# **游戏接入参考文档**

# **一、说明**

此文档用于对接CP人员阅读，确保按照文档要求来接入，方便各个人员处理，请确认当前对接游戏ID，对接请跟我们拿取paykey 固定对接入，签名验证参数用途，确保服务器安全过滤

# **二、接口实现**

### **登录**

用于用户在SDK端登录之后，CP方与我方服务端异步交互验证手段，确保用户合法性

### **请求参数说明**

请求地址：https://kaola.ijm6.com/Api/Member/CheckLogin

不区分顺序

### **请求参数说明**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **字段名称** | **说明** | **必须** | **备注(区分大小写)** |
| appid | 游戏ID | ✔ | 整形（如：123456），请与我方咨询当前对接游戏ID |
| uid | 用户UID标识 | ✔ | 整形10位（如：123456789），SDK端登录会返回的值 |
| token | 用户令牌标识 | ✔ | varchar字符串类型32位，SDK端登录会返回对应gametoken的值 |
| time | 验证时间戳 | ✔ | 整形类型10位时间戳值, 混合验证签名， SDK端登录会返回的值 |
| sessid | 额外验证参数 | ✔ | Varchar 字符串类型30位，SDK端初始化返回的sessid对应值 |
| sign | 验签参 | ✔ | 算法：MD5(appid + uid + token + sessid + time + appkey) 转小写，其中+号为连接符，要按照顺序，不实际接入字符，appkey请与我们确认此固定值 |

### **请求回应**

CP方请求我方服务器后进行登录校验，我方接口响应输出字符串标识

其他值返回表示请求登录异常情况，不予许通过。

|  |  |
| --- | --- |
| **响应字符串** | **备注说明** |
| success | 只有这一个值才算验证通过成功 |
| fail\_1 | token 不能空 |
| fail\_2 | Sign签名错误 |
| fail\_3 | 已经失时效 |
| fail\_4 | 用户登录错误 |
| fail\_5 | 非IP白，目前没有验证这个玩意 |

## **充值发货接口**

### **接口说明**

用户在SDK里面进行了付款充值，付款成功之后，由我方服务器通知CP服务器，进行虚拟游戏币发放， 请CP提供游戏发货地址接口。由POST方式通知

### **参数列表**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **字段名称** | **说明** | **必须** | **备注(注意大小写)** | |
| orderId | 我方订单号 | ✔ | 字符串类型50位之内 | |
| uid | 我方UID标识 | ✔ | 整形类型10位，我方唯一用户标识 | |
| amount | 充值订单金额 | ✔ | 单位元，整形 | |
| serverId | 充值服务器ID | ✔ | 字符类型50位之内，统一用区服ID标识 | |
| extraInfo | 额外信息 | ✔ | 字符类型60位之内 ，CP调用SDK时传入的扩展参数，原样传回 | |
| test | 测试标识 | ✔ | 整形类型，1为测试订单，其他值为正常订单 |
| orderTime | 下单时间 | ✔ | 整形类型十位时间戳 | |
| billno | 游戏方订单号 | ✔ | 字符串类型80位之内 | |
| sign | 签名参数 | ✔ | 算法： MD5(orderId + uid + serverId + amount + extraInfo +  orderTime + billno + test + paykey) 转小写，其中+号为连接符，  不实际接入字符串，注意链接顺序哦，paykey请与我们确认此固定值 | |

### **结果返回**

请求参数时候请返回对应的字符串给我们判断

|  |  |
| --- | --- |
| **返回值** | **说明** |
| success | 成功标识 |
| exist | 我方订单订单对多个CP订单，订单重复 |
| wait | 等待处理中 |
| user | 不存在用户信息 |
| role | 充值角色未找到 |
| serverid | 服务器错误 |
| sign | 签名失败 |
| amount | 充值金额验证错误 |
| ip | IP白出错,我方IP：106.14.250.138 |
| fail | 异常或者失败其他情况 |

### **多次请求**

网络请求异常或处理失败时候，解决当CP处理异常，我方会进行多次回调重发请求，当订单请求返回 fail 时 我方将会在处理多次定时通知，通知次数：fail的订单会每隔5，10，30，60，120分钟，总共5次的重复请求通知，直到CP发货为准，请务必保证不能重复发放逻辑的