的方式加密 payload 与 signature 比对 4. 如果签名不正确，返回状态码 403 Forbidden 5. 签名正确时，继续游戏里礼物发送

平台方签名处理

```
json = {
    "uid": "xxxxx",
    "server_id": "xxxx",
    "gift_code": "xxxxx"
}
payload = base64(json)
signature = hmac_sha256(payload, appSecret)
```

调用方式 Request Body | property | description | | –| –| | payload | 请求体 json 的 base64 编码 | | signature | 平台签名 |

Payload Json | property | description | | –| –| | uid | 游戏用户 ID | | server_id | 游戏服务器 ID | | gift_code | 礼包码 |

Response | http_code | description | | –| –| | 200 | 发送成功 | | 400 | Json 参数问题 | | 401 | 没有找到用户 | | 403 | 签名验证失败 |

网络调用可能会有波动的情况，存在礼包发给了用户但是平台没有收到 200 的 Response。如果限制用户礼包只能领取一次，多次调用不给用户发送礼包但是依然需要返回 200

```
curl -X POST \
```

```
{gift_url} \
-H 'Content-Type: application/json' \
-d '{
    "payload": payload,
    "signature": signature
}'
```

CP 方需要验证 signature 后才对 payload 进行处理

```
// 伪代码
expired = hmac_sha256(body.payload, appSecret);
if (signature != expired) return false;
json = decode_base64(body.payload);
// 后续处理
process(json)
```