中手游服务端接入文档

1. **简介**

这是服务端接入文档

**2.接入流程**

**gamekey和security\_key获取**

由中手游运营提供gamekey(游戏标示)和security\_key(加密密钥)

**3.登录验证**

**3.1 请求地址**

http://kfz.cmge.com/foreign/oauth/verification2.php(http协议使用POST方式)

**3.2 传递参数**

|  |  |
| --- | --- |
| **参数** | **解释** |
| token | 待验证token |
| openid | 用户唯一标识(客户端登陆成功后获取) |
| timestamp | 当前时间戳 |
| gamekey | 游戏gamekey |
| \_sign | 签名 |

**3.3 签名生成**

1. 对所有参数按照参数(除了\_sign外)名字母升序排列，sign参数不参与签名。   
2. 对参数的每一个值进行urlencode处理。   
3. 排序完成之后，再把所有参数和值以“&”字符连接起来。   
4. 做一次md5处理，得到的加密串1；   
5. 在加密串1末尾追加security\_key，做一次md5加密，得到的字符串就是签名sign的值。

**3.4 服务器返回**

成功后返回json格式数据 如: {"result":"0","result\_desc":"ok"}

|  |  |
| --- | --- |
| **参数** | **解释** |
| result | 是否成功0 成功 其他失败 |
| result\_desc | 具体原因 |

**3.5 服务端demo**

<https://github.com/KuaiFaMaster/Server_Demo>

**4.支付通知**

**4.1 通知游戏服务器**

支付完成后, 中手游服务器支付通知服务会把支付结果（POST方式）通知给开发者配置的支付通知地址（回调地址）；开发商服务器接收验证参数后, 给用户充值或发放道具；

**4.2 编码方式**

传输过程统一使用UTF-8编码

**4.3 参数说明**

|  |  |
| --- | --- |
| **参数** | **解释** |
| serial\_number | 整合平台订单号 |
| cp | test或者hjr(母包充值返回test，以区分模拟充值的订单) |
| timestamp | 订单创建时间 |
| result | 充值是否成功0 成功1 失败 |
| extend | 订单扩展参数，开发商自行定义，原样返回给开发商 |
| server | 游戏服务器号 |
| product\_id | 购买商品ID |
| product\_num | 购买商品数量 |
| game\_orderno | 游戏订单号 |
| amount | 充值金额，保留小数点后2位 |
| sign | 签名 |

**4.4 验证签名**

1. 对所有参数(除sign之外)按照参数名字母升序排列，sign参数不参与签名。   
2. 对参数的每一个值进行urlencode处理。   
3. 排序完成之后，再把所有参数和值以“&”字符连接起来。   
4. 做一次md5处理，得到的加密串1；   
5. 在加密串1末尾追加security\_key，做一次md5加密，得到的字符串就是签名sign的值   
6. 得到的签名值与参数中的sign对比，相同则验证成功

**4.5 生成签名(以php为例)**

/\*\*

\*

\* 支付验证demo

\*

\*\*/

$params = $\_POST;

unset($params['sign']);

ksort($params);//对key进行排序后再获取

$secret\_key = 'abcdefg';//sdkkit分配的secret\_key

$data = [];

foreach($params as $key => $val)

{

$data[] = $key.'='.urlencode($val);

}

$sign\_str = implode('&',$data);//amount=1.00&cp=91&extend=%E6%89%A9%E5%B1%95&game\_orderno=game123456&product\_id=1

&product\_num=1&serial\_number=123456&server=0×tamp=1414554348

$sign = md5(md5($sign\_str).$secret\_key);//这里就是签名

**4.6 游戏服务器返回**

游戏服务器在确认充值成功后返回json格式数据 如: {"result":"0","result\_desc":"ok"}，若充值失败请将result设置其他的值，result\_desc请写明错误原因。

|  |  |
| --- | --- |
| **参数** | **解释** |
| result | 充值是否成功0 成功1 失败 |
| result\_desc | 具体原因 |

**4.7 服务端demo**

<https://github.com/KuaiFaMaster/Server_Demo>

**5.技术支持**

点击访问：[快发助手开发者社区](http://tieba.baidu.com/f?ie=utf-8&kw=%E5%A5%BD%E6%8E%A5%E5%85%A5&fr=search)

QQ：2880997815  
Email：wuchengshuang@kuaifazs.com