

# 搜狗服务器端接入说明

目前部署有两套环境: 接入期使用的测试环境, 上线后使用的线上环境.

分别使用域名:

- 测试环境: dev.app.wan.sogou.com
- 线上环境: api.app.wan.sogou.com

进行访问

## 服务器端接口调用说明

### 返回值说明

如无特殊声明, 所有接口均使用json rpc风格的返回值

### auth token

在调用声明有auth参数的接口时, 需要使用app secret对传递的参数进行md5加密, 产生一个auth token供服务器端校验. 生成规则为:

- 将除 auth 外的所有参数按参数名, 使用字典序升序排列.
- 将排序后的参数键值对以 = 连接, 再使用 & 将这些键值对连接起来. 参数值需要进行url编码. 例如 a=1&b=2&c=3
- 将 & app\_secret 这两段附加到第一步获得的字符串上.
- 对从前两步获取到的字符串进行md5加密后, 以 auth 为参数名与其他参数一起传递到api服务器端来.

以验证session key有效性接口为例,

- 共3个需要参与加密的参数, 排序后为: gid, session\_key, user\_id
- 连接为字符串, 并进行url编码后:  
gid=62&session\_key=a1e912a708b9f9a669eca53a4b1180822d8fee58e01d63552b0178e3da84b614&user\_id=8411626
- 附加app secret后成为:  
gid=62&session\_key=a1e912a708b9f9a669eca53a4b1180822d8fee58e01d63552b0178e3da84b614&user\_id=8411626&862653da5865293b1
- 使用md5加密得到: eb9a5db1f3a3d77e9afa194b0ee3c001

## 接口列表

### 验证session key有效性

http://{api-server}/api/v1/login/verify

### 请求方式

POST

### 传入参数

参数名	含义	可选
gid	游戏id	N
user_id	登陆成功后, 系统返回的user_id	N
session_key	待验证的session_key	N
auth	参考auth token单元	N

### 返回值

```
//正常返回
{
  result: true //有效session key
}

{
  result: false //无效session key
}

//异常返回
{
  error: {
    code: -1,
    msg: "Internal server error"
  }
}
```

### 错误码

错误码	含义
1	参数错误(缺少必要参数)
5	签名错误
2001	无效的应用
-1	未知错误

### 支付回调

玩家在支付成功后, 平台会将支付信息以http post的方式通知游戏.

#### 回调参数

参数名	数据类型	说明
gid	int	game id。由平台分配的游戏编号
sid	int	server id。由平台分配的游戏服务
uid	string	user id。平台的用户id
role	string	如游戏为充值到角色, 传角色名。默认会传空。
oid	string	订单号, 同一订单有可能多次发送通知
date	string	订单创建日期, 格式为yyMMdd
amount1	int	金额(人民币元)
amount2	int	金额(游戏币数量)
time	timestamp	此时间并不是订单的产生或支付时间, 而是通知发送的时间, 也即当前时间
auth	string	验证字符串, 生成方式同auth token, 区别是在第三步, 附加支付秘钥而不是app secret

#### 返回值

在回调处理完毕后, 游戏方需要返回字符串形式(大小写敏感)的结果给平台, 通知处理结果.

结果	说明
OK	成功
ERR_100	参数不符合规则
ERR_200	验证失败
ERR_300	账号不存在
ERR_400	非法ip访问
ERR_500	其他错误

注:

- 如游戏方返回失败, 平台会在一段时间内重复发送通知。
- oid为订单的唯一标示。游戏方应保证重复收到通知时不会重复充值。
- 考虑到网络不稳定因素, 可能会出现平台请求成功并且已经支付给玩家游戏币, 但平台未接收到回传信息, 导致平台默认为充值未成功。厂商需在接口中判断, 如果此订单之前已经充值成功, 请返回成功信息。