

目录

1. SDK接口方法和参数说明及注意事项(必读)	2
2. 统计玩家首次打开应用方法: /receive/rest/install.....	2
3. 统计玩家打开应用方法: /receive/rest/startup.....	3
4. 统计玩家家服务器注册方法: /receive/rest/register.....	4
5. 统计玩家登陆方法: /receive/rest/loggedin.....	4
6. 统计玩家充值方法: /receive/rest/payment.....	5
7. 统计玩家在游戏内货币交易的方法: /receive/rest/economy...	6
8. 统计玩家的任务/关卡/副本方法: /receive/rest/quest.....	7
9. 统计玩家自定义事件方法: /receive/rest/event.....	8
10. 统计玩家在线的方法: /receive/rest/heartbeat.....	9
11. 服务器错误返回值	10

1. SDK接口方法和参数说明及注意事项(必读)

1. 服务器地址: <http://log.reyun.com>
2. 申请appid, 打开<http://game.reyun.com>, 使用您的热云账号登录后在“我的游戏”管理后台, 点击“添加游戏”, 在弹出的面板中创建新游戏, 完成后您将获得一个32位的16进制APPID, 用来唯一标识您刚刚创建的游戏。
(注: 为了保证您的数据安全, 请勿泄露您的APP ID给其他人。)
3. 文档中所有参数列表中的参数都是需要报送的, 只是必填的参数是必须要填写并有数值的, 否则数据是无法报送成, **所有请求统一用UTF-8编码, 请求方式用post**
4. deviceid是很重要的参数, 是用来记录用户设备的身份信息 (**ios获取ios6以下版本是openudid, IOS6以上版本是idfv, android获取IMEI或者mac地址**), 如果有个别用户出现获取不到deviceid的情况, deviceid要传unknown。
5. 文档中的“是否必填”项是决定数据是否报送成功的选项, 必填参数没有填写会导致数据报送不出来, 不是不是必填参数就不是重要参数, (如果必填参数获取不到, 请用unknown代替) 例如以下参数:
 6. channelid是区分渠道的重要参数, 是记录用户来源的信息
 7. serverid是多服游戏的重要参数, 通过serverid来统计每个游戏的服各指标数据, 同一个服的各项参数要有相同的serverid, 除install和startup参数以外, 其他参数都要有serverid
 8. level也是必填参数, 除install, stastup, register不用填充写level
 9. 报送的头信息中一定要有Content-Type=application/json参数
 10. 在玩家**首次进入某个服务器调用**, 报送register接口数据 (也就是说每次进入新服都需要发送register接口, 并且同时发送loggedin接口), 要确保参数 who 不能为空 (有平台的记录平台ID, 没有平台的只要用户ID唯一就可以了, 也就是用户进所有服务器只有一个ID) 。**用户每进入一个新服发送且仅发送一次register。**
 11. ios需要在每个统计方法上报送idfa或idfv参数, android则不要加idfa

2. 统计玩家首次打开应用方法:/receive/rest/install

方法说明:

在玩家第一次打开游戏时调用, 记录玩家设备激活数据, 只报送一次。

参数列表:

参数名	是否必填	参数类型	参数长度	说明
appid	是	字符串	最长64	应用appid
context	是	HashMap	最长32	上下文信息

上下文信息:

参数名	是否必填	参数类型	参数长度	说明
deviceid	是	字符串	128	设备ID
idfa	否	字符串	默认: unknown	广告标识符
idfv	否	字符串	默认: unknown	Vindor标示符
channelid	否	字符串	最长16 默认: unknown	渠道ID

HTTP POST 提交json数据:

```
{"appid": "appid", "context": {"deviceid": "xxx"}}
```

服务返回json数据:

```
{"status": 0}
```

3. 统计玩家打开应用方法:/receive/rest/startup

方法说明:

在玩家每次打开游戏时报送, 记录玩家启动游戏数据。

参数列表:

参数名	是否必填	参数类型	参数长度	说明
appid	是	字符串	最长64	应用appid
context	是	HashMap	最长32	上下文信息

上下文信息:

