

# 掌聚互动支付平台服务端接入文档

更新日期：2013-7-10 版本号：1.1

Emck

## 目录

1 文档介绍	2
1.1 文档目的	2
1.2 读者对象	2
2 通讯协议	2
2.1 通讯协议说明	2
2.3 错误代码表	2
3 通知接口说明	2
3.1 发送方式	3
3.2 参数说明	3
3.2.1 参数 A, Json 格式的应用 ID 和版本号	3
3.2.2 参数 V, Json 格式的通知数据	3
3.2.3 参数演示 (POST 数据至 <a href="http://appserver.com/Sync">http://appserver.com/Sync</a> )	4
3.3 接入服务器应答(返回)数据	4
3.3.1 接入服务器返回状态 (HTTP Status)	4
3.3.2 应答结果数据定义 (Json 格式)	4
3.4 加解密	4
3.4.1 算法约定	4
3.4.2 加密 Key (及 AppKey)	5
3.4.3 Base64 编码	5
4 特别说明	5
5 Demo 代码和测试通知	5
5.1 Java	5
5.2 Php	5
5.3 测试通知	5

# 1 文档介绍

## 1.1 文档目的

此文档专为接入掌聚互动支付平台的合作伙伴提供。是用于描述掌聚互动支付平台与开发者应用交互的接口文档。

## 1.2 读者对象

掌聚互动的合作伙伴和接入开发者

# 2 通讯协议

## 2.1 通讯协议说明

采用标准的 HTTP POST 方式进行通信和应答

## 2.3 错误代码表

鉴于协议比较简单，故无需对错误代码做特殊约定和说明，仅需要收到通知接口调用后返回 HTTP 协议状态码 200 和文档约定的返回信息即可。

# 3 通知接口说明

本文档所描述的通知接口，仅由掌聚互动支付平台在收到第三方支付的支付成功状态后启动本通知接口，向接入的合作方指定的服务器通知接口 Url 地址发送通知消息。

## 3.1 发送方式

通知接口采用了标准的 HTTP POST 方式向合作方指定的服务器通知接口 Url 发送数据，并接收此次调用的返回值。

## 3.2 参数说明

通知接口仅有 2 个参数，参数 A 和参数 V，详细如下所述

### 3.2.1 参数 A，Json 格式的应用 ID 和版本号

数据格式：{"AppID":"1000","Version":"1.1"}

参数说明：

(String) AppID: 应用 ID，该 ID 由掌聚支付平台分配，针对每个应用或游戏唯一，例如当前的 ID 是 “1000”（请从掌聚互动的商务负责人处获取）；

(String) Version: 接口版本号，由掌聚支付平台指定，与本文档版本号匹配，例如当前的版本号是 “1.1”；

是否加密：无需加密

### 3.2.2 参数 V，Json 格式的通知数据

数据格式：

{"OrderID":"20130710113536051683","ProductID":300,"Price":1,"Status":1,"UserID":0,"UserName":"emckemck","OtherorderID":"T20130710113539176"}

参数说明：

(String) OrderID: 掌聚支付平台订单 ID，长度 20 位。此订单 ID 是唯一与合作平台和接入开发者关联的关键数据，请接入者与贵平台的订单进行关联，方便用于对账与统计；

(int) ProductID: 当前订单所支付的产品（掌聚支付平台产品 ID）；

(int) Price: 当前订单所支付的金额，单位分；

(int) Status: 当前订单的状态，该状态仅为 1，及支付成功；

(int) UserID: 当前订单的用户 ID（您的应用或游戏登陆的用户 ID），该参数由掌聚支付 SDK 发起支付时传入；

(String) UserName: 当前订单的用户名 (您的应用或游戏登陆的用户名), 该参数由掌聚支付 SDK 发起支付时传入;

(String) OtherorderId: 当前订单所对应的您的平台的订单号, 该参数由掌聚支付 SDK 发起支付时传入;

是否加密: **需加密**

### 3.2.3 参数演示 (POST 数据至 <http://appserver.com/Sync>)

```
http://appserver.com/Sync?A={"AppID":"1000","Version":"1.1"}&V=xxx
```

备注: V 参数后的 3 个 x 代表的是加密的通知数据内容

## 3.3 接入服务器应答(返回)数据

### 3.3.1 接入服务器返回状态 (HTTP Status)

仅认为 HTTP Status 为 200 时, 接入服务器做出了回应

### 3.3.2 应答结果数据定义 (Json 格式)

数据格式: {"Success":true,"msg":"失败信息"}

参数说明:

(Boolean) Success: 通知成功并发放订单对应的商品成功, 则设置为 true, 否则设置为 false;

(String) msg: 失败信息, 仅失败时有效, 成功可不设置此数据;

是否加密: **需加密**

## 3.4 加解密

### 3.4.1 算法约定

掌聚支付平台采用 AES 加密算法, 填充模式是 AES/ECB/PKCS7Padding

### 3.4.2 加密 Key (及 AppKey)

加密 Key 及 AppKey 由掌聚支付平台分配, 与 AppID 对应, 本文档里提及的加密, 均采用该 AppKey 作为密钥进行加密和解密。

### 3.4.3 Base64 编码

由于加密后数据为二进制数据, 故接口中所传递的加密数据均为 Base64 编码后的字符串, 解密前需该字符串进行解码操作。

## 4 特别说明

如果您的服务端返回了 **false**, 那么掌聚支付平台会在 **3 秒内再尝试 2 次通知**, 如既然返回 **false**, 那么将不会再收到该订单的通知。

## 5 Demo 代码和测试通知

### 5.1 Java

<https://github.com/Emck/issGameSyncAppServerDemo>

### 5.2 Php

http://

### 5.3 测试通知

测试链接: :

<http://api.issgame.cn/test/SyncAppServer?NotifyUrl=http://xappserver.com/Sync.php&OrderID=T123456789>

测试应用信息: (此 AppID 仅供测试接入的开发者服务器端代码)

AppID = 100

AppKey = mI6n3DV98bfJJZs4T

测试方法: 通过浏览器打开测试链接, 并修改通知地址(NotifyUrl)和订单 ID(OrderID, 最大长度 20 位)