

统计 SDK 平台接入文档规范(网游)

V1.3.2

2015-07-27

更新记录			
版本号	日期	更新内容	修订
V1.2.0	2014-12-25	创建文档	张瑶
V1.2.0	2015-02-10	修改完善所有接口的接入点说明	张瑶
V1.3.0	2015-03-05	<p>一、统计接口调整：</p> <p>去掉（除登录接口，创建角色接口）其他接口重复的字段：用户唯一标识，服务器 ID, 角色唯一标识</p> <p>二、修改 AndroidManifest.xml：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 将 meta 节点 name 为 statistic_serverurl 去掉，添加为 HJR_DATA_URL_DEBUG 模式 2. 将 meta 节点 name 为 gamekey 改为 HJR_GAMEKEY 3. 将 meta 节点 name 为 channel 改为：HJR_CHANNEL <p>三、所有统计数据接口添加重发机制</p>	张瑶
V1.3.1	2015-04-10	1. 更新优化，修复 bug	张瑶
V1.3.2	2015-04-23	<p>1. 更新优化，修复 bug</p> <p>2. 添加权限：<code><uses-permission android:name="android.permission.PACKAGE_USAGE_STATS" /></code></p>	张瑶
V1.3.2	2015-07-27	修改完善文档（尤其对接注意事项）	张瑶

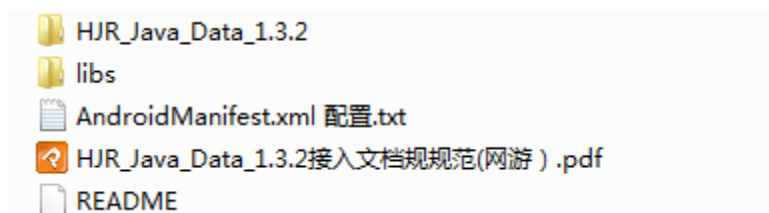
目录

统计 SDK 平台参考

统计 SDK 平台接入参考手册	1
V1.3.2	1
目录	3
一 . SDK 构成	4
二、 SDK 植入步骤.....	4
三、 SDK 接口调用说明	9
四、游戏在线时长统计及释放资源技术方案（必接）	17
五、捕获并处理全局异常技术方案（非必接）	19
六、 SDK 对接注意事项	20
七、接入验证.....	21

一. SDK 构成

HJR_Java_Data_1.3.2 的资源如下图：



上图的资源说明：

1. HJR_Java_Data_1.3.2：统计sdk测试demo
2. libs：工程依赖的 libs 包,同HJR_Java_Data_1.3.2 里面的libs里面的文件，解压后将此文件夹里面的内容拷贝到游戏工程的相同libs目录下
3. AndroidManifest.xml 配置.txt：AndroidManifest.xml的配置说明文件
4. HJR_Java_Data_1.3.2 接入文档规范.pdf:统计sdk接入说明文档
5. README：更新sdk版本时需要修改的地方

二、SDK 植入步骤

下面以 1.3.1 的版本举例，其他版本类似

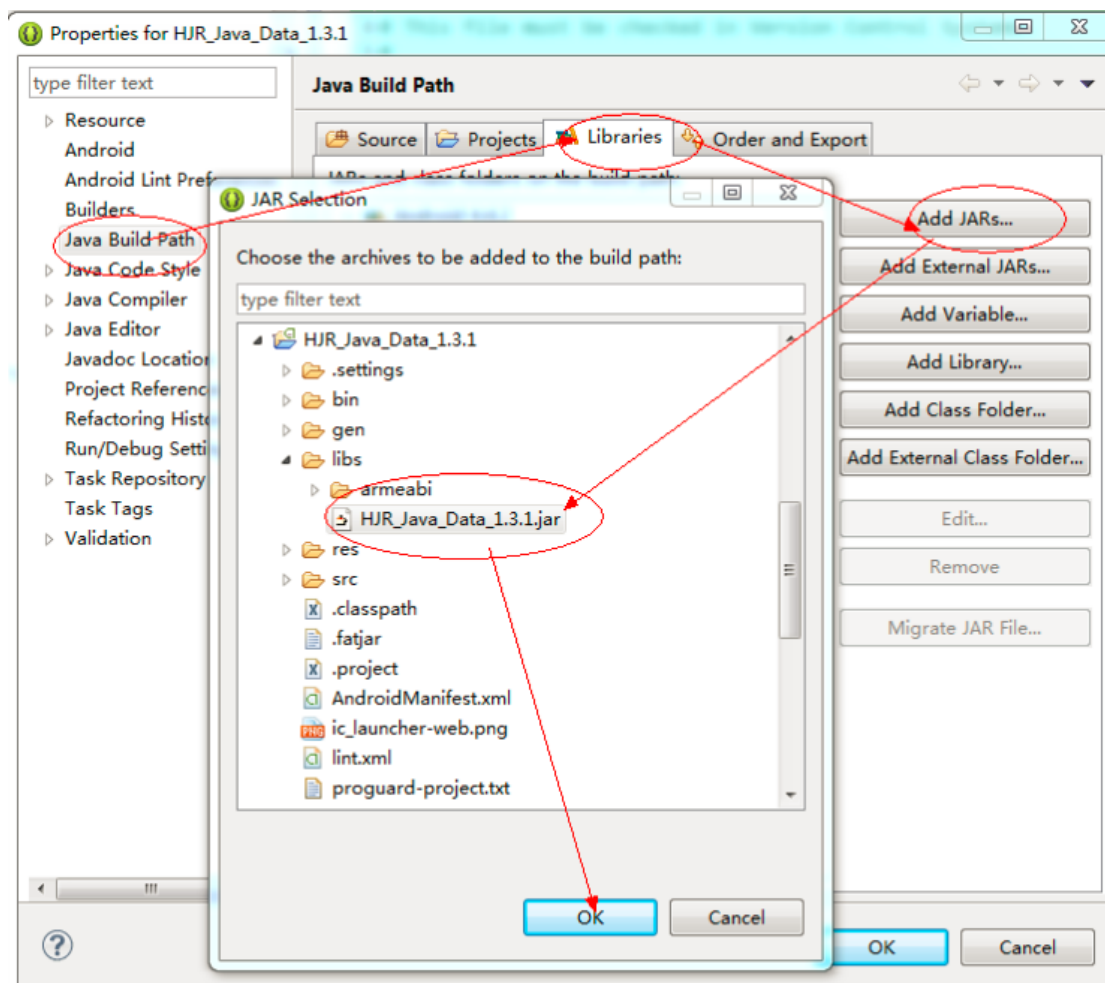
第一步：植入sdk前，请确保到平台下面已经申请好游戏密钥（gamekey）和下载最新的统计sdk版本了