参数名	是否必填	参数类型	参数长度	说明
deviceid	是	字符串	128	设备ID
idfa	否	字符串	默认: unknown	广告标识
idfv	否	字符串	默认: unknown	Vindor标示符
channelid	否	字符串	最长16 默认: unknown	渠道ID
tz	否	字符串	最长16默认: +8	时区
devicetype	否	字符串	64	设备类型
op	否	字符串	32	运营商
network	否	字符串	16	网络制式2G, 3G, WIFI.
os	否	字符串	32	操作系统
resolution	否	字符串	16	分辨率

HTTP POST 提交json数据:

```
{"appid": "appid", "context": {"deviceid": "xxx"}}
```

服务返回json数据:

```
{"status": 0}
```

注: devicetype是传的用户的机型信息, 例如: iphone4s, iphone5s, sansung-GT9300

os是获取用户设备的系统信息, 例如: android4.0 ios7.0

op是获取用户所使用的网络运营商, 例如: 中国移动, 中国联通, 中国电信

4. 统计玩家服务器注册方法:/receive/rest/register

方法说明:

在玩家首次进入游戏某个服时，记录玩家在这个服务器的注册数据，具体记录账号的时机和位置由开发者自己来决定，但要确保参数who不能为空（有平台的记录平台ID，没有平台的只要用户ID唯一就可以了，也就是用户进所有服务器只有一个ID）。用户每进入一个新服发送且仅发送一次register。

参数列表:

参数名	是否必填	参数类型	参数长度	说明
appid	是	字符串	最长64	应用appid
who	是	字符串	最长64	账户ID
context	是	HashMap	最长32	上下文信息

上下文信息:

参数名	是否必填	参数类型	参数长度	说明
deviceid	是	字符串	128	设备ID
idfa	否	字符串	默认: unknown	广告标识符
idfv				Vindor标示符
accounttype	否	字符串	最长16 默认: unknown	账户类型
gender	否	枚举	男: m 女: f 其他: o 默认: unknown	账户性别
age	否	字符串	年龄范围: 0-120 默认: -1	账户年龄
serverid	否	字符串	最长16 默认: unknown	服务器ID
channelid	否	字符串	最长16 默认: unknown	渠道ID

HTTP POST 提交json数据:

```
{"appid": "appid", "who": "sylar", "context": {"deviceid": "xxx"}}
```

服务返回json数据:

```
{"status": 0}
```

5. 统计玩家登陆方法:/receive/rest/loggedin

方法说明:

当玩家登陆时报送，记录玩家登陆游戏数据。

参数列表:

参数名	是否必填	参数类型	参数长度	说明
appid	是	字符串	最长64	应用appid
who	是	字符串	最长64	账户ID
context	是	HashMap	最长32	上下文信息

上下文信息:

参数名	是否必填	参数类型	参数长度	说明
deviceid	是	字符串	128	设备ID
idfa	否	字符串	默认: unknown	广告标识符
idfv	否	字符串	默认: unknown	Vindor标示符
serverid	否	字符串	最长16 默认: unknown	服务器ID
channelid	否	字符串	最长16 默认: unknown	渠道ID
level	是	字符串	等级范围: 0-1000 默认: -1	账户等级

HTTP POST 提交json数据:

```
{ "appid": "appid", "who": "sylar", "context": { "deviceid": "xxx" } }
```

服务返回json数据:

```
{ "status": 0 }
```

6. 统计玩家充值方法:/receive/rest/payment

方法说明:

当玩家有充值操作时调用, 1方面统计游戏收入, 1方面统计玩家通过充值获得的虚拟货币数量

参数列表:

参数名	是否必填	参数类型	参数长度	说明
appid	是	字符串	最长64	应用appid
who	是	字符串	最长64	账户ID
context	是	HashMap	最长32	上下文信息

上下文信息

参数名	是否必填	参数类型	参数长度	说明
deviceid	是	字符串	128	设备ID
transactionid	是	字符串	最长64	交易的流水号
paymenttype	是	字符串	最长16	支付类型, 例如支付宝, 银联, 苹果、谷歌官方等, 如果是系统赠送的, paymentType 为: free
currencytype	是	字符串	最长3	货币类型, 按照国际标准组织ISO 4217中规范的3位字母, 例如C

