**秒乐聚合模块功能点**

**版本：v1**

UChannel RESTful api 渠道服务

功能点：

1. 获取全部渠道（测试功能点）
2. 获取页面所要展示的渠道信息

请求信息：需要调用方传入当前页面是第几页、传入展示多少条渠道数据

响应信息：会用一个PageBean对象来封装数据，PageBean中的data属性来封装 渠道信息列表、totalPage将会保存数据库中渠道信息的总条数，最后 返回这个pagebean的json串

1. 添加一条渠道信息

1.当前端跳转到添加渠道信息页面时需要获取到信息

请求信息：请求对应的url即可

响应信息：提供游戏列表信息、提供渠道商列表、提供一个供用户选择的渠道 ID（即当前数据库中渠道最大数量+1）

2.执行添加操作

请求信息：将渠道信息发送到服务器

响应信息：重定向到渠道服务上的获取页面渠道信息的方法

1. 删除一条渠道信息

请求信息：调用方需要传入删除的id

响应信息：重定向到渠道服务上的获取页面渠道信息的方法

1. 修改一条渠道信息

发送请求给对应url

请求信息：调用方需要传递一个渠道表中主键ID，以及修改后的信息

响应信息：重定向到渠道服务上的获取页面渠道信息的方法

（6）推荐一条渠道ID（获取当前一个可用的渠道号，默认算法是获取一个当前最大渠道号+1）

（7）判断调用方传递过来的渠道号在渠道服务中是否存在对应的渠道记录

（8）查询一款游戏下的渠道数量（根据gameID）

渠道商

（1）获取所有渠道商信息

（2）获取当前指定渠道商下的所有渠道

（3）分页查询渠道商信息

（4）新增渠道商

（5）删除渠道商

（6）修改渠道商

UGame RESTful 游戏服务

功能点：

（1）获取全部游戏（测试功能点）

（2）获取页面所要展示的游戏信息（分页展示）

请求信息：需要调用方传入当前页面是第几页、传入展示多少条游戏数据

响应信息：会用一个PageBean对象来封装数据，PageBean中的data属性来封装 游戏信息列表、totalPage将会保存数据库中游戏信息的总条数，最后 返回这个pagebean的json串

（3）添加一条游戏信息

1.跳转到添加游戏信息页面

请求信息：请求对应的url即可

响应信息：提供游戏列表信息、提供添加页面地址

2.执行添加操作

请求信息：将游戏信息发送到服务器

响应信息：重定向到游戏服务上的获取页面游戏信息的方法返回一个json串， state属性返回0或是1，msg属性返回操作成功或是操作失败

（4）删除一条游戏信息

请求信息：调用方需要传入删除的id

响应信息：重定向到渠道服务上的获取页面游戏信息的方法

（5）修改一条游戏信息

1.跳转到编辑游戏信息页面（可以与修改页面一致）

2.发送请求给对应url

请求信息：调用方需要传递一个游戏表中主键ID，以及修改后的信息

响应信息：重定向到游戏服务上的获取页面游戏信息的方法，同时返回一个 json串，state属性返回0或是1，msg属性返回操作成功或是操 作失败

（6）根据游戏名来模糊查找游戏详情

请求信息：将要查询的游戏名称上传对应url

响应信息：会用一个PageBean对象来封装数据，PageBean中的data属性来封装 游戏信息列表、totalPage将会保存数据库中游戏信息的总条数，最后 返回这个pagebean的json串

UOrder RESTful 订单服务

功能点：

（1）获取全部订单（测试功能点）

（2）获取页面所要展示的订单信息（分页展示）

请求信息：需要调用方传入当前页面是第几页、传入展示多少条游戏数据

响应信息：会用一个PageBean对象来封装数据，PageBean中的data属性来封装 订单信息列表、totalPage将会保存数据库中订单信息的总条数

（3）删除一条订单信息

请求信息：调用方需要传入删除的订单表id

响应信息：重定向到订单服务上的获取页面订单信息的方法。返回一个json串， state属性返回0或是1，msg属性返回操作成功或是操作失败

（4）按条件查找订单信息列表

请求信息：包括当前请求的页码、当前每页显示的行数、订单号、当前所属游戏 ID、当前所属渠道ID、秒乐聚合这边对应的用户ID、秒乐聚合这边生 成的用户名、游戏中商品ID、游戏中商品名称、最小金额（单位：分）、

最大金额（单位：分）、最小实际金额（渠道SDK支付回调通知返回的 金额，记录，留作查账）、最大实际金额、游戏中角色ID、游戏中角 色名称、服务器ID、订单状态、渠道SDK对应的订单号、订单创建开 始时间、订单创建结束时间

响应信息： 会用一个PageBean对象来封装数据，PageBean中的data属性来封装 订单信息列表、totalPage将会保存数据库中订单信息的总条数

1. 补单（当通知游戏服务器订单完成信息失败时的挽救措施，且只有当订单完成状态是 已完成的时候才能用）

请求信息：当前订单的订单号

响应信息：返回一个json串，state属性返回0或是1，msg属性返回操作成功或是 操作失败

1. 查询订单总额

（8）修改订单状态（当渠道SDK进行支付回调返回支付状态时候，根据支付状态改变）

（9）生成订单

Uuser RESTful 认证登录服务

（1）获取全部玩家（测试功能点）

（2）获取页面所要展示的玩家信息（分页展示）

请求信息：需要调用方传入当前页面是第几页、传入展示多少条玩家数据

响应信息：会用一个PageBean对象来封装数据，PageBean中的data属性来封装 玩家信息列表、totalPage将会保存数据库中玩家信息的总条数

（3）删除一条玩家数据

请求信息：调用方需要传入删除的玩家表id

响应信息：重定向到玩家服务上的获取页面玩家信息的方法。返回一个json串， state属性返回0或是1，msg属性返回操作成功或是操作失败

（3）玩家认证登录之获取token

请求信息：调用方需要提供游戏ID、渠道ID、扩展信息extension、签名信息sign

响应信息：包装有玩家信息的json串

（4）玩家认证登录之校验token

请求信息：调用方需要传入玩家ID，和token

响应信息：返回一串json，里面包括用户ID，用户名称，渠道名称

（5）渠道登录回调（目前没有看见SDK需要使用这个功能）

请求信息：调用方传入渠道ID

响应信息：返回一个成功或失败状态码（只是在会生成一个UUser对象）

（6）生成一条玩家数据（一般是游戏服务器那边请求生成）

请求信息：调用方需要传入游戏服务器中用户的信息，设备ID，渠道ID

响应信息：返回一个成功或失败状态码

（7）获取指定渠道下的所有玩家

请求信息：调用方传入渠道ID

响应信息：返回json串（玩家对象集合）

（8）获取玩家数量

请求信息：请求对应URL

响应信息：返回一个Long值（玩家数量）

（9）获取玩家渠道分布

请求信息：调用方需要传入渠道ID、游戏ID

响应信息：返回一个字符串

（10）根据渠道用户ID获取玩家信息

请求信息：调用方需要传入游戏ID，渠道ID，游戏玩家ID

响应信息：返回玩家对象

（11）查询一个渠道下所有用户的数量（根据channelID）

Pay RESTful 支付服务