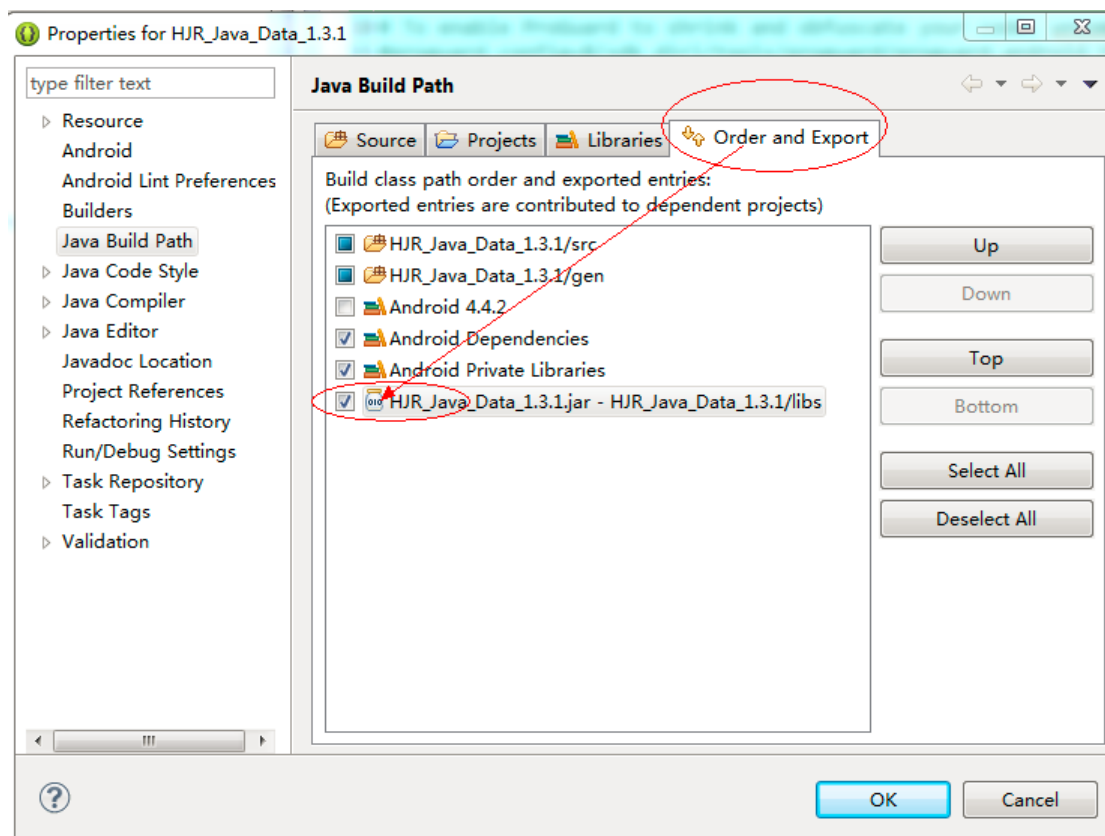
第二步：解压sdk包，进入 libs，将libs里面的所有资源(即下图所示的资源)拷贝到游戏工程的 libs 目录下



第三步：配置构建路径。Eclipse 用户右键工程根目录, 选择 Properties -> Java Build Path -> Libraries, 然后点击 Add External JARs... 选择指向 jar 的路径, 点击 OK, 在 Properties -> Java Build Path -> Order and Export 里面勾选中图中添加的 jar 包, 点击 ok 即导入成功

