



斗鱼游戏 SDK 接入文档

2014-12-15



修订记录

归档日期	版本	说明	作者	审批人
2014-12-15	1.0.0			
2015-01-20	1.0.1	修正一处文案错误		
2015-01-27	1.0.2	去掉 startgame 多余调用		
2015-01-28	1.0.3	添加客户端自定义数据		
2015-04-23	1.0.4	添加支付宝支付		
2015-05-19	1.0.5	增加服务器验证说明		
2015-05-22	1.0.6	服务端登陆验证 增加游戏 id 参数，提供测试地址		
2015-08-10	1.0.7	SDK 修改开始游戏数据库筛选、增加后台自动下载斗鱼 TV、支付流程状态码修改		
2015-08-20	1.0.8	SDK 文档增加常见错误问题目录		
2016-05-09	1.0.9	SDK 文档增加新的本地游戏计时接口，优化下载斗鱼 APP	Zeezer	
2016-07-21	1.1.0	增加微信支付、礼包领取查询功能	Zeezer	



目录

1 概述.....	4
1 注意事项.....	4
2 接入准备.....	5
2.1 接入之前.....	5
2.1.1 使用斗鱼游戏 sdk.....	5
2.1.2 导入 jar 包和 so 文件.....	5
2.1.4 配置 AndroidManifest	6
2.2 流程.....	8
2.2.1 登录以及支付流程.....	8
2.2.2 sdk 接口	8
3 服务器端.....	14
3.1 登陆校验获取用户 uid.....	14
3.2 充值校验.....	15
3.2.1 生成签名(sign).....	15
3.2.2 充值通知参数说明.....	16
4 SDK 常见问题.....	16
4.1 环境配置问题.....	16
4.2 斗鱼客户端使用错误.....	17
4.3 测试模式的混淆.....	18
4.4 获取斗鱼 UID 错误.....	18
4.5 常见接口参数错误汇总.....	20
4.6 接口乱调错误汇总.....	20