				NY人民币、USD美金等, 详情请点击
currencyamount	是	字符串	最长16	支付的真实货币的金额
virtualcoinamount	是	字符串	最长16	通过充值获得的游戏内货币的数量
iapname	是	字符串	最长32	游戏内购买道具的名称
iapamount	是	字符串	最长16	游戏内购买道具的数量
serverid	否	字符串	最长16 默认: unknown	服务器ID
channelid	否	字符串	最长16 默认: unknown	渠道ID
idfv	否	字符串	默认: unknown	Vindor标示符
idfa	否	字符串	默认: unknown	广告标识符
level	是	字符串	等级范围: 0-1000 默认: -1	账户等级

若paymenttype = free 那么currenctamount = 0 (写死)

HTTP POST 提交json数据:

```
{ "appid" : "appid",
  "context" : { "currencyAmount" : "100",
    "currencyType" : "rmb",
    "deviceid" : "xxx",
    "iapAmount" : "10",
    "iapName" : "apple",
    "paymentType" : "apple",
    "transactionId" : "10000000",
    "virtualCoinAmount" : "10000"
  },
  "who" : "sylar"
}
```

服务返回json数据:

```
{"status":0}
```

7. 统计玩家在游戏内虚拟交易的方法:/receive/rest/economy

方法说明:

当玩家在游戏内产生虚拟消费时, 可选调用

参数列表:

参数名	是否必填	参数类型	参数长度	说明
appid	是	字符串	最长64	应用appid
who	是	字符串	最长64	账户ID
context	是	HashMap	最长32	上下文信息

上下文信息:

参数名	是否必填	参数类型	参数长度	说明
deviceid	是	字符串	128	设备ID
itemname	是	字符串	最长64	游戏内虚拟物品的名称/ID
itemamount	是	字符串	最长16	交易的数量
itemtotalprice	是	字符串	最长16	交易的总价
serverid	否	字符串	最长16 默认: unknown	服务器ID, 从缓存获取
channelid	否	字符串	最长16 默认: unknown	渠道ID
level	是	字符串	等级范围: 0-1000 默认: -1	账户等级

HTTP POST 提交json数据:

```
{ "appid" : "appid",
  "context" : { "deviceid" : "xxx",
    "itemamount" : "1",
    "itemname" : "bag",
    "itemtotalprice" : "100"
  },
  "who" : "sylar"
}
```

服务返回json数据:

```
{"status":0}
```

8. 统计玩家的任务/关卡/副本方法:/receive/rest/quest

方法说明:

在玩家接受任务/关卡/副本、结束任务/关卡/副本, 失败任务/关卡/副本时, 可选调用参数列表:

参数名	是否必填	参数类型	参数长度	说明
appid	是	字符串	最长64	应用appid
who	是	字符串	最长64	账户ID
context	是	HashMap	最长32	上下文信息

上下文信息

参数名	是否必填	参数类型	参数长度	说明
deviceid	是	字符串	128	设备ID

questId	是	字符串	最长32	当前任务/关卡/副本的编号或名称
queststatus	是	枚举	最长1	当前任务/关卡/副本的状态，有如下三种类型：开始：a 完成：c 失败：f
questtype	是	字符串	最长16	当前任务/关卡/副本的类型，例如： 新手任务：new 主线任务：main 支线任务：sub 开发者也可以根据自己游戏的特点自定义类型
serverid	否	字符串	最长16 默认：unknown	服务器ID，从缓存获取
channelid	否	字符串	最长16 默认：unknown	渠道ID
level	是	字符串	等级范围：0-1000 默认：-1	账户等级

HTTP POST 提交json数据：

```
{ "appid" : "appid",
  "context" : { "deviceid" : "xxx",
    "questid" : "100",
    "queststatus" : "a",
    "questtype" : "new"
  },
  "who" : "sylar"
}
```

服务返回json数据：

```
{"status":0}
```

9. 统计玩家自定义事件方法:/receive/rest/event

方法说明：

在您希望进行用户行为统计的地方，可选调用

参数列表：

参数名	是否必填	参数类型	参数长度	说明
-----	------	------	------	----

appid	是	字符串	最长64	应用appid
who	是	字符串	最长64	账户ID
what	是	字符串	最长32	自定义事件的名称
context	是	HashMap	最长32	上下文信息