=





注意： Eclipse ADT 17 以上版本用户,请在工程目录下建一个文件夹 libs,把 jar 包直接拷贝到这个文件夹下,刷新下 Eclipse 中工程就好了。 不要通过上述步骤手动配置构建路径的方式引入 Jar 包。 详情请参考 [Dealing with dependencies in Android projects](#)。

第四步：将 “ AndroidManifest.xml 配置 .txt ” 文件中的内容配置到游戏的AndroidManifest.xml 中

配置说明：

1. 在<application>节点外添加permission配置：

```
<uses-permission android:name="android.permission.ACCESS_WIFI_STATE"/>
<uses-permission android:name="android.permission.ACCESS_NETWORK_STATE"/>
<uses-permission android:name="android.permission.INTERNET"/>
<uses-permission android:name="android.permission.CHANGE_NETWORK_STATE"/>
<uses-permission android:name="android.permission.CHANGE_WIFI_STATE" />
<uses-permission android:name="android.permission.PACKAGE_USAGE_STATS" />
```

2. 在<application>节点下，添加 meta-data 配置：

```
<!-- 游戏密钥gamekey，需要游戏申请-->
<meta-data
    android:name="HJR_GAMEKEY"
    android:value="申请的gamekey" />

<!-- 渠道号 注意格式必须为\+空格+渠道号(flashAIR的游戏除外) -->
<meta-data
    android:name="HJR_CHANNEL"
    android:value="\ 自定义的渠道号" />

<!--测试环境请将DEBUG必须为true;正式上线请改为false，否则影响上线统计数据-->
<meta-data android:name="HJR_DATA_URL_DEBUG" android:value="true"/>
```

3. 配置示例如下图：

注意：一定要在<application>节点下配置 meta-data 节点，否则会导致统计不上数据

```

<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<manifest xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    package="com.example.android_sdkkitsdk_statistic_test"
    android:versionCode="1"
    android:versionName="1.1.0" >

    <uses-sdk
        android:minSdkVersion="8"
        android:targetSdkVersion="18" />

    <uses-permission android:name="android.permission.ACCESS_WIFI_STATE" />
    <uses-permission android:name="android.permission.ACCESS_NETWORK_STATE" />
    <uses-permission android:name="android.permission.INTERNET" />
    <uses-permission android:name="android.permission.CHANGE_NETWORK_STATE" />
    <uses-permission android:name="android.permission.CHANGE_WIFI_STATE" />
    <uses-permission android:name="android.permission.PACKAGE_USAGE_STATS" />

    <application
        android:allowBackup="true"
        android:icon="@drawable/ic_launcher"
        android:label="HJR_Java_Data" >
        <meta-data
            android:name="HJR_GAMEKEY"
            android:value="ecb4d7dabc28315ce6d3d61e73499c66" />
        <meta-data
            android:name="HJR_CHANNEL"
            android:value="\ 0103" />
        <meta-data
            android:name="HJR_DATA_URL_DEBUG"
            android:value="true" />

        <activity
            android:name="com.example.sdkkit.statistic_test.MainActivity"
            android:configChanges="orientation|keyboardHidden|screenSize"
            android:screenOrientation="portrait" >
            <intent-filter>
                <action android:name="android.intent.action.MAIN" />

                <category android:name="android.intent.category.LAUNCHER" />
            </intent-filter>
        </activity>
    </application>

</manifest>

```

第五步：调用基本代码，在调用的Activity里面添加引用代码：

```

import com.sdkkit.gameplatform.statistic.SDKKitStatisticSDK;
import com.sdkkit.gameplatform.statistic.util.C;
import com.sdkkit.gameplatform.statistic.util.InitListener;
import com.sdkkit.gameplatform.statistic.util.ProtocolKeys;

```

（调用的接口具体详见下面：三、SDK 接口调用说明）

三、SDK 接口调用说明

1. SDK 初始化接口（必接）

接入点说明：在一个游戏启动的时候，即通常在启动的第一个 Activity 的 onCreate 方法里面调用

```
Map<String, Object> params = new HashMap<String, Object>() ;
//游戏类型 : 1, 网游 ; 0 , 单机
params.put(ProtocolKeys.KEY_GAMETYPE, "1");

SDKKitStatisticSDK.getInstance().init(this,params, new InitListener() {
    @Override
    public void onSuccess() {

        System.out.println(" 初始化成功.....");
    }

    @Override
    public void onFailed() {

        System.out.println(" 初始化失败.....");
    }
});
```

2. 登录接口（必接）

接入点说明：在登录完成并且成功选择区服之后调用

```
Map<String, Object> params = new HashMap<String, Object>();

//必填，用户标识：传入用户ID即可，*请注意：平台标识，不能为中文或中文类型的特殊字符
params.put(ProtocolKeys.KEY_USERMARK, "loginUserId");

//可选，整型(int(3))，用户类型：0为 临时用户，1为注册用户，2为第三方登录用户，游戏没有此字段的可不填
params.put(ProtocolKeys.KEY_USERTYPE, 2);
```

//网游必填，服务器编号,不能为中文或中文类型的特殊字符

```
params.put(ProtocolKeys.KEY_SERVERNO, "10");
```

```
SDKKitStatisticSDK.getInstance().doUserLogin(params);
```