1 概述

1 注意事项

A 代码混淆时不要混淆 jar 包中的类。

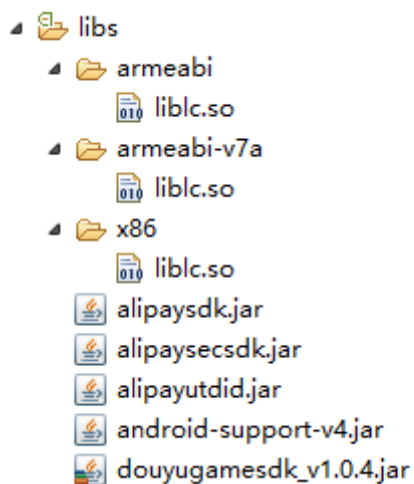
2 接入准备

2.1 接入之前

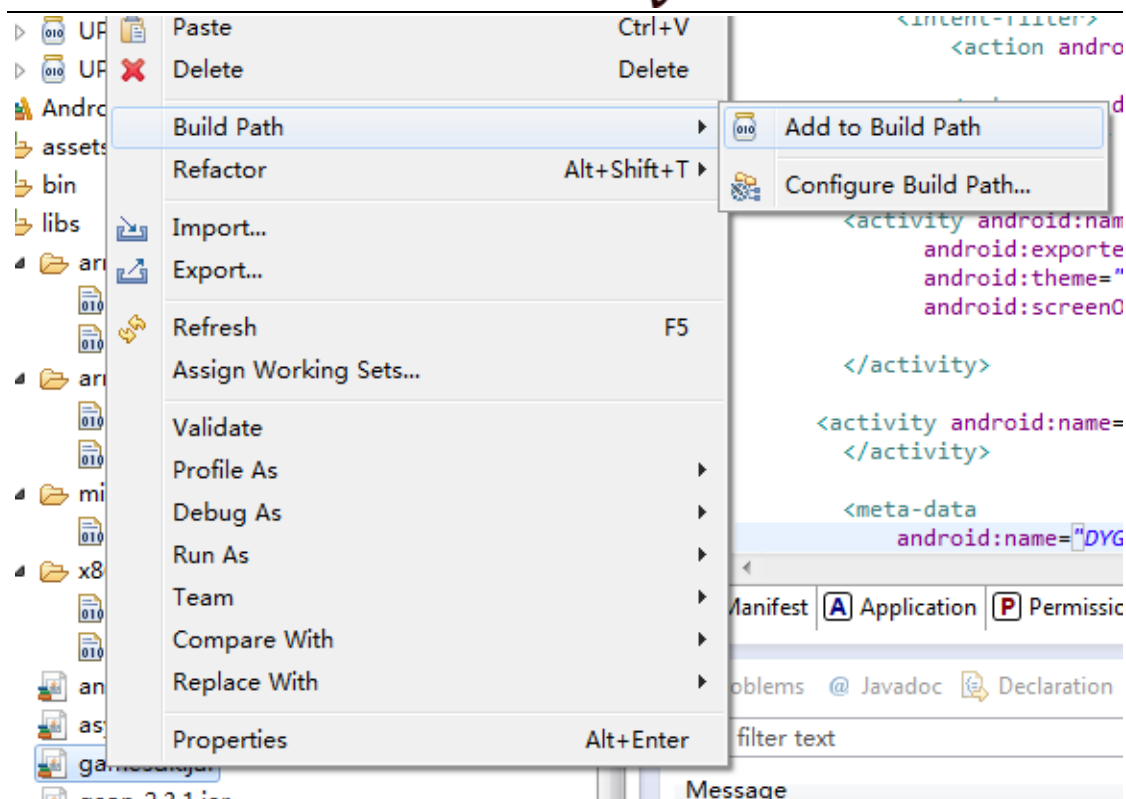
开发者在调用接口之前需要提供 通过官方提供的签名工具生成的 32 位 MD5 值(注意转换成小写字母)和 app 的包名来确定 sdk 调用的游戏客户端的合法性。

2.1.1 使用斗鱼游戏 sdk

2.1.2 导入 jar 包和 so 文件



(图 2.1.2_1)



(图 2. 1. 2_2)

2.1.4 配置 AndroidManifest

A 添加权限

```
<uses-permission android:name="android.permission.INTERNET" />
<uses-permission android:name="android.permission.WRITE_SETTINGS" />
<uses-permission android:name="android.permission.READ_PHONE_STATE" />
<uses-permission android:name="android.permission.ACCESS_WIFI_STATE" />
<uses-permission android:name="android.permission.ACCESS_NETWORK_STATE" />
<uses-permission android:name="android.permission.GET_TASKS"/>
```

(图 2. 1. 4_1)



B 添加 Activity

```
<activity
    android:name="com.android.douyu.gamesdk.act.platform.DouyuPayBrowser"
    android:configChanges="keyboardHidden|orientation|screenSize"
    android:screenOrientation="portrait" >
    <intent-filter>
        <action android:name="android.intent.action.VIEW" />

        <category android:name="android.intent.category.DEFAULT" />

    </intent-filter>
</activity>

<!-- alipay sdk begin -->
<activity
    android:name="com.alipay.sdk.app.H5PayActivity"
    android:exported="false"
    android:screenOrientation="behind"
    android:windowSoftInputMode="adjustResize|stateHidden" >
</activity>
<!-- alipay sdk end -->

<activity
    android:name="com.android.douyu.gamesdk.act.platform.DoleGiftActivity"
    android:screenOrientation="portrait"
    android:theme="@android:style/Theme.Translucent.NoTitleBar" />
```

(图 2.1.4_1_2)

