

9. 服务器间事件上报

说明

服务器端事件目前主要用于含有奖励的活动（如：升到指定级别发送 PayPay 红包），以及成果报酬型广告（如：通过第三方积分网站进入游戏，升到指定级别向用户发放第三方积分）。因此需要游戏服务器和平台服务器间通讯以确保数据可靠性，防止作弊。

9.1 升级 (level_up)

CP 对应流程

1. 当用户达到升级时，CP 游戏服务器向平台服务器发送事件，平台返回响应消息
2. CP 游戏服务器将收到的响应信息推送至游戏前端，前端将该信息通过 `window.top.postMessage` 发送到平台主窗口。

注：游戏服务器端要确保用户达到指定等级

环境参数

系统	环境	API Host
登录	测试	https://h5.stg.g123.jp
登录	正式	https://h5.g123.jp

此外，该流程使用登录流程的 `appId` 和 `appSecret`，参见账号接口

9.2 创建事件

POST `/api/v1/cp/game_event/level_up`

Request Header 使用 Basic 认证方式发送 appId 和 appSecret

Request header	Description
Content-Type	application/json
Authorization	Basic base64('appId :appSecret')

Request Body

Request Body	Format	Value	Required
uid	string	用户游戏唯一标示 id	Yes
server_id	string	用户所在游戏服 id	Yes
ctwid	string	g123 平台生成 id	Yes
timestamp	long	事件发生时间 (UNIX 时间单位:ms)	Yes
level	integer	用户级别	Yes
data	object	数据系统用	Yes

::: data 字段:::

columns	format	value	required	desc
game_user_id	string	CP 数据库玩家账号	Yes	游戏数据库分配的账号唯一标识
role	object	用户相关字段	Yes	玩家属性信息
custom	object	自定义字段	Yes	针对埋点对象所需传值的自定义项，目前必传项为 physical_server (如该 uid 触发事件所在物理服务器的域名信息)。

Response Body 状态码: 200 消息内容: JSON 格式的返回数据

注: 返回的数据格式可能会在正式版本发布时有所变动, 请在 1.2 前端事件触发这一步中, 将返回数据全部通过 `postMessage` 提交

示例

```
curl -i -X POST \
  -H "Content-Type:application/json" \
  -H "Authorization:Basic $(echo -n $APP_ID:$APP_SECRET | openssl base64 -A)" \
  -d \
'{'
  "uid": "123",
  "game_server_id": "s73",
  "ctwid": "GIL6T4C0",
  "timestamp": 1605076260715,
  "level": 10,
  "data": {
    "game_user_id": "1234567",
    "role": {
      "id": "3444382",
      "exp": "1",
      "vip_level": "0",
      "vip_exp": "0",
      "virtual_balance": {
        "diamond": "1234",
        "gold": "567000"
      },
    },
    "custom": {
      "reg_server_id": "1" // server id where g_register occurred
    }
  },
  "custom": {
    "device_id": "",
```

```
        "physical_server": "$SERVER_HOST|$SERVER_IP"
    }
}
}' \
'https://h5.stg.g123.jp/api/v1/cp/game_event/level_up'
```

OUTPUT:

```
HTTP/1.1 200 OK
vary: accept-encoding
content-type: application/json;charset=UTF-8
transfer-encoding: chunked
date: Wed, 11 Nov 2020 07:53:51 GMT
connection: close
```

```
{"action": "game_event_created", "id": "1", "token": "fdda6c9f-5745-4adc-9541-c3827d654dfa"}
```

注：返回的数据格式可能会在正式版本发布时有所变动

9.3 前端事件触发

将平台服务器的返回的消息，在前端通过 `window.top.postMessage` 传递到平台

```
window.top.postMessage(responseData, '*');
```