汇游网接口规范

版本号：V1.0

**目录**

[1 前言 3](#_Toc514009267)

[1.1 概述 3](#_Toc514009268)

[1.2 范围 3](#_Toc514009269)

[1.3 版本修订 3](#_Toc514009270)

[2 通讯方式 4](#_Toc514009271)

[2.1 通讯协议 4](#_Toc514009272)

[2.2 编码方式 4](#_Toc514009273)

[2.3 数据安全 4](#_Toc514009274)

[2.4 说明 4](#_Toc514009275)

[3 接口规范 5](#_Toc514009276)

[3.1 玩家游戏账户认证 5](#_Toc514009277)

[3.1.1 报文格式 5](#_Toc514009278)

[3.2玩家支付结果通知 6](#_Toc514009283)

[3.2.1 报文格式 6](#_Toc514009284)

[4 附录 7](#_Toc514009285)

# 1 前言

## 1.1 概述

本接口规范对汇游网对外接口做具体规定。

## 1.2 范围

本规范规定了合作游戏厂商与汇游网之间的进行联机通讯时使用的报文接口，包括联机通讯报文的通讯方式、格式以及报文域。

本标准适用于所有接入汇游网的合作游戏厂商。

## 1.3 版本修订

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 版本号 | 章节 | 修订内容 | 作者 | 日期 |
| 1 | V1.0.0 |  | 初始版本 | 孙\* | 2018/05/11 |

# 2 通讯方式

## 2.1 通讯协议

交易采用HTTP POST请求，整体通讯格式JSON格式提交（Content-type：application/json

）。

## 2.2 编码方式

采用uft-8

## 2.3 数据安全

在所有请求数据后增加签名signature，签名采用 SHA1+RSA。

数据加密算法

签名的数据构建如下：**所有请求参数，按参数名（键名）ASCII码从小到大排序，使用”&“连接，然后去掉最后一个&，做RSA私钥（报备游戏审核通过后提供）签名（使用**SHA1withRSA算法**）。**注意：没有值的请求参数不要拼接。

## 2.4 说明

平台审核游戏通过后，会下发一个公钥，一个私钥。（注意：下发的公钥和私钥不是一对）

用途如下：

游戏方向平台发送数据（业务报文+签名），平台收到数据后，先将收到的数据用2.3中描述的方法构建待签名验证的字符串（signature不要拼接），用该公钥验证签名。验证签名成功后处理业务。如果数据报文中某些参数内容是密文，用私钥解密。

平台向游戏方响应或发送数据（业务报文+签名），如果数据报文中的字段需要加密，先用公钥加密。然后用2.3中描述的方法构建待签名的字符串，用其私钥对待签名的字符串签名。

签名机制：采用私钥签名，公钥验签。

加密机制：采用公钥加密，私钥解密。

# 3 接口规范

## 3.1 玩家游戏账户认证

**功能描述**

此方法游戏方向平台发送验证数据以及上次登录时长，验证玩家的账号是否有效。若玩家账户有效，则平台提供该玩家的注册信息如（QQ号、微信账号、生日等信息）并计算玩家获得的积分。

**请求方式**：Post+JSON

**响应方式**：同步响应。

#### 3.1.1 报文格式

1) 请求：

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 变量名 | 格式 | 是否必填 | 备注 | 样例 |
| 1 | username | String | 是 | 用户名 | Wsj32090 |
| 2 | password | String | 是 | 公钥加密后的密码，将原始密码使用公钥加密，再使用base64编码 |  |
| 3 | signature | String | 是 | 签名 |  |
| 4 | loginLength | String | 是 | 玩家上次登录时长 |  |
| 5 | gameNo | String | 是 | 玩家登录对应游戏的编号 |  |
| 6 | voucherNo | String | 是 | 登录凭证号（若同一游戏出现重复情况不予账户认证） |  |

2) 响应：

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 变量名 | 格式 | 是否必填 | 备注 | 样例 |
| 1 | respCode | String | 是 | 游戏方返回结果码 00-表示成功，其他为失败 | 00 |
| 2 | respMsg | String | 是 | 响应消息，失败时表示原因 | 账号不存在 |
| 3 | signature | String | 否 | 签名（结果码00时必填） |  |
| 4 | username | String | 是 | 验证成功后，返回玩家账户 |  |
| 5 | nickname | String | 否 | 验证成功后，返回玩家昵称 |  |
| 6 | gendar | String | 否 | 验证成功后，返回玩家性别 |  |
| 7 | phone | String | 否 | 验证成功后，返回玩家手机号 |  |
| 8 | birthday | String | 否 | 验证成功后，返回玩家生日 | yyyymmdd |
| 9 | email | String | 否 | 验证成功后，返回玩家邮箱 |  |
| 10 | lastVisitTime | String | 否 | 验证成功后，返回玩家上次登陆时间 | yyyymmddHH24mmss |
| 11 | lastVisitIP | String | 否 | 验证成功后，返回玩家上次登陆IP |  |
| 12 | QQ | String | 否 | 验证成功后，返回玩家QQ号 |  |
| 13 | remark | String | 否 | 验证成功后，返回玩家备注 |  |
| 14 | skype | String | 否 | 验证成功后，返回玩家skype |  |
| 15 | registerTime | String | 否 | 验证成功后，返回玩家注册时间 | yyyymmddHH24mmss |
| 16 | registerIP | String | 否 | 验证成功后，返回玩家注册IP |  |

## 3.2玩家支付结果通知

**功能描述**

此方法用于游戏方发送玩家充值数据至平台，平台根据玩家游戏数据。充值金额计算对应奖励积分。

（支付成功后通知）

**请求方式**：Post+JSON

**响应方式**：同步响应。

#### 3.2.1 报文格式

1) 请求：

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 变量名 | 格式 | 是否必填 | 备注 | 样例 |
| 1 | username | String | 是 | 用户账号，账户验证后返回 | 00000000001 |
| 2 | signature | String | 是 | 签名 |  |
| 3 | gameNo | String | 是 | 玩家充值对应游戏的编号 |  |
| 4 | amount | String | 是 | 玩家充值金额（元） |  |
| 5 | currency | String | 否 | 充值币种（默认RMB） | RMB |
| 6 | orderNo | String | 是 | 充值等单号（若同一游戏出现相同订单号的通知，不予计算奖励） |  |

2) 响应：

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 变量名 | 格式 | 是否必填 | 备注 | 样例 |
| 1 | respCode | String | 是 | 游戏方返回结果码 00-表示成功，其他为失败 | 00 |
| 2 | respMsg | String | 是 | 响应消息，失败时表示势必原因 | 信息已收到 |
| 3 | signature | String | 否 | 签名（结果码00时必填） |  |

# 4 附录

加密，签名算法参见RSAUtil.java文件