C 添加资源文件

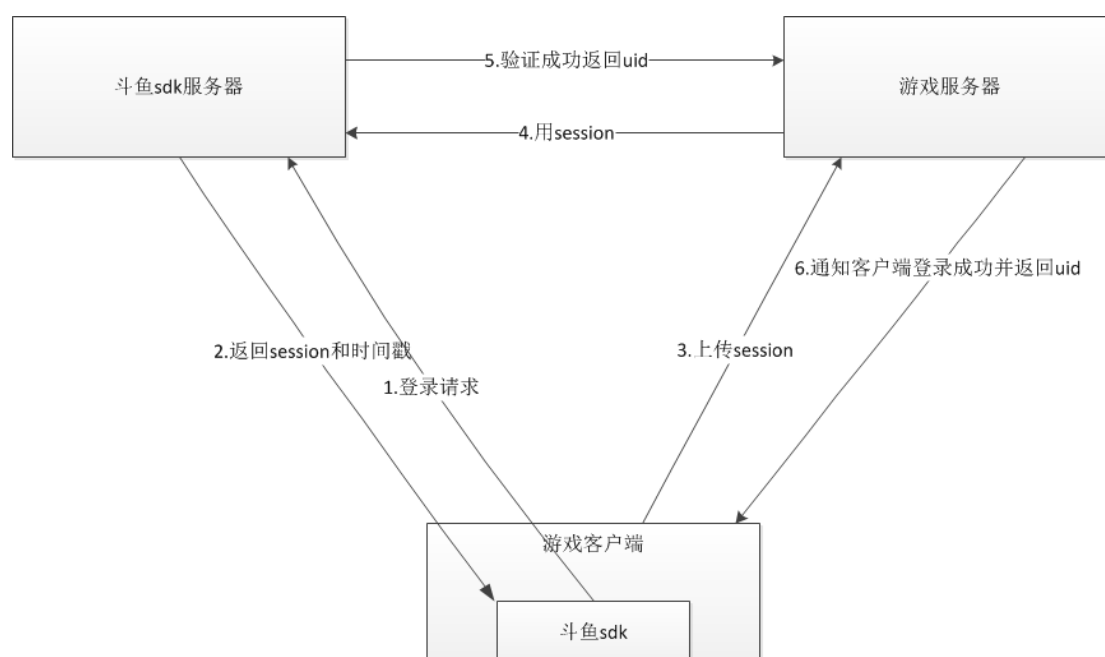
将 drawable-drawable-hdpi layout 目录下的资源文件拷贝到对应的目录中。

D 添加 Service 服务(用与游戏未装斗鱼 APP 时自动下载)

```
<service android:name="com.android.douyu.gamesdk.download.DownloadService" />
```

2.2 流程

2.2.1 登录以及支付流程



(图 2.2_1) 登录流程

2.2.2sdk 接口

接口名称	接口描述
------	------



DouyuPlatform

提供登录，支付的对象接口

DouyuPlatform 对象主要为玩家提供斗鱼账号登录、账号绑定、支付、升级奖励鱼丸任务对接、查询设备是否安装斗鱼官方客户端以及获取当前 sdk 版本号。

接口所提供的方法，如下图所示：

表 2.2.1.1 DouyuPlatform.init 描述表

方法原型	DouyuPlatform.init(activity, DYSDKInitCallBack)
方法功能	Sdk 内部参数完成初始化 (此接口为必接接口)
方法参数	传入参数 activity 实例 传入 DYSDKInitCallBack 的实现 用于接收 sdk 初始化返回的成功与否的状态
方法返回值	无

表 2.2.1.2 DouyuPlatform.startGame 描述表

方法原型	DouyuPlatform.startGame(GameUser user)
方法功能	开始游戏时调用，将玩家角色信息传给斗鱼 sdk 服务器。 (此接口为必接接口)
方法参数	GameUser zoneID 玩家所在分区 ID。 loginTime 登录的时间 roleName 玩家的角色名。(角色名采用 utf-8 编码) Uid 游戏服务器返回给游戏客户端的斗鱼 uid。(注意：此 uid 为斗鱼用户的 uid，为唯一值，不需要在加入诸如"douyu_"前缀。) roleLevel 玩家角色等级。(玩家初始角色等级值大于 0)



方法返回值	无返回值
-------	------

表 2. 2. 1. 3DouyuPlatform.setTestMode 描述表

方法原型	DouyuPlatform.setTestMode(boolean)
方法功能	用于切换外部测试站接口与正式站接口 默认为正式站模式
方法参数	True 代表外部测试站接口, 用于调试. False 代表正式站接口, 用于上线.
方法返回值	无

表 2. 2. 1. 4DouyuPlatform.login 描述表

方法原型	DouyuPlatform.login(activity)
方法功能	用于登录斗鱼服务器, 获取账号 (此接口为必接接口)
方法参数	传入 activity 的实例
方法返回值	onActivityResult(intrequestCode, intresultCode, Intent data) 在该方法中获取返回值 data.getExtras().getString("session") data.getExtras().getString("timestamp") session 用于游戏客户端与游戏服务器, 斗鱼服务器三方交互获取 uid 的凭证。 Timestamp 为斗鱼服务器返回给 sdk session 的时间戳。