参数说明：

ProtocolKeys.KEY_USERMARK：用户标识(必填)，传入用户ID即可,*请注意：

ProtocolKeys.KEY_USERTYPE：用户类型（可选），不能为中文或中文类型的特殊字符

ProtocolKeys.KEY_SERVERNO：服务器ID(网游必填)，不能为中文或中文类型的特殊字符

备注：1. **用户标识**实际的形式为：用户ID@平台标识；其中**平台标识**，不能为中文或中

文类型的特殊字符；**@平台标识**：可不填写，后台已自动拼接，以区分不同渠道

平台的用户，对接方可自定义填写，不影响统计

2. 所有的其他**非本平台渠道**的游戏,填写用户类型：

ProtocolKeys.KEY_USERTYPE，值为2，均为第三方平台的用户

3. 创建角色接口（必接）

接入点说明：在游戏里用户登录选择区服进入游戏并创建角色成功之后调用

```
Map<String, Object> params = new HashMap<String, Object>();
```

//网游必填，角色唯一标识,不能为中文或中文类型的特殊字符

```
params.put(ProtocolKeys.KEY_ROLEMARK, "roleMark");
```

```
SDKKitStatisticSDK.getInstance().doCreateRole(params);
```

参数说明：

ProtocolKeys.KEY_ROLEMARK：角色标识(网游必填)，不能为中文或中文类型的特殊字符

4. 提交订单接口（必接）

接入点说明：1.在支付成功之后调用

（参数 ProtocolKeys.KEY_AMOUNT 的值以最终支付成功收到通知的实际金额为准，否则影响统计）

```
Map<String, Object> params = new HashMap<String, Object>();
//必填，支付方式,可为中文
params.put(ProtocolKeys.KEY_PAYNAME, "支付宝");
//必填，充值金额（人民币，单位：元），不能为中文或中文类型的特殊字符
params.put(ProtocolKeys.KEY_AMOUNT, "12");
//必填，订单号，不能为中文或中文类型的特殊字符
params.put(ProtocolKeys.KEY_ORDERNUMBER, "11100");
//网游必填，整型(int),玩家等级
params.put(ProtocolKeys.KEY_UPGRADE, 4);
//可选，商品描述,可为中文
params.put(ProtocolKeys.KEY_PRODUCT_DESC, "这里是我的商品描述");
```

```
SDKKitStatisticSDK.getInstance().doPostOrder(params);
```

参数说明：

ProtocolKeys.KEY_PAYNAME:支付方式(必填)，可为中文

ProtocolKeys.KEY_AMOUNT：充值金额(必填)，金额为人民币（单位：元），不能为中文

或中文类型的特殊字符

ProtocolKeys.KEY_ORDERNUMBER：【必须全局唯一】，订单号(必填)，不能为中文或中

文类型的特殊字符

ProtocolKeys.KEY_UPGRADE：玩家等级(网游必填)，整型(int),

ProtocolKeys.KEY_PRODUCT_DESC：商品描述(可选)，可为中文

5. 玩家升级接口（必接）

接入点说明：在登录游戏成功，并且成功选择区服后，当拿到用户的游戏等级信息时，请调用“玩家升级”接口

```
Map<String, Object> params = new HashMap<String, Object>();  
  
//必填，整型(int),玩家等级  
params.put(ProtocolKeys.KEY_UPGRADE, 2);  
  
SDKKitStatisticSDK.getInstance().doUserUpgrade(params);
```

参数说明：

ProtocolKeys.KEY_UPGRADE：玩家等级(必填)，整型(int)

6. 获得道具接口（非必接）

接入点说明：在游戏里面获取道具之后调用

```
Map<String, Object> params = new HashMap<String, Object>();  
  
//必填，道具唯一标识，不能为中文或中文类型的特殊字符  
params.put(ProtocolKeys.KEY_ITEMID, "3");  
//必填，道具类型，不能为中文或中文类型的特殊字符  
params.put(ProtocolKeys.KEY_ITEMTYPE, "2");  
//必填，整型(int),道具数量  
params.put(ProtocolKeys.KEY_ITEMCOUNT, 1);  
//可选，原因,可为中文  
params.put(ProtocolKeys.KEY_REASON, "原因");  
  
SDKKitStatisticSDK.getInstance().doItemGet(params);
```

参数说明：

PotocolKeys.[KEY_ITEMID](#)：道具唯一标识(必填)，不能为中文或中文类型的特殊字符

PotocolKeys.[KEY_ITEMTYPE](#)：道具类型(必填)，不能为中文或中文类型的特殊字符

PotocolKeys.[KEY_ITEMCOUNT](#)：道具数量(必填), 整型(int)

PotocolKeys.[KEY_REASON](#)：原因(可选),可为中文

7. 使用道具接口（非必接）

接入点说明：在游戏里面使用道具之后调用

```
Map<String, Object> params = new HashMap<String, Object>();
//必填，道具唯一标识，不能为中文或中文类型的特殊字符
params.put(PotocolKeys.KEY\_ITEMID, "3");
//必填，道具类型，不能为中文或中文类型的特殊字符
params.put(PotocolKeys.KEY\_ITEMTYPE, "2");
//必填，整型(int)道具数量
params.put(PotocolKeys.KEY\_ITEMCOUNT, 1);
//可选，原因，可为中文

params.put(PotocolKeys.KEY\_REASON, "原因");

SDKKitStatisticSDK.getInstance().doItemConsume(params);
```