上下文信息:

参数名	是否必填	参数类型	参数长度	说明
deviceid	是	字符串	128	设备ID
serverid	否	字符串	最长16默认: unknown	服务器ID, 从缓存获取
channelid	否	字符串	最长16默认: unknown	渠道ID
user-define1	否	字符串	64	用户自定义
user-define2	否	字符串	64	用户自定义

HTTP POST 提交json数据:

```
{ "appid" : "appid",
  "context" : {
    "deviceid" : "xxx",
    "level" : "100",
    "moneydrop" : "100",
    "boosname" : "diablo"
  },
  "what" : "kill_boss",
  "who" : "sylar"
}
```

服务返回json数据:

```
{"status":0}
```

10. 统计玩家在线的方法:/receive/rest/heartbeat

方法说明:

当游戏启动后, 有SDK自动调用, 每5分钟自动向服务器发送一条心跳信息

参数列表:

参数名	是否必填	参数类型	参数长度	说明
appid	是	字符串	最长64	应用appid
who	是	字符串	最长64	账户ID
context	是	HashMap	最长32	上下文信息

上下文信息

参数名	是否必填	参数类型	参数长度	说明
deviceid	是	字符串	128	设备ID
serverid	否	字符串	最长16 默认: unknown	服务器ID
channelid	否	字符串	最长16	渠道ID

			默认: unknown	
level	是	字符串	等级范围: 0-1000 默认: -1	账户等级

HTTP POST 提交json数据:

```
{"appid": "appid", "who": "sylar", "context": {"deviceid": "xxx"}}
```

服务返回json数据:

```
{"status": 0}
```

11. 服务器错误返回值

示例:

接口: /receive/rest/register

HTTP POST 提交json数据:

```
{"appid": "appid", "context": {"deviceid": "xxx"}}
```

返回json结果:

```
{
  "result": {
    "who": "can not be null!" //缺少必填字段who
  },
  "status": -1 //正确为0, 错误为-1
}
```

错误415: 请检查头信息中是否有Content-Type=application/json参数

备注: android获取手机唯一识别号方法:

```
String deviceId = "";
```

```
if (checkPhoneState(context)) {
```

```
    TelephonyManager tm = (TelephonyManager) context
```

```
        .getSystemService(Context.TELEPHONY_SERVICE);
```

```
    deviceId = tm.getDeviceId();
```

```
    if(deviceId == null){
```

```
        deviceId
```

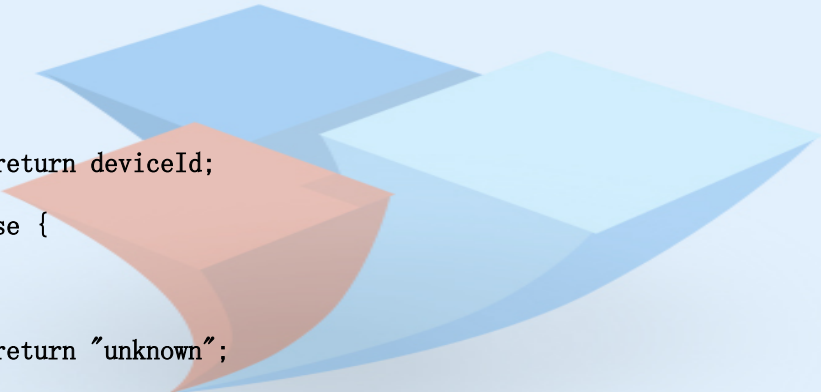
```
=
```

```
Settings.Secure.getString(context.getContentResolver(),
```

```
Settings.Secure.ANDROID_ID);
```

```
    }
```

```
}  
if (deviceId != null) {  
  
    return deviceId;  
} else {  
  
    return "unknown";  
}
```



技术支持

如果您有任何问题，我们的技术支持工程师会第一时间给您提供帮助，
可以通过如下方式联系：

- ✓ 技术支持邮箱： support@reyun.com
- ✓ 技术支持QQ： 8474881
- ✓ 技术支持电话： 18601925200