注意：session 的值只有 2 种情况：

1. 为空值；
2. 为正确的值。

表 2.2.1.5DouyuPlatform.showPayView 描述表

方法原型	DouyuPlatform.showPayView(activity, OrderInformation);
方法功能	用于完成支付。 (此接口为必接接口)
方法参数	传入 Activity 的实例对象。 OrderInformation zoneId 玩家所在分区 ID。 payMoney 玩家支付的金额。单位[元] paySubject 玩家购买商品名称。 roleName 玩家的角色名。(角色名采用 utf-8 编码) Uid 游戏服务器登录验证返回给游戏客户端的斗鱼 uid。 roleLevel 玩家角色等级。(玩家初始角色等级值大于 0) payBody 玩家购买商品内容。 customInfo 透传字段(注意：透传字段行首尾不要添加空格)
方法返回值	无返回值 备注：支付的结果在服务器端反馈。

表 2.2.1.6DouyuPlatform.doReward 描述表

方法原型	DouyuPlatform.doReward(UserRoleUpgrade);
方法功能	用于玩家升级后通知斗鱼服务器来完成相应的任务领取奖励 (此接口为必接接口)



方法参数	UserRoleUpgrade roleName 玩家角色名。（角色名采用 utf-8 编码） roleLevel 玩家升级后的等级。 Uid 游戏服务器登录验证返回给游戏客户端的斗鱼 uid
方法返回值	无返回值

2.2.3 前端接入注意事项（重点 V 1.1 后添加）

1. SDK 唤起斗鱼 APP 后，成功登录帐号。会在 onActivityResult 内返回 SDK 需要的 session，这时候需要保存下 session。

`DouyuPlatform.uploadSession(session);` // 一定要加，否则无法连接礼包中心

代码片段如下：

```
// TODO 获取登录返回的session和时间戳
if (data != null) {
    session = data.getExtras().getString("session");// session
    String timestamp = data.getExtras().getString("timestamp");// 从斗鱼服务器返回session的时间戳

    new AlertDialog.Builder(this)
        .setTitle("返回参数session显示")
        .setMessage(session)
        .setInverseBackgroundForced(true)
        .setNegativeButton("确定",
            new DialogInterface.OnClickListener() {

                @Override
                public void onClick(DialogInterface dialog,
                    int which) {
                    // TODO Auto-generated method stub
                    dialog.dismiss();
                }
            })
        .create().show();

    DouyuPlatform.uploadSession(session);// 一定要加，否则无法连接礼包中心
    postToServer(session);
}
}
```

2. SDK 需要在游戏主界面调起礼包中心悬浮球，在游戏主界面调用（ps:未保存 session 是无法调起悬浮球）

`DouyuPlatform.floatManager.createView();` // 添加礼包中心悬浮球

2.2.4 SDK 精简代码部分

1. 在会在 session 返回方法内 onActivityResult 里去掉了支付状态信息：如下图所示：



```
protected void onActivityResult(int requestCode, int resultCode, Intent data) {
    // TODO Auto-generated method stub
    Log.i(TAG, "requestCode" + requestCode + ",resultCode " + resultCode
        + ",data:" + data);
    super.onActivityResult(requestCode, resultCode, data);
    // if (resultCode == DouyuPlatform.PLAY_RESULT_CODE) {
    // if (data != null) {
    // String payState = data.getExtras().getString(
    // DouyuPlatform.PLAY_RESULT_STATUS); // session
    // showPayStatusDialog(payState);
    // Log.i(TAG, "payState " + payState);
    // }
    // } else {
    // TODO 获取登录返回的session和时间戳
    if (data != null) {
        session = data.getExtras().getString("session"); // session
        String timestamp = data.getExtras().getString("timestamp"); // 从斗鱼服务器返回session的时间戳

        new AlertDialog.Builder(this)
            .setTitle("返回参数session显示")
            .setMessage(session)
            .setInverseBackgroundForced(true)
            .setNegativeButton("确定",
                new DialogInterface.OnClickListener() {

                    @Override
                    public void onClick(DialogInterface dialog,
                        int which) {
                        // TODO Auto-generated method stub
                        dialog.dismiss();
                    }
                }).create().show();

        DouyuPlatform.uploadSeasion(session); // 一定要加，否则无法连接礼包中心
        DouyuPlatform.floatManager.createView(); // 添加礼包中心悬浮球

        postToServer(session);
    }
}
```



