

为平台活动提供的事件触发

平台会在某些时候需要获取游戏内的事件，并根据事件开展活动。为防止作弊，需要 CP 和平台进行服务器间的通讯协作。

1.level_up 事件

CP 对应流程

1. 创建事件：当用户每次升级时，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. 触发事件：CP 游戏服务器将收到的响应消息推送至游戏前端，前端再将该信息通过 `window.top.postMessage` 发送到平台主窗口完成触发。

注：游戏服务器端要确保用户确实升级

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 https://developers.g123.jp/login.html#_1-%E7%99%BB%E5%BD%95

1.1 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

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",  
  "server_id": "s73",  
  "ctwid": "GIL6T4C0",  
  "timestamp": 1605076260715,  
  "level": 10  
}' \  
'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：返回的数据格式今后可能会发生变更，请将平台返回的完整消息传递到前端进行触发

1.2 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, '*');
```