

```
import Callout from "next-theme-docs/callout"; import GiftSequenceDiagram from "./assets/new-gift-sequence-diagram.svg";
```

礼包接口

时序图

流程简介

1. 游戏事先将游戏道具资源 API 和 Popup API 录入Publisher中，并在平台礼包系统中确认道具和礼包内容
2. 平台根据游戏用户达到的条件调用游戏提供的popup API，并在请求中传入礼包模版/礼包 ID/用户信息等参数
3. 游戏根据请求中的礼包模版确定给用户的弹出的弹窗 UI
4. 游戏根据请求中的礼包 ID，调用平台的gift API 获取礼包信息，并将信息放入弹窗 UI 中的相应位置
5. 游戏根据请求中的玩家信息，给指定玩家弹出 2,3 步组成的礼包供用户购买或者领取（免费礼包）
6. 用户购买或者领取礼包，付费礼包购买时参考支付接口

礼包的测试周期：从平台发起 popup 请求开始

1. 配置道具资源 API

CP 在Publisher-G123 接入-礼包中配置道具资源 API，可以手动或者定时触发道具资源同步，之后在 G123 礼包管理系统确认内容。

1.1 API 验证

本 API 通过 Basic 认证方式, Token 可在 Publisher 工具-G123 接入-礼包获取, G123 请求 API 时会携带如下验证信息, 请 CP 侧进行验证: * Authorization: Basic {Token}

编号	字段名	类型	取值 (例)	描述
8	typeName	string	车辆升阶道具	物品分类的类别名字
9	isStoreSupported	bool	true	是否属于配置道具商城
10	isAiSupported	bool	true	是否支持配置 AI 礼包 (如果道具属于联名道具或者需要严格管理投放数量, 请传 false)
11	attributes	json	object: 详见响应样例	道具/资源附加信息

attributes

attributes 运营礼包, 道具商城所需支持信息其中 store_category: 根据游戏类型设置的定制化目录, 方便玩家选择所需道具

编号	字段名	类型	取值 (例)	描述
1	storeDisplayPrice	int	null	默认空值, 如果 is_store_supported=false, 这里请设置为空值。由平台后期处理
2	storeCategory	string	""	道具的贩卖目录 key 值, 默认设为空字符, 平台运营根据需要补值, 取值例: character_up/character_skill
3	setQuantity	int	1	道具贩卖的打包的最小单位个数。例如: 碎片 100 个才有意义, 该值最小单位为 100
4	purchaseLimit	int	0	道具贩卖的个数限制, 0 = No limit
5	sellMinCp	int	100	可供贩卖的最低性价比, 取值如: 100, 150, 表示意思: 100%, 150%

编号	字段名	类型	取值（例）	描述
6	sellMaxCp	int	500	可供贩卖的最高性价比，取值如：300, 500, 表示意思：300%，500%
7	rarity	string	绿色	道具稀有度，使用颜色表示稀有度：灰色/绿色/蓝色/紫色/橙色/红色/金色/彩色

点击查看：请求响应样例

- 请求样例

```
curl https://goodgame.jp/gift/item \
-H "Accept: application/json" \
-H "Authorization: Basic {Token}"
```

- 响应样例

```
{
  "status": 0,
  "message": " 查询成功",
  "data": [
    {
      "itemId": "11111",
      "name": " 稀有碎片",
      "i18nKey": "L_111111",
      "detailI18nKey": "L_11111111",
      "iconUrl": "https://ctwbox.g123.jp/cdn/icon/138392",
      "value": 9999.0,
      "typeId": "111",
      "typeName": " 升级素材",
      "isStoreSupported": true,
      "isAiSupported": false,
      "attributes": {
```

```
        "storeDisplayPrice": 9999,  
        "storeCategory": "character_up",  
        "setQuantity": 100,  
        "purchaseLimit": 0,  
        "sellMinCp": 100,  
        "sellMaxCp": 500,  
        "rarity": " 绿色",  
    }  
}  
]  
}
```

1.3 G123 礼包管理系统确认

G123 礼包管理系统入口如下： - 测试环境 - 正式环境 - 请用平台统一发行的登陆用户名和密码。

2. 配置 Popup API

CP 在Publisher-G123 接入-礼包中配置 Popup API,基于生成的 {API Host}/gift/popup 实现在游戏内 Popup 礼包功能