3 服务器端

3.1 登陆校验获取用户 uid

url

http:// capi.douyucdn.cn/api/wg_andriod/check_sn

测试 url

http://out.dz11.com:90/api/wg_andriod/check_sn

使用斗鱼测试客户端测试时请将服务端的验证 url 更改为此地址

客户端指定 DouyuPlatform.setTestMode(true)

接口返回格式

json

http 请求方式

post

请求参数

字段	类型	说明
game_id	int	分配的游戏 id
sid	String	由游戏客户端请求服务端登陆时获取的 Session
timestamp	int	服务端自己获取当前时间戳
sign	string	由 session，时间戳，和 server_secret 计算出来的 md5 值

以 php 举例说明 sign 的计算方法

```
$sign = md5($sid . "&" . $timestamp . "&" . $server_secret);
```

返回结果

```
{
    error: 0,
    data: {如果 error=0 这里就是 uid}
}
```

错误说明

error code	描述	可能造成的原因
------------	----	---------



1001	game_id 错误或者缺失	
-3	sid 缺失	sid 只接收 post 传参
-2	sid 错误或者过期	session 有 60 秒的过期时间
-1	对称加密认证不通过	检查 sign 计算方法

3.2 充值校验

支付宝充值成功后由服务器通知游戏服务器给用户充值

3.2.1 生成签名(sign)

以 php 中的代码说明

```
/**
 * @param array $params API 调用的请求参数(集合的关联数组,不包含 sign 参数,
从 url 得到关联数组时,$v 必须是 urldecode 过的 )
 * @param string $secret 合作方的签名密钥即 ServerSecret
 * @return string 返回参数签名值
 */
function getSignature($params, $secret){
    $str = ""; //待签名字符串
    //先将参数以其参数名的字典序升序进行排序
    ksort($params);
    //遍历排序后的参数数组中的每一个 key/value 对
    foreach ($params as $k => $v) {
        //为 key/value 对生成一个 key=value 格式的字符串,并拼接有待签名字符
串后面
        $str .= "{$k}={$v}";
    }
    //将签名密钥拼接至签名字符串最后面
    $str .= $secret;
    //通过 md5 算法为签名字符串生成一个 md5 签名,该签名就是我们要追加的
sign 参数值
    return md5($str);
}
```



3.2.2 充值通知参数说明

参数	类型	说明
serverId	string	用户登录的游戏服务器ID
callbackInfo	string	客户端传入的自定义数据，字符和数字组成
openId	string	cp 充值时指定的角色名 (roleName 玩家的角色名)
orderId	int	斗鱼充值订单订单号
orderStatus	string	订单状态,1 为成功，其他状态均为失败
payType	string	目前只有 ALIPAY
amount	float	成功充值金额（人民币，单位为元，浮点数）
remark	string	备注说明
sign	string	充值回调校验签名，签名算法请参考 3.2.1

充值成功后在页面输出 success，充值失败在页面输出 failure

4 SDK 常见问题

4.1 环境配置问题

游戏包名未在斗鱼服务器上进行环境配置，找斗鱼后台人员配置环境（如下图所示）



4.2 斗鱼客户端使用错误

接入包内提供斗鱼 TV 测试站客户端，测试帐号 test300，密码 123456。如果使用正式客户端，是登不上测试站客户端的，也就无法返回 session 的。（如下图所示）



4.3 测试模式的混淆

在进行测试充值功能时，如果是用的测试客户端，请使用下图所示，设置为 `true`，同理切换到正式客户端进行充值测试时，填 `false`。（如下图所示）

```
// 默认为正式站模式  
DouyuPlatform.setTestMode(true); // 测试模式
```

4.4 获取斗鱼 UID 错误

客户端调斗鱼 TV 客户端成功返回 `seasion`，将 `seasion` 上传到游戏服务器，再通过游戏服务器使用 `seasion` 访问斗鱼服务器，返回斗鱼 UID（如下图所示）

