渠道服务器接入流程

1. 获取参数

当游戏要接入本渠道时，需向渠道方索取以下参数。

gameSecret 即发货的secretKey: 产品秘钥， 例：5c05c0887d5c4e7f7638

说明：该参数是游戏产品的唯一标识及身份验证密码，在发货通知中用于生成sign和生成token等重要信息时使用，请妥善保管。

1. 充值发货通知

CP方需提供基于HTTP协议的发货通知接收接口，当用户完成付款后，我方服务端立即通知CP方发货。发货通知采用GET参数告知CP方发货详细信息，参数字段如下：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 字段 | 是否必须 | 数据类型 | 备注 |
| gameCode | 必填 | String | 游戏ID |
| orderid | 必填 | String | 渠道订单号(**CP方必须使用orderid对接收到的数据进行去重，防止接收到重复数据。**) |
| cpOrderid | 必填 | String | 游戏内部订单号 |
| price | 必填 | String | 实际支付金额（单位：分），请以接收到的金额为准。 |
| amount | 必填 | String |  |
| status | 必填 | String | 订单状态，状态"2"为支付成功 |
| payMethodCode | 必填 | String | 支付方式 |
| fid | 必填 | String | 渠道账号 |
| payTime | 必填 | String | 支付时间Unixtime，精确到秒 |
| platform | 必填 | String | 渠道编号 |
| sign | 必填 | String | 所有参数做自然排序后+secretKey，md5小写,如下 |

1. CP方收到发货通知后，需要对通知参数验签，签名计算规则如下：
2. 提取除了sign以外的所有GET参数；
3. 如果参数值有为空的参数，值用空字符串代替，不能使用null做值进行签名后验签；
4. 以字段名按照英文顺序从小到大排序（自然排序)；
5. 以URL参数的样式连接字符串，并在末尾连接上 secretkey ，得到签名原始字符串
6. 对签名原始字符串计算md5值，得到32位最终签名（全部为小写字母）

示例：

MD5(amount=2&cpOrderid=1111&fid=8888&gameCode=fdafdsafd&orderid=987654321&payMethodCode=alipay&payTime=1528448138&platform=uc&price=100&status=1secretkey)

1. 如果计算得到的32位最终签名和GET参数中的sign参数值相同，则验签通过，游戏服务器需立即发货，并响应我方

成功返回：{“success”:1, “msg”:”发货成功”}

失败返回：{“success”:0, “msg”:”发货失败”}

其中success表示发货是否成功，0：失败；1：成功；

msg为描述。

1. 说明:

玩家在支付成功后会向该回调地址主动发起一次请求。如发送不成功我方后续会再进行5次同步操作，5次后就不会再同步。

1. token验证接口
2. 地址：

[http://139.199.214.210:7001/gamesdk-account/getPlayerInfoByToken](http://120.25.128.61:7001/gamesdk-account/getPlayerInfoByToken)

1. 传值方式：post
2. 格式：json
3. 参数:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 字段 | 是否必须 | 数据类型 | 备注 |
| gameCode | 必填 | String | 游戏id |
| token | 必填 | String | 登录token |

响应：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 字段 | 是否必须 | 数据类型 | 备注 |
| success | 必填 | int | 失败：0，成功1 |
| code | 非必填 | int | 失败代码，success为0时有值 |
| msg | 非必填 | String | 成功或失败的描述 |
| account | 必填 | String | 用户账号，success为1时有值 |
| fid | 必填 | String | 渠道账号，success为1时有值 |