参数说明：

PotocolKeys.[KEY_ITEMID](#)：道具唯一标识(必填)，不能为中文或中文类型的特殊字符

PotocolKeys.[KEY_ITEMTYPE](#)：道具类型(必填)，不能为中文或中文类型的特殊字符

PotocolKeys.[KEY_ITEMCOUNT](#)：道具数量(必填), 整型(int)

PotocolKeys.[KEY_REASON](#)：原因(可选),可为中文

8. 购买道具接口（非必接）

接入点说明：在游戏里面购买道具之后调用

```
Map<String, Object> params = new HashMap<String, Object>();

//必填，道具唯一标识，不能为中文或中文类型的特殊字符
params.put(PotocolKeys.KEY_ITEMID, "3");
//必填，道具类型，不能为中文或中文类型的特殊字符
params.put(PotocolKeys.KEY_ITEMTYPE, "3");
//必填，整型(int),道具数量
params.put(PotocolKeys.KEY_ITEMCOUNT, 1);
//必填，整型(int),虚拟币数量
params.put(PotocolKeys.KEY_CURRENCYCOUNT, 1);
//必填，虚拟币类型,可为中文
params.put(PotocolKeys.KEY_CURRENCYTYPE, "1");
//可选，计费点，可为中文
params.put(PotocolKeys.KEY_POINT, "");

SDKKitStatisticSDK.getInstance().doItemBuy(params);
```

参数说明：

PotocolKeys.KEY_ITEMID：道具唯一标识(必填)，不能为中文或中文类型的特殊字符

PotocolKeys.KEY_ITEMTYPE：道具类型(必填)，不能为中文或中文类型的特殊字符

PotocolKeys.KEY_ITEMCOUNT：道具数量(必填), 整型(int)

PotocolKeys.KEY_CURRENCYCOUNT：虚拟币数量(必填), 整型(int)，填写总数

PotocolKeys.KEY_CURRENCYTYPE：虚拟币类型(必填),可为中文

PotocolKeys.KEY_POINT：计费点(可选)，可为中文

9. 开始关卡接口（非必接）

接入点说明：在游戏的每个关卡开始的时候调用

```
Map<String, Object> params = new HashMap<String, Object>();

//必填，玩家等级，整型(int)
params.put(ProtocolKeys.KEY_GRADE, 1);
//必填，关卡序号，整型(int)
params.put(ProtocolKeys.KEY_SEQNO, 1);
//必填，关卡唯一标识,不能为中文或中文类型的特殊字符
params.put(ProtocolKeys.KEY_LEVELID, "levelMark");
//必填，整型(int),关卡难度：0.简单，1.一般，2.困难，3.很困难，4.非常困难（以此类推，越难的排后，数字递增）
params.put(ProtocolKeys.KEY_DIFFICULTY, 1);
```

```
SDKKitStatisticSDK.getInstance().doStartLevel(params);
```

参数说明：

PotocolKeys.KEY_GRADE: 玩家等级(必填)，整型(int)

PotocolKeys.KEY_SEQNO: 关卡序号(必填)，整型(int)

PotocolKeys.KEY_LEVELID: 关卡唯一标识(必填),不能为中文或中文类型的特殊字符

PotocolKeys.KEY_DIFFICULTY:关卡难度(必填), 整型(int)：0.简单，1.一般，2.困难，3.

很困难，4.非常困难（以此类推，越难的排后，数字递增）

10. 结束关卡接口（非必接）

接入点说明：在游戏的每个关卡结束的时候调用

```
Map<String, Object> params = new HashMap<String, Object>();  
//必填, 关卡序号, 整型(int)  
params.put(ProtocolKeys.KEY_SEQNO, 1);  
//必填, 关卡唯一标识, 不能为中文或中文类型的特殊字符  
params.put(ProtocolKeys.KEY_LEVELID, "levelMark");  
//必填, 整型(int), 关卡状态: 0.成功, 2失败, 3退出; 此处固定只能填0, 或2, 或3, 填其他数字  
会导致没有统计数据或统计出错  
params.put(ProtocolKeys.KEY_STATUS, 2);  
//可选, 原因(如失败点), 可为中文  
params.put(ProtocolKeys.KEY_REASON, "失败点");  
SDKKitStatisticSDK.getInstance().doEndLevel(params);
```

参数说明：

PotocolKeys.KEY_GRADE: 玩家等级(必填), 整型(int)

PotocolKeys.KEY_SEQNO: 关卡序号(必填), 整型(int)

PotocolKeys.KEY_STATUS: 整型(int), 关卡状态(必填): 0.成功, 2 失败, 3 退出; 此处
固定只能填 0, 或 2, 或 3, 填其他数字会导致没有统计数
据或统计出错

