

支付订单回调APP 服务端接口

说明：如果单机游戏没有配置支付通知地址，sdk服务端不负责通知app服务端支付结果信息。

接口描述：	接口名称支付订单回调App 服务端 (SDK 服务端 App 服务端)
接口说明：	用于支付订单回调App 服务端，回调地址需在应用申请时配置
SDK 服务端请求格式完整消息	<pre>data = { "orderId": " ", "orderAmount": " ", "orderTime": " ", "code": " ", "msg": " ", "cpInfo": " ", "notifyTime": " ", "memo": " " }</pre>
App 服务端响应格式完整消息	“success”：通知成功。 “money_error”：金额验证异常。
请求格式说明	1.orderId 订单号 2.orderAmount 实际付费金额(单位为分) 订单回调通知发送到CP 服务端时应以此作为实际购买道具的金额， CP 方则使用orderAmount（30 元）进行对账和发放道具。 { orderAmount:3000} 也有用户用修改器刷道具金额的情况。这种情况CP 方应该根据我方提供的orderAmount 与道具的实际金额进行验证。如果验证金额不符，返回金额异常。 3.orderTime 支付时间 4.code 订单状态（1 为成功） 参数说明见orderAmount 5.cpInfo 回调信息用户自定义参数，此参数可作为厂商判别 用户充值的身份标记（如保存用户账号ID 和所在区分等身份信息）或其他用处。 注意：（一）若用户以此参数为自己内部自定义订单号，只作为内部参考，将不作为用户充值订单唯一性依据。

	<p>(二) 若保存了用户自定义订单号, 在用户连续充值的时候, 将与安智支付平台订单号保持一 (厂商订单号) 对多 (安智订单号) 的关系。厂商在判断用户是否充值时请依据安智平台发出的订单号作为唯一性条件, 或者使用厂商+安智订单号组合进行唯一性验证。</p> <p>(三) 账单核对一律以安智支付平台的订单号为依据。</p> <p>(四) 部分充值渠道在充值完成后发送的通知可能会有延迟, 安智支付平台依据第三方交易平台发出的交易通知作为充值成功与否的条件, 此会影响对厂商的通知时间。</p> <p>(五) 账单核对以orderAmount 作为对账金额。</p> <p>6. notifyTime 通知时间</p> <p>7. memo 备注</p>
响应格式说明	<p>1: App 服务端接收到通知返回: “success” .</p> <p>2: 金额验证异常返回: money_error. 异常情况sdk 服务端不会重新回调。</p> <p>除以上两种情况外, 我方默认为失败。会根据我方的重试机制多次通知。</p>
备注	<p>1、服务端数据解密的key均为app申请获得的appsecret, 直接将demo中的解密key换成app申请的appsecret 即可, 支付回调数据php 解密算法在服务端文档中有示例。请求样例</p> <p>data=bdptFOVVuyMvvaK7ozVbq3x+zM/GVkerlYh9mgjjAWM36t26EpU3yknsaoxl6V9+XSfr4eZsJefOqgWD+AzZ/t1UVrHC7c6KmsCj2Baw5/nz5sB2OE5tpgEx35TxzYLft29toIt/wFqrHild0Z9uEZZicKjWOG686P5vwB3+fq9t+nbw/fcWJ81gXe2uvfyBJN0t1p/Ve/pO1S4Fk3RhTqNayxKBp3e1Gf2HLC0Mla5f9YtzUvTXR8cHksbHzyLtlnwzsmCbIDDqe3p/KmccCLZuf+9+1JiYZlbgUmsjoCdCHBoRiZPMenx67Xlvc931+qQb0rSgyFwI9EM6e4mgTqD3x6FGjaOxwl/bwNQdek=</p> <p>解密方式: des3使用安智分配的AppSecret对返回字符串进行解密</p> <p>data 通过解密后的明文格式为</p> <pre>{ "notifyTime":1373338174, "cpInfo":"回调信息",</pre>

	<pre>"memo":null, "orderAmount":"10", "code":1, "orderTime":"2013-07-09 10:47:00", "msg":"", "orderId":"20130709104714493" }</pre> 返回样例success