

互动游戏Webhook回调文档

由 [guanhaosen@agora.io](#) 创建, 最后修改于大约1分钟以前

Agora Game Center 支持将游戏中的消息事件投递到客户的服务器，支持的事件包括：

- 游戏房间开始，eventType=101
- 游戏房间结束，eventType=102
- 游戏玩家加入，eventType=110
- 游戏玩家离开，eventType=111
- 游戏玩家送礼物，eventType=120
- 游戏玩家发送弹幕，eventType=121

消息事件回调中将以**eventType** 字段来标明事件类型

每个消息体将包括下面的公共字段

字段	类型	描述
eventId	string	事件 ID，标识来自 GameServer 服务器的一次事件通知，需要保持全局唯一，即使出现重复上报，第三方游戏平台可用于去重。
gameId	string	游戏ID
roomId	string	游戏房间ID
gameRoundId	string	本局游戏ID(保持全局唯一)
eventType	int32	事件类型枚举
seq	int64	序列号，标识该事件在 GameServer上发生的顺序。 注意：需要 GameServer 在 gameRoundId进行对seq全局单调递增，第三方游戏平台可对某局游戏进行事件排序。
reportedMs	int32	GameServer 上报事件的 UTC 时间戳，精确到13位毫秒
platformId	string	第三方平台ID，平台租户

1.游戏对局开始

eventType=101

字段	类型	描述
gameMode	int	游戏模式
gameStartAtTime	int32	游戏真正开始时间(UTC 时间戳)
gamePlayers	[]GamePlayer	GamePlayer 对象数组
reportGamInfoExtras	string	游戏上报信息扩展参数，取值范围：长度不超过1024字节，超过则截断

GamePlayer 对象描述：

字段	类型	描述
userId	string	用户ID
userName	string	用户名
realUser	bool	是否是真实的用户
role	int	用户角色

2.游戏对局结束

eventType=102

字段	类型	描述
gameMode	int	游戏模式
gameStartAtTime	int32	游戏真正开始时间(UTC 时间戳)
gameEndAtTime	int32	游戏真正结束时间(UTC 时间戳)
gameDuration	int32	服务端记录的游戏真正进行时间(精确到秒)
gamePlayerSettleResults	[]GamePlayerSettleResult	GamePlayerSettleResult 对象数组

GamePlayerSettleResult 对象描述为：

字段	类型	描述
userId	string	用户ID
realUser	bool	是否是真实的用户
role	int	游戏角色
escaped	bool	是否逃跑
rank	int32	排名，从1开始，平局排名相同
score	int32	得分
isWin	int32	游戏胜负结果：0 表示没有信息，1 表示输，2 表示赢，3 表示平局

3.游戏玩家加入

eventType=110

字段	类型	描述
userId	string	用户ID
realUser	bool	是否是真实的用户
role	int	游戏角色
joinAtTime	int32	用户加入时间(UTC 时间戳)
installId	string	installId

4.游戏玩家离开

eventType=111

字段	类型	描述
userId	string	用户ID
realUser	bool	是否是真实的用户
role	int	游戏角色
leaveAtTime	int32	用户离开时间(UTC 时间戳， 13位精确到毫秒)
installId	string	installId

5.游戏玩家送礼物

eventType=120

字段	类型	描述
fromUserId	string	送礼物者
toUserId	string	接受礼物者
giftCount	int	礼物数量
giftLevel	int	礼物权重

6.游戏玩家发送弹幕

eventType=121

字段	类型	描述
fromUserId	string	发送弹幕者
barrageType	int	弹幕类型
barrageCount	int	弹幕数量