PotocolKeys.KEY_REASON: 原因(如失败点)(可选), 可为中文

11. 按钮点击接口（非必接）

接入点说明：在用户完成按钮点击之后，如：登录、进入游戏，充值等。

```
Map<String, Object> params = new HashMap<String, Object>();  
//必填, 按钮名称, 可为中文  
params.put(ProtocolKeys.KEY_NAME, "按钮名称");
```



```
SDKKitStatisticSDK.getInstance().doGameClick(params);
```

参数说明：

ProtocolKeys.**KEY_ NAME**：按钮名称(必填)， 可为中文

四、游戏在线时长统计及释放资源技术方案（必接）

如果你的工程中有Activity基类（例如BaseActivity），那么重写此基类的onStop()方法和onResume()方法，如下：

```
/**游戏回到前台*/

@Override

protected void onResume() {

    super.onResume();

    if (!C.isActive) {

        SDKKitStatisticSDK.getInstance().saveFrontTime();

        C.isActive = true ;

    }

}

/**游戏进入后台*/

@Override

protected void onStop() {

    super.onStop();

    if (!SDKKitStatisticSDK.getInstance().isAppOnForeground()) {

        SDKKitStatisticSDK.getInstance().saveBackTime() ;

        C.isActive = false ;

    }

}
```

如果你的工程中没有做 **Activity** 基类，那么你需要编写基类 **BaseActivity**，并且你的其他 **Activity**都要继承这个类，**BaseActivity** 如下：

```
public class BaseActivity extends Activity {

    @Override

    protected void onStop() {

        super.onStop();

        if (!SDKKitStatisticSDK.getInstance().isAppOnForeground()) {
            SDKKitStatisticSDK.getInstance().saveBackTime() ;
            C.isActive = false ;
        }

    }

    @Override

    protected void onResume() {

        super.onResume();

        if (!C.isActive) {
            SDKKitStatisticSDK.getInstance().saveFrontTime();
            C.isActive = true ;
        }

    }

}
```

（接入点说明：此功能是为了统计游戏在线时间，如果你的游戏中实现了统计在线时间的方法，那么不用做以上操作，只需要在你的游戏进入后台和回到前台的方法中调用统计接口即可：

游戏进入后台调用：

```
SDKKitStatisticSDK.getInstance().saveBackTime() ;
```

游戏回到前台调用：

```
SDKKitStatisticSDK.getInstance().saveFrontTime();
```

五、捕获并处理全局异常技术方案（非必接）

如果你的工程中有继承了 `Application` 的类，那么在此类的 `onCreate()` 方法中添加如下内容：

```
// 异常处理，不需要处理时注释掉这两句即可！

CrashHandler crashHandler = CrashHandler.getInstance();

// 注册 crashHandler

crashHandler.init(getApplicationContext());
```

如果你的工程中没有继承 `Application` 的类，那么在你工程主包名目录下建立一个继承 `Application` 的类，名称为 `App`，并在 `AndroidManifest.xml` 中注册此 `Application` 类，即在 `<application>` 中添加 `name` 属性，示例代码如下：

```
<application

    android:name="App"

    android:icon="@drawable/ic_launcher"

    android:label="@string/app_name"

    android:theme="@android:style/Theme.Light.NoTitleBar.Fullscreen">

</application>
```

`App` 类的调用示例代码如下：

```
public class App extends Application {

    @Override

    public void onCreate() {

        super.onCreate();

        // 异常处理，不需要处理时注释掉这两句即可！

        CrashHandler crashHandler =

        CrashHandler.getInstance();

        // 注册 crashHandler

        crashHandler.init(getApplicationContext());

    }

}
```

六、SDK 对接注意事项

*1.**HJR_GAMEKEY**:需要向统计 sdk 平台申请正式的 gamekey;

HJR_CHANNEL : 注意格式必须为\+空格+渠道号(flashAIR 的游戏除外),不同渠道平台填写的渠道号以区分平台,这个不需要向统计 sdk 平台申请,自定义填入

HJR_DATA_URL_DEBUG : 是否为测试模式,游戏正式上线之前为 true,正式上线请务必改为 false【否则会影响统计数据,测试的数据不会进入正式的统计数据里面】

*2.请所有的接口调用处严格按照“接入点说明”接入,只有确保准确的统计数据,才能正式上线

*3.所有接口的用户唯一标识 (ProtocolKeys.KEY_USERMARK),其后台格式为:

用户 ID@平台唯一标识;

