**3367运营平台服务端接口协议**

# 声明

* 系统文件、参数都是UTF-8的编码方式、并经过URL编码处理，各个签名验证都是url编码前的源字符串。
* 所有参数默认编码为utf8,如有特殊要求请提供编码参数charset。
* 如果接口有用到签名验证，且验证用到密钥，请使用与登录接口同样的密钥（接口签名 用到的密钥由双方约定，由游戏开发方提供）。
* 所有接口的签名值为大写。

# 登录验证接口

## 功能描述

登录验证。

**请求URI：**

http://sdk.v3.3367.com/s/checkLogin

**请求方法：**

协议:HTTP+application/x-www-from-urlencoded

方法: GET

**请求方向：**

游戏厂商🡪运营平台

## 请求参数

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 参数名称 | 约束 | 参数类型 | 说明 |
| gameId | 必选 |  | 由客户端上传的游戏id |
| username | 必选 | string | 登录账号 |
| token | 必须 | string | 会话token |
| sign | 必选 | string | sign加密格式：username+token+gameId+游戏查询类接口签名key |

## 应答参数

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 参数名称 | 约束 | 参数类型 | 说明 |
| code | 必选 | int | 处理结果状态码，0表示成功，非0失败 |
| msg |  |  | 消息 |
| status |  |  | 状态描述，success或error |
| data | 必选 | int | 返回值，若登录成功是登录账号 |
| token |  |  | 会话token |

## 示例

请求示例：

POST:http://sdk.v3.3367.com/s/checkLogin HTTP/1.1

Content-Type: application/x-www-from-urlencoded;charset=utf-8

gameId=g23232&username=wewsd223232&token=1551791132&sign=4CDBC040657AB2667E31D9E2C3D9

返回示例：

HTTP/1.1 200 OK

{"code":0,"data":"username","msg":"操作成功","status":"success","token":"3b353ab3-d029-43ab-b732-e2f20ed0e2f3"}

# 游戏币兑换接口

## 功能描述

充值成功后运营平台会自动向游戏方发起兑换接口请求。

**请求URI：**

**请求方法：**

协议:HTTP+application/json

方法: POST

**请求方向：**

运营平台🡪游戏厂商

## 请求参数

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 参数名称 | 约束 | 参数类型 | 说明 |
| user | 必选 |  | 用户唯一账号 |
| orderid | 必选 | string | 充值唯一订单 |
| gameorder | 必须 | string | 游戏方提供的订单 |
| productid | 必选 | string | 产品ID |
| total | 必选 | string | 总金额，单位为分 |
| roleid | 必选 | string | 角色ID |
| serverid | 必选 | string | 游戏区服ID |
| time | 必须 | int(10) | 请求发起时间，10位时间戳 |
| extension | 可选 | string | 扩展参数，下单时传入，此处原值返回 |
| sign | 必须 | string | 签名，明文字符串按对应字段名字母升序排列后加签名key，然后做md5。当前参数下的明文排列应如：extension=ext&gameorder=游戏订单&orderid=订单值&productid=产品ID&roleid=角色ID&serverid=游戏区服ID&time=时间戳&total=总金额&user=user+兑换接口签名key |

## 应答参数

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 参数名称 | 约束 | 参数类型 | 说明 |
| code | 必选 | int | 处理结果状态码，参见“游戏币兑换接口返回码定义” |
| msg | 必须 | string | 状态描述 |
| amount | 选填 | int | 兑换的游戏币数量 |

## 示例

请求示例：

POST:http://192.168.0.227:3000/gamex HTTP/1.1

Content-Type: application/json;charset=utf-8

{“user”:”g23232”,” orderid”:”wewsd223232”,” gameorder”:”g1142256”,” productid”:”213”,” total”:”1000”,” roleid”:”124”,” serverid”:”245” ,”time”:”1551791132”,”extension”:”123445333”,”sign”:”4cdbc040657ab2667e31d9e2c3d9”}

返回示例：

HTTP/1.1 200 OK

{“code”:”0”,”msg”:”success”}

# 游戏货币变更日志接口

## 功能描述

游戏货币获得、消耗日志接口。

**请求URI：**

http://URL/game/cur\_changelog

**请求方法：**

协议:HTTP+application/json

方法: POST

**请求方向：**

游戏厂商🡪运营平台

## 请求参数

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 参数名称 | 约束 | 参数类型 | 说明 |
| 数组开始(每5条数据进行发送) | | | |
| username | 必选 | string | 登录账号 |
| gameid | 必选 | int | 运营平台分配的游戏id |
| roleid | 必选 | string | 角色ID |
| rolename | 必须 | string | 角色名称 |
| time | 必须 | long(13) | 请求发起毫秒时间，13位时间戳 |
| serverid | 必选 | string | 游戏区服ID |
| role | 必须 | string | 角色职业,中文， 游戏没有职业划分时传”” |
| school | 必须 | string | 门派，中文，游戏没有门派划分时传”” |
| combat | 必须 | string | 角色战斗力 |
| rolerank | 必须 | int | 角色等级 |
| rolevip | 必须 | int | 角色VIP等级 |
| itemid | 必须 | string | 物品名称 |
| count | 必须 | int | 物品变化数量 |
| aftercount | 必须 | int | 动作后的物品数量 |
| moneytype | 必须 | int | 变动时金钱的类型，1 钻石，2 金币等 |
| money | 必须 | int | 变动时获得或消化的金钱数量 |
| aftermoney | 必须 | int | 动作后的金钱数 |
| type | 必须 | int | 变动类型：0 为增加,1 为减少 |
| reason | 必须 | string | 金钱流动原因 |
| subreason | 必须 | string | 金钱流动细节原因 |
| remark | 可选 | string | 备注 |
| orderno | 可选 | string | 订单号，只有充值时才有值 |
| cnycount | 必须 | int | 现金金额 |
| giveit | 必须 | int | 赠送钻石，没有传0 |
| changetime | 必须 | Long | 变动时间 |
| giftid | 可选 | int | 礼包id，没有传0 |
| gifttype | 可选 | int | 礼包类型1道具类2钻石类  ，没有传0 |
| giftname | 可选 | int | 礼包名称，没有传空 |
| buyit | 必须 | int | 购买钻石，没有传0 |
| sign | 必须 | string | 签名，明文字符串按对应字段名字母升序排列后的内容srcSign（例如：feld1=12ss&feld2=无破损），然后降该游戏的查询类接口签名key（queryKey） 作为md5的key进行加密md5。如下： MD5.sign(srcSign, queryKey, "utf-8"); |
| 数组结束 | | | |

备注: 游戏厂商在发送请求时，需要保证数组数组条数为5条。数组内容需要按照GZIP压缩,然后使用BASE64加密，所得到的字符串放入map的key中，value赋值为空，然后使用简单post发送请求。

## 应答参数

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 参数名称 | 约束 | 参数类型 | 说明 |
| code | 必选 | int | 处理结果状态码，非0表示失败 |
| msg | 必须 | string | 状态描述 |

## 示例

无

# 附

## 游戏币兑换接口返回码定义

|  |  |
| --- | --- |
| **编码** | **备注** |
| **0** | 成功 |
| **-10** | 无效服务器编号 |
| **-11** | 无效玩家帐号 |
| **-12** | 订单号已存在 |
| **-14** | 无效时间戳 |
| **-15** | 充值金额错误 |
| **-16** | 虚拟币数量错误 |
| **-17** | 签名错误 |
| **-18** | 其他错误 |
| **-19** | 非法操作 |