# 支付宝golang开发流程

前言:

这是本人使用golang对支付宝”预下单获取支付二维码”功能的实现。其中一些包不知道如何调用，因此自己将json串进行的处理。可能效率上会稍微慢一些，不过是确实可用的。

## 一、资料收集

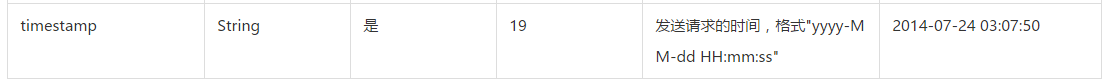
1.支付宝api的资料

预创建接口: alipay.trade.precreate

支付宝官方文档:

<https://doc.open.alipay.com/docs/api.htm?spm=a219a.7629065.0.0.lgaxI3&apiId=862&docType=4>

注:其中有个地方有问题，就是下面这个参数



在官方文档中，进行签名的时候,使用的是” ”（空格）进行连接的，在url中参数连接的时候用” ”（空格），但是在java语言中，发送的url中是用”+”进行连接的。注意这是个坑

## 二、golang开发

签名按照支付宝的官方文档，分为4步

<https://doc.open.alipay.com/docs/doc.htm?treeId=200&articleId=105351&docType=1>

1. .筛选

剔除sign字段

1. .排序

按照ascII码的顺序排序， 切记所有包含在对象里面的，即包含{} 数据的括号里面的数据不要排序，按照官方文档的顺序放置就好。

1. .拼接

剔除空值，转换成“参数=参数值”，用&相连

1. .调用签名函数

Sha1WithRsa算法进行签名加密。

签名完毕后

按照url的方式再次将所有参数(签名中包含的参数+签名)

通过http 的get方式发送数据给对应的支付宝网关

这里要注意沙箱环境的网关和正式应用的网关的区别。

## 三、测试

支付宝提供沙箱环境供所有开发支付宝接口的开发人员进行测试，每个人都可以拥有一个或多个沙箱环境。

沙箱环境支付宝只支持Android系统。没有安卓机器的可以下一个bluestacks。

获取到的二维码串可以到草料在线生成二维码。将二维码用画图转换为jpeg格式，就能放在bluestacks中的相机的相册中进行扫码了。

扫码成功、支付成功会返回异步消息给notify\_url(如果有)，即沙箱环境中的 应用网关。