用户 ID:为用户登录之后获取的 userId

平台标识:为接入的不同渠道平台的唯一标识,此标识统一由后台自动拼接,不用自定义传入

*4.所有的必填项必须按照要求填写,尤其不能填写中文或中文字符的,填写了会导致统计出错

*5.结束关卡接口中的状态必须按照固定整型 0,2,3 填写,否则统计出错

*6.提交订单接口参数中params.put(ProtocolKeys.KEY_ORDERNUMBER, "11100"),

KEY_ORDERNUMBER订单号的值必须全局唯一,若重复会导致统计中有漏单现象

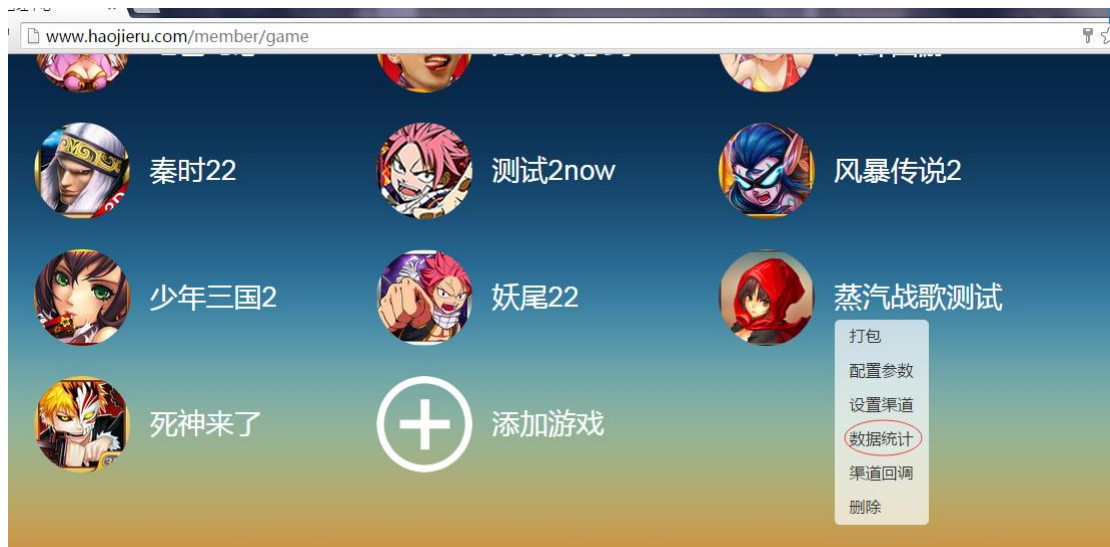
七、接入验证(两种方式，推荐方式一)

方式一：

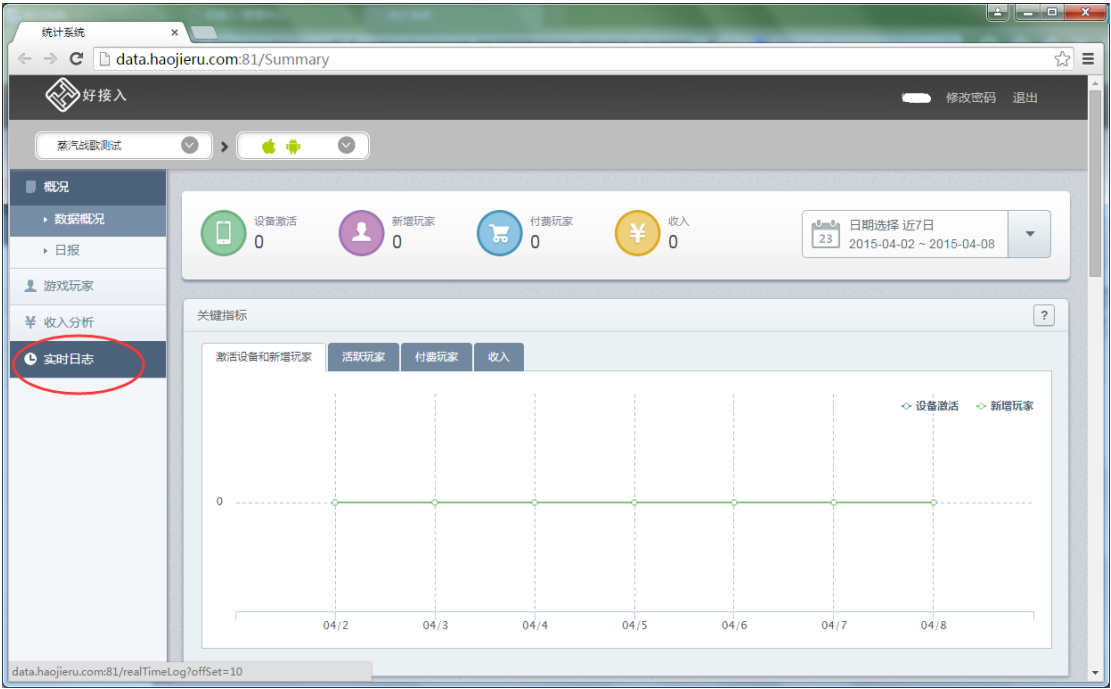
1.浏览器中输入地址：<http://open.haojieru.com/>，输入自己注册的账号密码登录，如下图所示：