- 配置系统：Publisher-G123 接入-礼包
- 调用方法：POST
- 请求方：G123
- 响应方：CP
- 说明：G123 平台调用 Popup API 推送礼包
- 校验：平台自动配置 IP 白名单调用

Request

调用 popup API 传递信息参数：

Parameter	Description	Type	Required	Example
popup_id	用于校验使用者是否能够购买该礼包, g123 生成	String	Yes	6f9cf1a3-3103-4f95-a148-0e2e5659d8a5
ctwid	平台用户 id, 以 G 开头 8 位数	String	Yes	G12QWASD
game_user_id	CP 侧记录用户 id	String	No	1234567
game_server_id	游戏服 id	String	Yes	s01
role.id	用户在游戏服上的 id	String	Yes	30000077
gift.id	推送的礼包 id	String	Yes	50005001
template_id	礼包弹窗展示模版 id, 参考模板定义	String	Yes	1

Response

HTTPCode 返回 204 即成功。

用例

点击查看: Request Body

```
{
  "popup_id": "xxxxxxx",
  "ctwid": "GXXXXXXX",
  "game_user_id": "1234567",
  "game_server_id": "s01",
  "role": {
    "id": "xxxxxxx"
  },
  "gift": {
    "id": "xxxxx"
  }
}
```

```

    },
    "template_id": "1"
  }
  ...

```

Response (Success)

HTTP Code: 204 No Content

Response (Failed)

HTTP Code: 417 {"reason": "xxxxx"}

* 弹出礼包时用户不在线: **Failed response**。下次用户上线时弹出

</details>

3. 调用gift API获取礼包信息 {#gift-api}

<Callout>

Public API 的文档链接:

- [测试环境](https://gift.stg.g123.jp/api/docs)
- [正式环境](https://gift.g123.jp/api/docs)

</Callout>

Target API

- Gifts V2: 获取礼包信息

环境参数

系统 环境 API Host
---- ---- -----

| 礼包 | 测试 | <https://gift.stg.g123.jp> |
| 礼包 | 正式 | <https://gift.g123.jp> |

3 获取单个礼包信息

Endpoint

****GET**** `{API Host}/api/v2/gifts/{id}`

Token

<Callout>

`token` 可在 [Publisher 工具-G123接入-礼包] (https://publisher.g123.jp/access_tool?tab=gift)

</Callout>

Request

Parameter	Description	Type
-----	-----	-----
`id`	礼包的标识字符串	String
`token`	礼包的获取认证token	String
`app_id`	平台定义的 appId (联系平台获取)	String

Response {#gift-info}

Parameter	Description	Type
-----	-----	-----
`id`	礼包的标识字符串	String
`vipPoints`	购买礼包后可获得的vip点数, 用于游戏内累充	Integer
`amountToDiamond`	此礼包付费但是购买失败后给玩家补单的钻石数量	Integer
`price`	礼包的定价	Integer
`priceValueRatio`	礼包性价比	Integer
`duration`	弹出时长 (秒)	Integer
`purchaseLimitAmount`	礼包限购数量	Integer
`isAISupported`	是否支持AI	Bool, true/false
`items`	礼包内包含的物品 \{item id: item quantity, item id: item quantity	Array
`platformCreative`	背景图片 enabled: true/false (exist then true e	Bool

用例

<details>

<summary>[点击查看: Request Example](#)</summary>

```bash

```
curl -X 'GET' \
 'https://gift.stg.g123.jp/api/v1/gifts/50005003?app_id=tenseikenja' \
 -H 'accept: application/json' \
 -H 'Authorization: Bearer JWT'
```

[点击查看: Response Example](#)