斗鱼手游联运中心

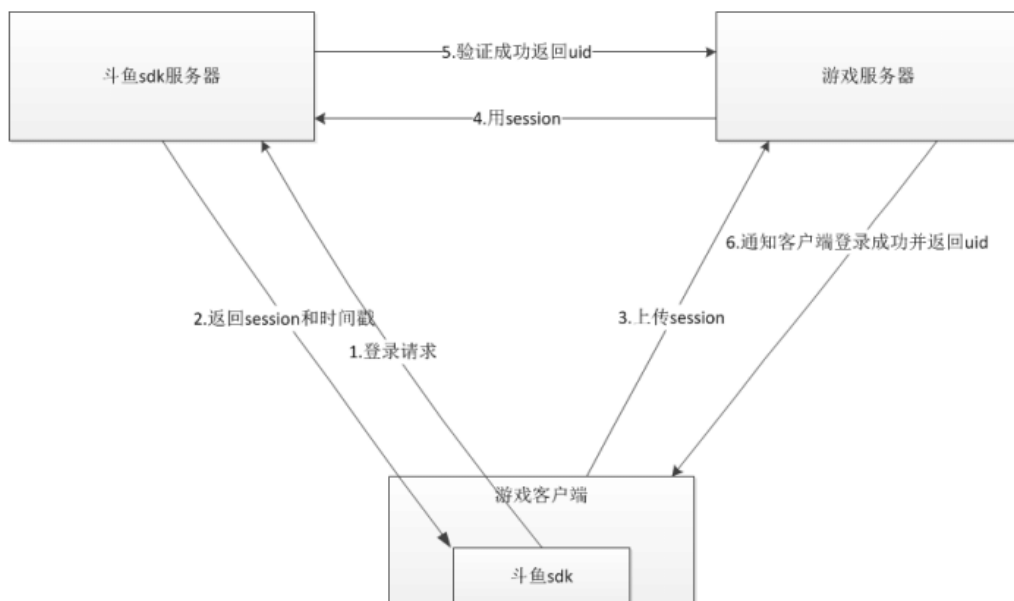
当前测试模式开启

返回参数session显示

b726718c1c3a29ef41a385d171c4592d

确定

4.4.1 登录以及支付流程





4.5 常见接口参数错误汇总

开始游戏接口，参数重点是时间、UID

```
GameUser user = new GameUser();
user.setUid(uid); // 斗鱼UID
user.setRoleName("有米游戏"); // 直接中文，不要转码
user.setZoneID("10"); // 缺一不可
user.setRoleLevel("1");

user.setLoginTime((System.currentTimeMillis() / 1000) + "");
DouyuPlatform.startGame(user);
```

充值接口，参数重点是 UID、充值金额（元）

```
OrderInformation info = new OrderInformation();
info.setPayMoney("0.01"); // 充值金额 单位是元
info.setRoleName("斗鱼内部测试"); // 角色名
info.setZoneId("2222"); // 游戏分区ID
info.setUid("28"); // uid 斗鱼UID
info.setGameGold("游戏币数量");
info.setRoleLevel("20"); // 角色等级
info.setPaySubject("6元充值"); // 玩家购买商品名称
info.setPayBody("6元充值"); // 玩家购买商品内容
info.setCustomInfo("10002|2|1");

DouyuPlatform.showPayView(MainActivity.this, info);
```

游戏角色升级接口，参数重点是 UID、角色等级

```
UserRoleUpgrade role = new UserRoleUpgrade();
role.setRoleLevel(String.valueOf(level)); // 升级后的等级
role.setRoleName("有米游戏"); // 角色名
role.setUid(uid); // 斗鱼UID
DouyuPlatform.doReward(role);
```

一定是升级后的角色等级

4.6 接口乱调错误汇总

Login 接口在开始游戏前，获取斗鱼客户端 session 时调用。

StatrtGame 接口在获取到了斗鱼 UID，和游戏角色信息，进入到游戏主界面时调用

doReward 接口在获取到了斗鱼 UID，在游戏内，角色升级时调用

showPayView 接口在获取到了斗鱼 UID，在游戏内充值时调用

PS：以上 4 个接口为必接相互独立，切忌别随意调用，比如：登录游戏，未升级，就调升级。