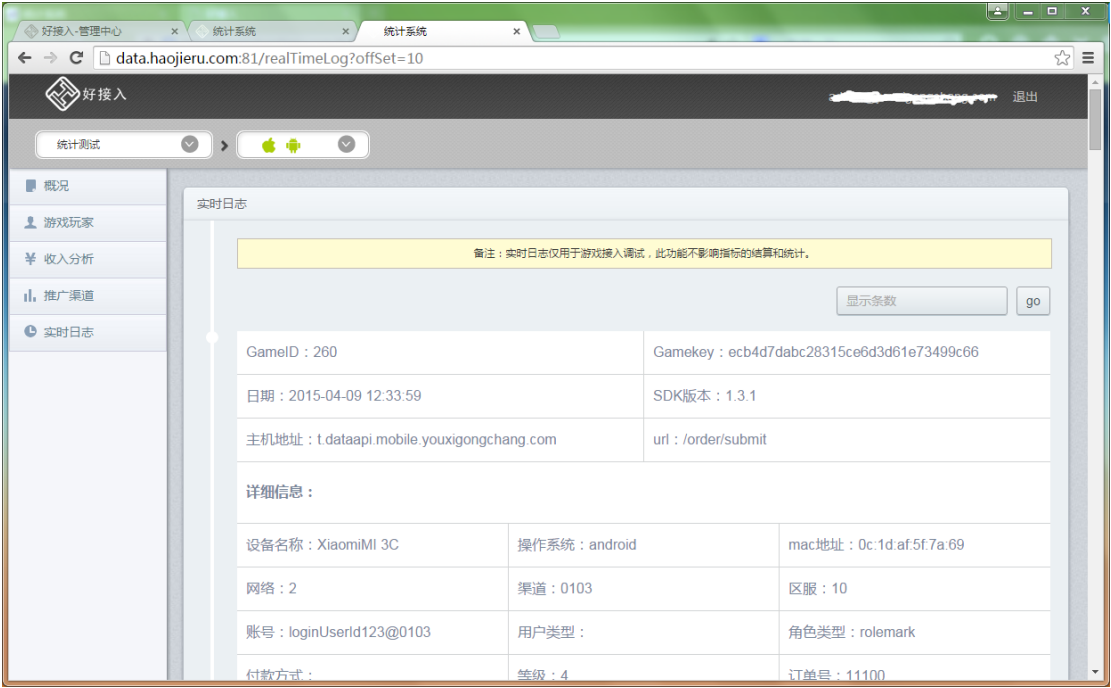
2.进入登录之后的页面，点击选中自己的游戏，出现下拉菜单，点击“数据统计”，如下图所示：



3.进入游戏统计分析页面之后，点击”实时日志“选项，如下图所示：



4.进入自己的游戏统计数据测试页面，如下图所示：



方式二：

1.浏览器输入下面的地址：

测试分析页面（meta-data 里面的 HJR_DATA_URL_DEBUG 为 true 时）：

<http://test.d.haojieru.com/test/analysis.php?gamekey=申请的 gamekey>

正式分析页面（meta-data 里面的 HJR_DATA_URL_DEBUG 为 false 时）：

<http://d.haojieru.com/test/analysis.php?gamekey=申请的 gamekey>

例：分析页面之登录分析显示如下图：

```

[365] => Array
(
    [date] => 2015-04-10 15:59:26
    [time] => 1428652766
    [session_id] => 6jjimru0126pgg50go962s0c2
    [url] => /user/login/
    [host] => d.naojieru.com
    [ip] => 182.138.102.60
    [userid] => 0
    [gameid] => 260
    [info] => Array
        (
            [gamever] => 1.1.0
            [os] => android
            [single] => 1
            [wlan] => 0c:1d:af:c3:1a:ec
            [root] => 0
            [accept] => 0
            [osver] => 4.4.4
            [resolution] => 1920*1080
            [devicetoken] => 8bbd12d8007f99e
            [lang] => 2
            [network] => 2
            [version] => 1.3.1
            [cookie] => YZhhbm5lbHwxfDE5MjA4MTA4MHxhbmRyb2lkNC40LjR8WG1hb21pfDIuMHhwYzoxZDphZjpjMzox
1Y3wryfENoaW5hIE1vYmJsZXxYaWFvbnWlNSSAOV3xjbrx6aF9DTnx8MXx8MXwxLjEuMA==

            [gamekey] => ecb4d7dabc28315ce6d3d61e73499c66
            [source] => 2e82c4eba58760463338f2951f832265
            [device] => XiaomiMI 4W
            [channel] => 0103
            [cookie_decode] => channel|1|1920*1080|android4.4.4|Xiaomi|2.0|0c:1d:af:c3:1a:ec|2|China
        )

    [param] => Array
        (
            [serverno] => 10
            [filename_mark] => login_1428652765484
            [usertype] => 2
            [usermark] => loginUserId123@0103
            [success_flag] => 1
        )
)

```

分析页面需要关注的接口和对应的 url 参考如下：

- 1) 登录——/user/login/
- 2) 创建角色——/user/createrole/
- 3) 提交订单——/order/submit/
- 4) 游戏按钮点击——/sys/gamebtnclick/
- 5) 玩家升级——/user/upgrade/
- 6) 购买道具——/item/buy/
- 7) 获得道具——/item/get/

- 8) 使用道具——/item/consume/
- 9) 开始关卡——/level/pass/
- 10) 结束关卡——/level/pass/
- 11) 在线时长——/sys/gamedeactivate (acitivity 生命周期自动调用的)

前 11 个为接入验证的接口，下面的 12-14 号接口为后台自动调用的接口

- 12) 游戏激活——/sys/gamestart/ (初始化后台自动调用)
- 13) 公网 ip——/sys/net/ (初始化后台自动调用)
- 14) 异常记录——/sys/abnormal (程序发生异常时后台自动调用，可看到程序异常日志代码)

注意：所有的接口 14 除外：只有显示“操作成功”才算调用成功