```
{
 "id": "50005003",
 "vipPoints": 1280,
 "amountToDiamond": 1280,
 "price": 1280,
 "priceValueRatio": 1000,
 "duration": 86400,
 "purchaseLimitAmount": 1,
 "isAISupported": true,
 "platformCreative": {
 "enabled": true,
 "background": "https://ctwbox-static.stg.g123.jp/preview/4e9c2ca44ccbcbf06000ec13c5",
 },
 "items": {
 "4": 1880,
 "11019": 30,
 "80613": 1 }
}
```



详细需求 普通礼包展示元素 - 背景 UI: 由 PM 和游戏设计决定, 不同的 template\_id 可用不同的背景 UI 供平台调用 - 道具展示: 最大可支持 5 种道具 - 价格/性价比/倒计时: 价格作为按钮, 性价比展示礼包的折扣信息, 倒计时一般设置为 86400 秒 - 多个礼包 Tab: 用户在某个 session 中可能会弹多个礼包, 游戏内设置的礼包入口再进入后, 通过 Tab 切换礼包

弹出逻辑 - 平台发送 popup 请求时, 弹出。例外情况: 用户不在线 (下次登录弹出), 游戏场景不适合弹出 (延后弹出)。- 礼包内容有错时不弹出。- 礼包入口: 礼包弹出后, 用户未购买时, 提供入口方便后继购买; 购买后或者礼包过期后关闭入口。- 未购买且未失效的礼包只对用户弹一次, 同一礼包 ID 用户已购买或者已失效的情况下允许再次被调用后弹出。例外情况: 平台主动发起 popup 弹出请求。

打点需求 - 请在以下事件 g\_payrequest, g\_payend 以及 psp 中提供准确的礼包 id, 以方便数据追踪 - 创建 PSP 订单时, 请将 item.name 名请传 (お得ギフト/特惠礼包/Value Pack / ), item.id 请传礼包 id

4.3 补偿/商城礼包详细需求



|                                              |      |      |      |   |  |     |     |       |       |      |  |      |  |      |  |          |
|----------------------------------------------|------|------|------|---|--|-----|-----|-------|-------|------|--|------|--|------|--|----------|
| 详细需求                                         | 礼包类型 | 补偿礼包 | 商城礼包 |   |  | ——— | ——— | ——    | 模版 ID | 100  |  |      |  |      |  |          |
| 200                                          |      | 支付接口 |      | 无 |  | 无   |     | 背景 UI |       | 下载链接 |  | 下载链接 |  | 道具展示 |  | 道具数量不设限制 |
| (至少支持 50 个), 通过左右滑动进行浏览                      |      |      |      |   |  |     |     |       |       |      |  |      |  |      |  |          |
| 同左                                           |      |      |      |   |  |     |     |       |       |      |  |      |  |      |  |          |
| 领取按钮                                         |      |      |      |   |  |     |     |       |       |      |  |      |  |      |  |          |
| 支持点击弹窗的任何地方均可领取。                             |      |      |      |   |  |     |     |       |       |      |  |      |  |      |  |          |
| 同左                                           |      |      |      |   |  |     |     |       |       |      |  |      |  |      |  |          |
| 多个礼包 Tab                                     |      |      |      |   |  |     |     |       |       |      |  |      |  |      |  |          |
| 通过 Tab 切换礼包                                  |      |      |      |   |  |     |     |       |       |      |  |      |  |      |  |          |
| 同左                                           |      |      |      |   |  |     |     |       |       |      |  |      |  |      |  |          |
| 游戏内入口                                        |      |      |      |   |  |     |     |       |       |      |  |      |  |      |  |          |
| 无                                            |      |      |      |   |  |     |     |       |       |      |  |      |  |      |  |          |
| 无                                            |      |      |      |   |  |     |     |       |       |      |  |      |  |      |  |          |
| 弹出逻辑                                         |      |      |      |   |  |     |     |       |       |      |  |      |  |      |  |          |
| 平台发送 popup 请求时弹出。用户不在线, 下次登录后弹出, 有效时间 24 小时。 |      |      |      |   |  |     |     |       |       |      |  |      |  |      |  |          |
| 平台发送 popup 请求时弹出。用户未领取时, 下次登录时弹出。            |      |      |      |   |  |     |     |       |       |      |  |      |  |      |  |          |
| 累充统计                                         |      |      |      |   |  |     |     |       |       |      |  |      |  |      |  |          |
| 无                                            |      |      |      |   |  |     |     |       |       |      |  |      |  |      |  |          |
| 根据礼包信息中 vipPoints 的值                         |      |      |      |   |  |     |     |       |       |      |  |      |  |      |  |          |
| 计入游戏内的累充活动                                   |      |      |      |   |  |     |     |       |       |      |  |      |  |      |  |          |

**注意事项** - 商城礼包未领取或是未失效的情况下，不能重复弹出。 - 商城礼包已领取或是已失效的情况下，平台再次调用 Popup API 可弹出该礼包 - 安全防范层面，平台配置 IP 白名单调用 Popup API